

**POLA ASUH ORANG TUA DALAM MENGENDALIKAN
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK PRA SEKOLAH DI
TK IMMANUEL SAMARINDA**

SKRIPSI



PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN WIYATA HUSADA

SAMARINDA

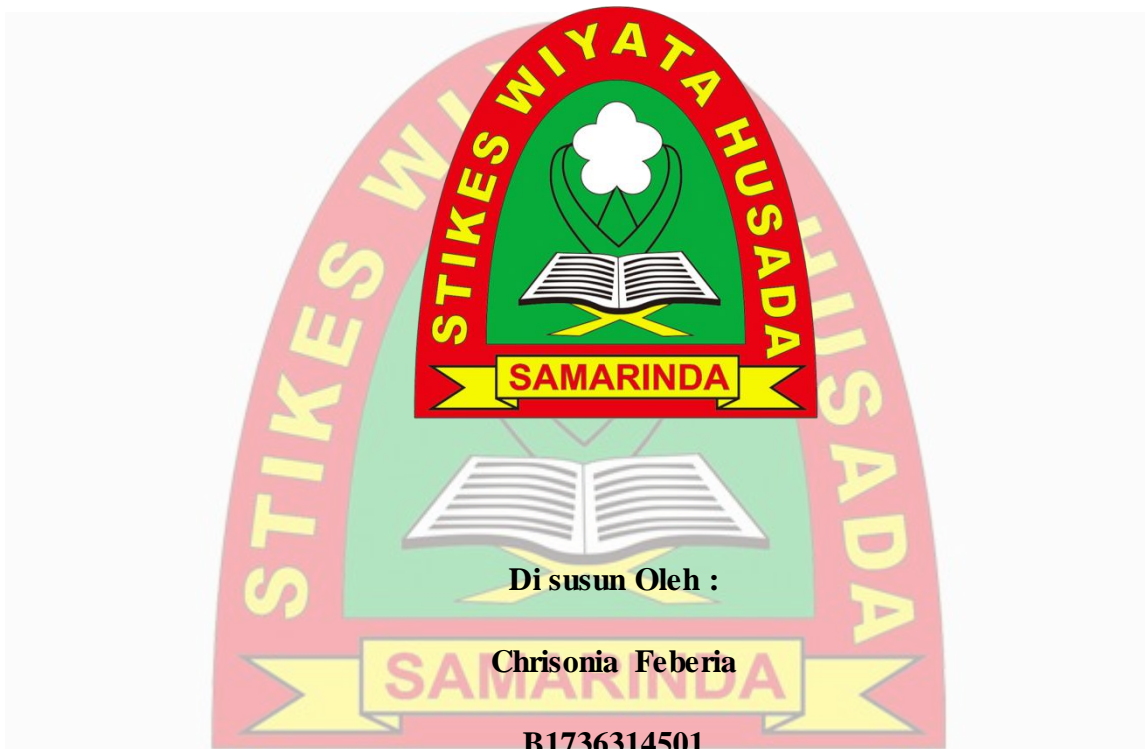
2019

**POLA ASUH ORANG TUA DALAM MENGENDALIKAN
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK PRA SEKOLAH DI
TK IMMANUEL SAMARINDA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana

(S.Kep)



PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN WIYATA HUSADA

SAMARINDA

2019

HALAMAN PENGESAHAN

POLA ASUH ORANG TUA DALAM MENGENDALIKAN PENGGUNAAN GADGET
PADA ANAK PRA SEKOLAH DI TK IMMANUEL
SAMARINDA

SKRIPSI

Disusun Oleh:

CHRISONIA FEBERIA

B1736314501

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 27 Januari 2019

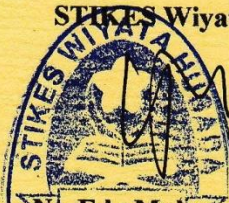
SUSUNAN DEWAN PENGUJI

1. **DR. Muksin, S.Kep., Ns., M. Adm.Kes**
NIP. 19641202.198612.1.002 (.....)
2. **Ns. Wahyu Dewi Sulistyarini, S.Kep., M.S**
NIK. 113072.88.17.096 (.....)
3. **Ns. Siti Mukaromah, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.Kom**
NIK. 113072.82.09.024 (.....)

Mengetahui,

Ketua

STIKES Wiyata Husada Samarinda



Ns. Edy Mulyono, S.Pd., S.Kep., M.Kep
NIK : 113072.74.13.045

Ketua Program Studi

Ilmu Keperawatan

STIKES Wiyata Husada Samarinda

Ns. Rusdi, S.Kep., M.Kep
NIK : 113072.86.14.071

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

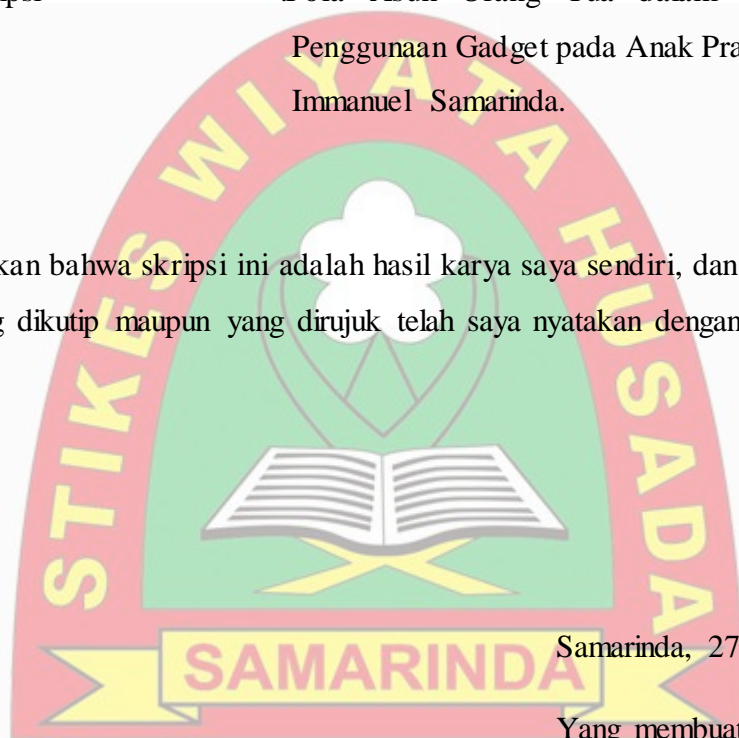
Nama : Chrisonia Feberia

NIM : B1736314501

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Judul skripsi : Pola Asuh Orang Tua dalam Mengendalikan Penggunaan Gadget pada Anak Pra Sekolah di TK Immanuel Samarinda.

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



Samarinda, 27 Januari 2019

Yang membuat pernyataan,

Chrisonia Feberia

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan petunjuk-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pola Asuh Orang Tua dalam Mengendalikan Penggunaan Gadget pada Anak Pra Sekolah di TK Immanuel Samarinda. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S. Kep) pada program studi ilmu Keperawatan STIKES Wiyata Husada Samarinda.

Bersama dengan ini perkenankan saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dengan hati yang tulus kepada :

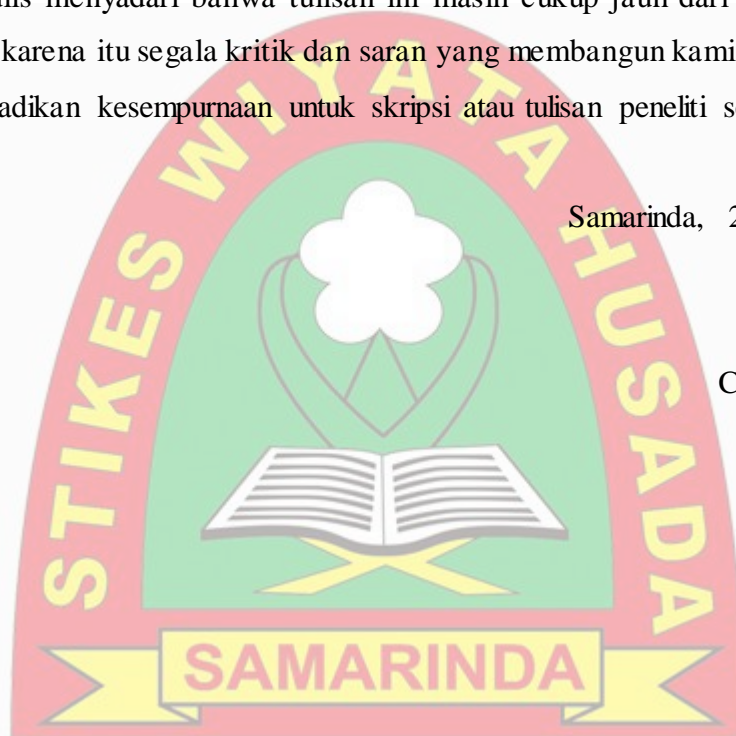
1. Bapak Mujito Hadi, MM selaku ketua yayasan STIKES Wiyata Husada Samarinda.
2. Bapak Ns. Edy Mulyono, S. Pd., S. Kep., M. Kep. selaku ketua STIKES Wiyata Husada Samarinda.
3. Bapak Ns. Rusdi, S. Kep., M. Kep selaku ketua program studi ilmu Keperawatan STIKES Wiyata Husada Samarinda.
4. Ibu Costansa Lasamahu, M.Pd.K selaku kepala TK Immanuel Samarinda yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian.
5. Bapak Ns. Muksin, S.Kep.,M.Adm.Kes selaku penguji utama yang selalu memberikan masukan demi perbaikan terhadap penulisan penelitian saya baik proposal maupun skripsi.
6. Ibu Ns. Wahyu Dewi Sulistyarini,S.Kep.,MN selaku pembimbing I yang sudah meluangkan banyak waktu di sela-sela kesibukannya untuk mengarahkan dan memberikan masukan kepada saya selama proses penyusunan proposal maupun skripsi
7. Ibu Ns. Siti Mukaromah, S.Kep.,M.Kep.,Sp.Kep.Kom selaku pembimbing II yang juga sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi saya selama penyusunan proposal dan skripsi.
8. Seluruh orang tua murid yang berkenan untuk meluangkan waktu dalam pengambilan data.

9. Seluruh staff pengajar dan karyawan Program Studi Ilmu Keperawatan STIKES Wiyata Husada Samarinda.
10. Kepada kedua orang tua dan saudara saya yang sudah banyak mendidik saya, memberikan dukungan, lantunan doa-doa yang tak pernah terhitung untuk kesuksesan dan keberhasilan saya selama ini.
11. Untuk teman-teman saya yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu-satu dalam tulisan ini. Kalian semua sudah memberikan banyak energy positif kepada saya.

Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih cukup jauh dari kata sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun kami harapkan dapat menjadikan kesempurnaan untuk skripsi atau tulisan peneliti selanjutnya.

Samarinda, 27 Januari 2019

Chrisonia Feberia



LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Chrisonia Feberia

NIM : B1736314501

Program Studi : Keperawatan

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

Pola Asuh Orang Tua Dalam Mengendalikan Penggunaan Gadget Pada Anak Pra Sekolah di TK Immanuel Samarinda

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

Demikian persetujuan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Samarinda, 27 Januari 2019

Yang menyatakan

(Chrisonia Feberia)

ABSTRAK

POLA ASUH ORANG TUA DALAM MENGENDALIKAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK PRA SEKOLAH DI TK IMMANUEL SAMARINDA

Chrisonia Feberia¹, Wahyu Dewi Sulistyarini², Siti Mukaromah³

Latar Belakang : Gadget memiliki fitur menarik yang ditawarkan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Namun penggunaan gadget secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat bergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak. **Tujuan :** Untuk memperoleh gambaran tentang pola asuh orang tua dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak pra sekolah di TK Immanuel Samarinda. **Metode :** Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi, Pemilihan subjek penelitian dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. Analisa data menggunakan coding, membuat kategori dan tema. Dilakukan pada bulan Desember 2018-Januari 2019. **Hasil :** Penelitian ini menghasilkan 4 tema, yaitu Alasan orang tua dalam memberikan gadget, Orang tua mengendalikan penggunaan gadget pada anak, Pengambilan sikap orang tua menghadapi perilaku anak, Hambatan orang tua membatasi gadget. Dapat dilihat bahwa sebagian besar anak laki-laki sangat susah untuk dibatasi penggunaan gadgetnya dibandingkan anak perempuan. **Kesimpulan :** Orang tua memberikan gadget untuk menenangkan anak agar tidak mengganggu orang tuanya, serta untuk media pembelajaran bagi anak supaya anak tidak ketinggalan dengan perkembangan, orang tua membatasi akses anak dan mengarahkan dalam menggunakan gadget,

Kata Kunci : Pola Asuh, Gadget Anak.

¹ Mahasiswa program studi ilmu keperawatan, STIKES Wiyata Husada Samarinda.

² Dosen program studi ilmu keperawatan, STIKES Wiyata Husada Samarinda.

³ Dosen program studi ilmu keperawatan, STIKES Wiyata Husada Samarinda

ABSTRACT

THE PARENT OF THE PARENTS IN CONTROL OF USE OF GADGETS IN SCHOOL PRA CHILDREN INIMMANUEL SAMARINDA

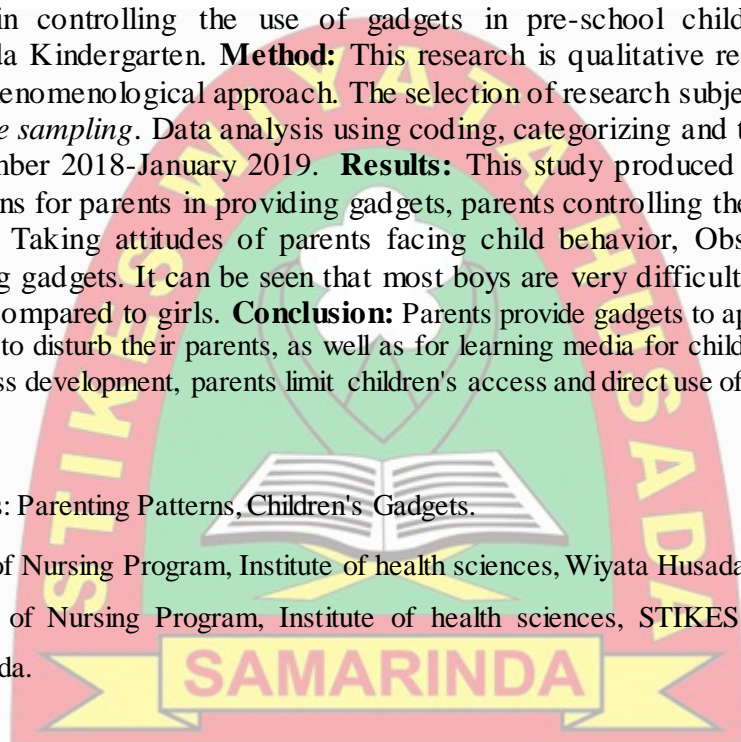
Chrisonia Feberia¹, Wahyu Dewi Sulistyarini², Siti Mukaromah³

Background: Gadgets that have attractive features offered often make their children familiar with them. However, the use of gadgets in *conferences* will have a negative impact on children's behavior patterns in their daily lives, children who tend to continue using gadgets will be very dependent and become an activity that must be and routinely carried out by children. **Objective:** To obtain an overview of parenting parents in controlling the use of gadgets in pre-school children at Immanuel Samarinda Kindergarten. **Method:** This research is qualitative research. This study uses a phenomenological approach. The selection of research subjects in this study is *purposive sampling*. Data analysis using coding, categorizing and themes. Performed in December 2018-January 2019. **Results:** This study produced 4 themes, namely the reasons for parents in providing gadgets, parents controlling the use of gadgets in children, Taking attitudes of parents facing child behavior, Obstacles for parents restricting gadgets. It can be seen that most boys are very difficult to limit the use of gadgets compared to girls. **Conclusion:** Parents provide gadgets to appease their children so as not to disturb their parents, as well as for learning media for children so that children do not miss development, parents limit children's access and direct use of gadgets,

Keywords: Parenting Patterns, Children's Gadgets.

¹Student of Nursing Program, Institute of health sciences, Wiyata Husada Samarinda.

²Lecturer of Nursing Program, Institute of health sciences, STIKES Wiyata Husada Samarinda.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Penelitian Terkait.....	6
BAB II KONSEP TEORI	
A. Telaah Pustaka.....	8
1. Pengertian.....	8
2. Proses Perkembangan.....	11
3. Pengetahuandan Peran Orang Tua Mengendalikan Penggunaan Gadget.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	24
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	24
C. Subjek Penelitian.....	24
D. Pemilihan Subjek Penelitian.....	25
E. Instrument Penelitian	26
F. Teknik Pengumpulan Data.....	26
G. Prosedur Pengumpulan Data.....	30
H. Manajemen Dan Analisa Data.....	34
I. Keabsahan Data.....	36
J. Etika Penelitian.....	38
K. Alur Penelitian.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	42
B. Hasil Penelitian.....	42
C. Pembahasan.....	58
1. Faktor Pendukung Orang Tua Dalam Memberikan Gadget.....	58
2. Orang Tua Mengendalikan Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak.....	59
3. Pengambilan Sikap Orang Tua Menghadapi Perilaku Anak	60
4. Hambatan Orang Tua Membatasi Gadget.....	61
D. Keterbatasan Penelitian.....	62

BAB VI PENUTUP

A.Kesimpulan	63
B.Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	69
LAMPIRAN.	
1. Pedoman Wawancara.....	69
2. Pedoman Pertanyaan Wawancara.....	70
3. Lembar Penjelasan Penelitian.....	71
4. Inform Consent.....	72
5. Biodata Peneliti.....	73
6. Surat Penelitian.....	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Kerja Imogene King.....	19
Gambar 2.2 Kerangka Komponen Pendekatan Teori.....	21
Gambar 2.3 Kerangka Teori Modifikasi Imogene King.....	23
Gambar 3.1 Alur penelitian.....	41
Gambar 4.1 Tema 1 Orang Tua Mengendalikan Penggunaan Gadget Pada Anak.....	47
Gambar 4.2 Tema 2 Pengambilan Sikap Orang Tua Menghadapi Perilaku Anak.....	50
Gambar 4.3 Tema 3 Hambatan Orang Tua Untuk Membatasi Gadget.....	53
Gambar 4.4 Tema 4 Faktor Pendukung Orang Tua Dalam Memberikan Gadget.....	56



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Gambar Karakteristik Informan Penelitian.....19



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan zaman, teknologi pun tidak luput dari perkembangan yang sangat pesat dan semakin canggih. Salah satu dari perkembangan teknologi saat ini adalah internet. Internet sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern sekarang ini. Kemajuan teknologi ini pun banyak dirasakan oleh berbagai golongan masyarakat dari anak-anak, remaja sampai pada orang dewasa. Internet dimanfaatkan untuk mengerjakan tugas sekolah, mendengarkan musik, menonton video, bermain game, sebagai mata pencarian (*online shop*) dan sebagai media bersosialisasi dengan menggunakan aplikasi facebook, instagram, twitter dan sebagainya, M. Agus J. Alam (2006). Di era globalisasi dewasa ini, interaksi sosial dapat terjadi dengan sangat mudah melalui berbagai media, yaitu dengan menggunakan gadget. Gadget diantaranya adalah komputer/laptop, tablet PC, telpon selular atau *smartphone*. Gadget zaman sekarang mudah ditemukan hampir disetiap kalangan masyarakat, (Dinie Ratri Desiningrum. Dkk, 2017).

Kemajuan teknologi nyatanya tak hanya merambah ke para penggiat yang disebut *tech savvy*, namun juga menyentuh hidup anak-anak dibawah umur yang sudah memiliki gadget sendiri. Sebuah survei oleh *common sense media* di Philadelphia mengungkapkan bahwa anak-anak mulai usia 4 tahun sudah punya perangkat *mobile* sendiri tanpa pengawasan orang tua. Survei ini diisi oleh 350 orang tua keturunan Afrika-Amerika yang kebanyakan memiliki pendapatan rendah. Mengutip situs *New York Time*, 70 persen orang tua mengaku memang mengizinkan anak-anak mereka yang usianya 6 bulan sampai 4 tahun bermain perangkat *mobile* ketika mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah tangga, 65 persen melakukan hal yang sama untuk menenangkan si anak saat berada di tempat umum. Lalu ¼ orang tua mengaku meninggalkan anak mereka sendiri dengan gadget saat menjelang tidur, padahal layar terang sebetulnya mengganggu tidur. Sebuah catatan pimpinan penelitian Hilda Kabali, 1/3 orang tua yang anaknya berusia 3-4 tahun mengaku anak-anak sering menggunakan lebih dari satu perangkat *mobile*.

Anak-anak dibawah 1 tahun cenderung menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video, dan bermain aplikasi. Sebanyak 72 persen anak usia 8 tahun ke bawah sudah menggunakan perangkat *mobile* seperti *smartphone*, tablet, dan ipod sejak 2013, dimana mayoritas usia 2 tahun lebih suka pakai tablet atau ponsel pintar tiap hari. Dibandingkan tahun 2011 angka tersebut masih berada di 38 persen (CNN Indonesia, 2015). Berdasarkan studi yang dilaksanakan Kementerian Kominfo di temukan bahwa 98 persen anak tahu tentang internet dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet. (Kominfo, 2017). Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada menekankan perlunya anak usia 0-2 tahun sama sekali tidak terpapar gadget. Sementara anak 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari dan dua jam untuk anak 6-8 tahun. Namun faktanya, anak-anak justru menggunakan gadget 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Bahkan penggunaan ponsel pintar, tablet, dan peranti game elektronik sudah dimulai sejak usia dini (Kompas, 2014).

Gadget memiliki fitur menarik yang ditawarkan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Namun penggunaan gadget secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat bergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak di pungkiri anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif, untuk itu penggunaan gadget anak-anak perlu mendapat perhatian khusus bagi orang tua. Kemudahan untuk mengakses informasi yang ditawarkan membuat anak-anak cenderung kesulitan memilih hal yang memang disajikan untuk anak-anak atau untuk orang dewasa. (M. Hafiz Al-Ayouby, 2018).

Perkembangan teknologi semakin pesat, menimbang hal tersebut banyak orang tua yang memberikan teknologi-teknologi tersebut pada buah hatinya. Seperti kasus seorang anak balita di Yogyakarta yang kisahnya

dibagikan oleh keluarganya di akun facebook Retno Sesya Sekarsary Pumpido. Zein Raffael, Anak balita usia 3 tahun yang kesehariannya terlihat riang ini mendadak divonis kanker darah stadium 4. Keluarga pun terkejut dan bertanya-tanya penyebab si kecil tiba-tiba divonis kanker darah stadium 4. Pihak medis rumah sakit memberitahu ada banyak faktor yang bisa menyebabkan kanker darah menyerang balita. Salah satunya terpapar radiasi gadget dan wifi yang sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Mereka pun akhirnya tersadar jika selama ini Zein sangat sering bermain gadget melihat youtube yang otomatis terhubung pada wifi rumah. Selama ini mereka membiarkan Zein bermain gadget karena ia lebih diam dan tidak mudah rewel (Tribun Manado, 2018).

Penggunaan gadget pada anak-anak tidak selalu berdampak negatif tetapi ada dampak positif yang didapat. Kompas.com- Jacinda Rere Ardianti benar-benar kaget bukan kepalang atas tindakan anaknya Catra Adelio Bahy Wicaksono. Putra semata wayangnya itu diam-diam punya rencana untuk mengusir lalat yang ada di warung makan depan rumahnya dengan pewarna makanan. Dia melarutkan pewarna makanan dengan air dan menaruhnya dipiring. Catra tahu hal itu setelah *browsing* di youtube dengan memakai *smartphone* ibunya. Dan waktu laptop rusak putranya ini pernah mencari tau cara memperbaikinya di youtube (Kompas.com, 2018).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh M. Hafis Al-Ayouby (2018) menyebutkan penggunaan gadget adalah bermain game dan menonton film animasi serta hanya sedikit untuk media pembelajaran dan intensitas serta durasi pemakaian beragam tergantung dari pengawasan dan kontrol orang tua. Dan penelitian yang dilakukan (Yuli Irmayanti, 2018) mengatakan bahwa peneliti menemukan keterlibatan ibu dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak dapat menstimulasi kemampuan literasi anak dan menambah ilmu pengetahuan. Ayah dan ini memiliki persamaan dalam hal melakukan antisipasi terhadap dampak negatif penggunaan gawai pada anak. Dan peneliti menemukan faktor lain yang menentukan peran orang tua terutama peran ibu dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak pra sekolah yaitu latar belakang pendidikan. Ibu yang memiliki tingkat pendidikan tinggi cenderung

turut terlibat secara langsung dan memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran sehingga anak cenderung lebih mudah senang dalam belajar membaca, belajar menulis, belajar menghitung, menghafal nama-nama warna dan benda. Sedangkan ibu yang memiliki tingkat pendidikan rendah lebih kepada membebaskan anaknya dalam bermain gawai sehingga kegiatan anak cenderung tanpa batasan waktu dan membuka konten-konten negatif.

Peneliti melihat perlu adanya penelitian untuk mengeksplor apa makna tugas pola asuh orang tua dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak pra sekolah di TK Immanuel Samarinda. Di TK Immanuel Samarinda memiliki jumlah murid seluruhnya 64 orang. Terdiri dari 6 kelas, kelas A1 adalah *play grup* rata-rata usia 3 tahun-4 tahun, kelas A2 rata-rata usia 4 tahun-5 tahun, kelas B rata-rata usia 5 tahun-6 tahun. Untuk jam sekolah kelas A1 dari pukul 08.00-10.30 sedangkan untuk kelas A2 dan B dari pukul 07.15-11.30. di sekolah ini murid tidak diperkenankan membawa gadget dan dalam proses belajar mengajar pun tidak menggunakan gadget, jika ada keperluan seperti menelpon orang tua murid untuk menjemput atau ada murid yang sakit minta dijemput biasanya pihak sekolah yang menghubungi orang tua menggunakan telpon sekolah ataupun menggunakan gadget guru. Dan salah satu orang tua mengatakan jika di rumah anak diberi kebebasan menggunakan gadget untuk membantu orang tua agar bisa melakukan pekerjaan rumah sehingga anak tidak rewel, dan kebanyakan gadget yang di gunakan untuk bermain game dan membuka youtube, anak berhenti menggunakan gadget saat batrai gadget habis dan perlu diisi ulang.

B. Rumusan Masalah

Pengalaman orang tua dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak pra sekolah sangat penting. Peran orang tua dalam mengikut sertakan anak dan mendampingi dalam penggunaan gadget membantu anak untuk mengendalikan penggunaan teknologi yang canggih sekarang ini dengan pemikiran yang kritis. Keluarga sebagai benteng pertama pertahanan anak dalam memasuki dunia luar memiliki pengaruh yang sangat penting. Komunikasi orang tua dan anak harus tercipta dengan membantu

perkembangan serta proses pengawasan dalam menggunakan gadget. Oleh karena itu berdasarkan masalah dan jurnal penelitian diatas dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut apa makna atau ungkapan pengalaman dari pola asuh orang tua dalam memberi pemahaman dan pendampingan kepada anak mengenai penggunaan gadget.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang pola asuh orang tua dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak pra sekolah di TK Immanuel Samarinda.

2. Tujuan Khusus

Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan mengeksplorasi pengendalian penggunaan gadget yang diberikan orang tua untuk anak pra sekolah. Penelitian yang ingin dicapai adalah :

- a. Untuk mendeskripsikan dan mengeksplorasi tindakan/pola asuh orang tua tentang mengendalikan penggunaan gadget pada anak pra sekolah.
- b. Untuk mendeskripsikan dan meninterpretasikan faktor pendukung orang tua dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak pra sekolah.
- c. Untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan faktor penghambat orang tua dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak pra sekolah.

d. Untuk mengetahui orangtua dalam mengendalikan penggunaan gadget.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan informasi bagi instansi pendidikan dan kesehatan dalam upaya peningkatan mutu pelayanan kesehatan dan referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Orang Tua

Menambah pengetahuan dan membangun pentingnya komunikasi yang baik terhadap anak pra sekolah dalam mengendalikan penggunaan gadget.

2. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pemahaman tentang mengendalikan penggunaan gadget.

3. Bagi Peneliti Yang Akan Datang

Sebagai bahan dasar dan referensi untuk penelitian yang sama diwaktu yang akan datang.

4. Perawat

Perawat dapat menilai tentang perlunya perawat dalam menjalankan perannya sebagai educator dan konselor dalam memberikan informasi mengenai perilaku pendidikan dalam mengendalikan penggunaan gadget.

E. Penelitian Terkait

Penelitian terkait yang berkenaan dengan topik pola asuh orang tua dalam mengendalikan penggunaan gadget anak pra sekolah antara lain :

1. Yuli Irmayanti (2018) dengan judul “ Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gawai pada Anak Usia Prasekolah”. Tujuan penelitian untuk memahami peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak pra sekolah. Metode penelitian kualitatif fenomenologi deskriptif. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak pra sekolah memiliki perbedaan antara peran ayah dan peran ibu. Faktor penghambat peran orang tua yaitu berasal dari kendala ayah dan kendala ibu, kendala ayah lebih kepada keterbatasan waktu untuk terlibat bersama anak, sedangkan

kendala ibu lebih kepada perilaku temper tantrum pada anak dan rendahnya pendidikan ibu.

2. M. Hafis Al-Ayouby (2018) dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung)”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tentang bentuk dan dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Metode pendekatan kualitatif fenomenologi oleh Schutz. Lokasi penelitian di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung. Teknik penelitian *puposive sampling*. Hasil penelitian penggunaan gadget adalah bermain game dan menonton film animasi serta hanya sedikit untuk media pembelajaran dan intensitas serta durasi pemakaian beragam tergantung dari pengawasan dan kontrol orang tua, dampak positif lebih mudah memantau dan mengatur pergaulan anak sedangkan untuk anak hiburan mereka semata dan memacu kegiatan belajar usia dini, dampak negatif anak cenderung individualis, susah bergaul, apabila sudah kecanduan akan sulit untuk di kontrol, otak anak sulit berkembang.
3. Zulfria (2017) dengan judul “Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Sekolah Dasar ” Tujuan penelitian untuk mengetahui pola asuh orang tua saat anak menggunakan *smartphone* di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data diperoleh melalui wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Lokasi penelitian di kota Tangerang Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa parenting untuk mengurangi penggunaa *samrtphone* pada anak usia 10-12 tahun sangat penting. Anak-anak yang menggunakan *smartphone* tidak bisa pergi, mereka tetap membutuhkan bimbingan dan ajaran orang tua. Komunikasi antara orang tua dan anak tentang kegunaan *smartphone*, dampak positif dan negatif menggunakan *smartphone* harus dilakukan orang tua yang memiliki anak pengguna *smartphone* memainkan peran parenting untuk membekali anak-anak dengan pengetahuan tentang dampak positif dan negatif menggunakan *smartphone*, jadi mereka tidak salah dalam memanfaatkan *smartphone* ynag mereka miliki pasa usia dini

BAB II

KONSEP TEORI

A. Telaah Pustaka

1. Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget (bahasa Indonesia : acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya : komputer, *handphone*, game dan lainnya, (Puji Asmaul Chusna, 2017).

Menurut Dinie Ratri Desiningrum, Yeniari Indriana dan Siswati, 2017 sejak pasar bebas dunia tahun 2008, Indonesia menjadi salah satu sasaran utama peredaran produk-produk elektronik khususnya gadget. Gadget yang awalnya hanya mampu dibeli oleh seseorang yang berpenghasilan tinggi, sekarang seseorang yang berpenghasilan pas-pasan pun mampu membeli gadget dengan harga murah maupun dengan sistem pembayaran berkala. Selain itu pula, tidak jarang sekarang banyak produsen-produsen gadget sengaja menjadikan anak-anak dan remaja awal sebagai target pemasarannya, (Ratriva, 2016). Tidak salah jika gadget masa kini sangat disukai anak-anak dan remaja. Sebab gadget masa kini sangat berbeda jauh dengan gadget pada awal diproduksi yang hanya dapat digunakan untuk telpon maupun mengirim pesan serta ditambah dengan desain yang tidak menarik. Sedangkan, gadget pada masa kini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang sangat menarik dengan desain yang bervariasi serta penggunaan teknologi *touchscreen* yang semakin membuatnya menarik, selain itu pula gadget masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi didalam gadget tersebut. Seperti game pada saat ini sangat bervariasi, mulai dari game bertemakan petualangan sampai pelajaran. Lalu, penyajian setiap aplikasi (games) yang beraneka warna

dan karakter tak heran jika gadget sangat digandrungi oleh anak pada masa ini. Penyajian beraneka ragam aplikasi tak ayal membuat seseorang sangat senang berlama-lama untuk didepan gadget mereka, sehingga penggunaan gadget mereka jadi berlebihan. Ditambah lagi rawannya media sosial online yang menyajikan tawaran menarik bagi remaja untuk banyak berinteraksi di dunia maya (Constantino, 2014).

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya :

a. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis, dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone*.

b. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dan dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

c. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, yanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

Sesuai hasil seminar pada tanggal 25 September 2016 oleh Suwarsi ada beberapa perilaku anak terkait dengan gadget, ini yang harus diwaspadai guru maupun orang tua yaitu :

- a. Ketika keasyikan dengan gadget anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain.
- b. Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya.

- c. Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan gadget.
- d. Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain gadget.

Perilaku perilaku tersebut merupakan tanda bahwa mereka sedang membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktifitasnya dengan kecanduan bermain gadget (Puji Asmaul Chusna, 2017).

Dampak positif teknologi bagi anak (Susanto)

- a. Dapat menambah wawasan anak.
- b. Anak dapat membangun relasi, memperbanyak teman tanpa harus dibatasi jarak dan waktu.
- c. Dapat mempermudah anak dalam mencari dan mengetahui informasi terkini.
- d. Anak dapat menggunakan teknologi perangkat lunak pendidikan seperti program-program untuk pengetahuan dasar membaca. Berhitung, sejarah, geografi, dan sebagainya. Dengan perkembangan teknologi kini perangkat pendidikan dapat dibuat dengan unsur hiburan (*entertainment*) yang berhubungan dengan materi pendidikan, sehingga anak secara tidak langsung mau untuk belajar (video lagu anak-anak).
- e. Menjadi sebuah solusi bagi orang tua yang menghadapi seorang anak yang bosan belajar.
- f. Membangun kreatifitas anak.
- g. Teknologi membuat seorang anak jauh lebih fasih dengan teknologi, terutama teknologi informasi.

Dampak negatif teknologi bagi anak (Rachman, 2016)

- a. Menurunkan prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan.
- b. Membatasi aktifitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak.

- c. Perkembangan keterampilan sosial dan bahasa anak yang terhambat karena sudah dikenalkan dengan gadget dini (terutama usia dibawah 2 tahun).
- d. Perkembangan otak tidak maksimal karena stimulasi perkembangan tidak seimbang.
- e. Masalah kesehatan mata (seharusnya *screen time* dibatasi maksimal 2 jam per hari).
- f. Masalah konsentrasi (sebentar-sebentar melihat dan mengecek gadget).
- g. Masalah tidur, jumlah waktu tidur, dan kualitas tidur yang kurang (akibat isi dari tontonan).
- h. Tidak ada privasi, memungkinkan pengambilan data pribadi, predator anak, *cyber bullying*, dan lain-lain.
- i. Masalah pornografi, kekerasan atau penanaman nilai negatif.

2. Proses Perkembangan

Menurut Santrock (1995, 2007) perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan dan terus berlanjut di sepanjang rentang kehidupan individu. Sebagian besar perkembangan melibatkan pertumbuhan, namun juga melibatkan kemunduran/penuaan. Monks, Knoers dan Haditono (2001) menyebutkan bahwa perkembangan merupakan proses yang kekal dan tetap yang menuju ke arah suatu organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi. Pengertian lebih tinggi berarti bahwa tingkah laku tadi mempunyai lebih banyak diferensiasi, yaitu tingkah laku tersebut tidak hanya luas melainkan juga mengandung kemungkinan yang lebih banyak.

Bijou dan Baer (Gunarsa, 1997) mengemukakan bahwa perkembangan adalah perubahan proses yang menunjukkan cara organisme bertingkah laku dan interaksinya dengan lingkungan yang terjadi sepanjang waktu sejak konsepsi sampai dengan meninggalkan dunia. Perumusan Bijou dan Baer ini mempunyai orientasi behavioristik. Selanjutnya dijelaskan beberapa rangsangan (stimulus) yang sampai pada anak dan mempengaruhi perkembangan yaitu :

1. Fisik. Meliputi keadaan-keadaan di alam bebas seperti pegunungan, pepohonan, dan benda-benda buatan manusia, misalnya meja, kursi, rumah, bangunan, dan pesawat terbang.
2. Kimia. Meliputi gas dan larutan-larutan tertentu yang memengaruhi dari jarak tertentu seperti zat-zat kimia, parfum, asap. Juga yang langsung mengenal permukaan tubuh, misalnya sabun, obat-obatan antiseptik, dan asam belerang.
3. Organismik. Meliputi struktur biologis dan fungsi-fungsi kefaalan pada organisme seperti rangsangan dari alat-alat pernafasan, pencernaan, kardiovaskuler, kelenjar buntu, persarafan, dan sistem otot-otot.
4. Sosial. Meliputi penampilan, perbutan dan interaksi dengan orang-orang, ibu, ayah, guru, teman, karyawan, polisi dan lain-lain serta dengan dirinya sendiri.

Berkaitan dengan konsep perkembangan istilah pertumbuhan. Sebagian ahli berpendapat bahwa istilah perkembangan dan pertumbuhan adalah sama, kerana keduanya sama-sama merupakan suatu proses perubahan menuju ke arah tertentu namun ada juga yang membedakan walaupun sebenarnya sulit untuk terpisahkan. Menurut Craig (1985), pertumbuhan adalah peningkatan pada ukuran, fungsi dan kompleksitas fisik yang mengarah ke titik kematangan, terutama menunjukkan pada perubahan fisik, seperti penambahan tinggi dan berat badan. Istilah lebih berkaitan dengan ukuran tubuh serta fungsi fisik, sedangkan perkembangan mangacu pada sifat-sifat yang khas dari gejala-gejala psikologis yang tampak.

a. Anak Usia Dini

Yang dimaksud dengan pengertian anak usia dini adalah anak yang berumur antara 0 sampai 5 tahun yang merupakan usia emas (*golden age*), usia yang menentukan masa depan mereka apabila diasuh dengan baik maka mereka akan menjadi anak-anak yang dapat diharapkan untuk berguna bagi bangsanya (Hermoyo, 2015).

Anak usia dini bersifat unik, mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, bersifat aktif dan energik, anak bersifat egoisentris, memiliki rasa ingin tau yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, bersifat eksploratif dan berjiwa bertualang, kaya dengan fantasi masih mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam bertindak, memiliki daya perhatian yang pendek, merupakan masa belajar yang paling potensial, semakin menunjukkan minat terhadap teman. Hal lain yang dilakukan oleh anak adalah dengan cara bereksplorasi dan berimajinasi. Aktivitas eksplorasi dan imajinasi anak menjadi salah satu ciri karakteristik anak usia dini. Oleh karena itu pada anak usia dini menjadi bagian penting dalam memunculkan kemampuan anak mengembangkan kemampuan kognitif anak secara optimal (Masitoh, 2007).

b. Periode Kanak-Kanak Awal (2-6 Tahun)

Masa anak dimulai setelah masa bayi yang penuh ketergantungan yaitu dari usia sekitar dua tahun sampai dengan usia 12 tahun. Masa anak dibagi menjadi dua periode (Hurlock, 1980), yaitu :

1. Masa anak awal, berlangsung dari usia 2-6 tahun.
2. Masa anak akhir, berlangsung dari usia 6-12 tahun.

c. Ciri dan Tugas Perkembangan Kanak-Kanak Awal

Menurut (Hurlock, 1980) Umumnya orang tua menganggap masa ini sebagai usia bermasalah atau usia sulit karena pada masa ini sering terjadi masalah perilaku sebagai akibat karena anak sedang dalam proses perkembangan kepribadian yang unik dan berhasil. Juga anak sering kali bersikap bandel, keras kepala, tidak menurut, melawan dan marah tanpa alasan. Sering juga dianggap sebagai usia bermain karena anak senang menghabiskan sebagian besar waktu untuk bermain. Para pendidik menyebut masa ini sebagai usia prasekolah karena merupakan saat anak mengikuti taman indria atau taman kanak-kanak dan masa persiapan untuk memulai pendidikan formal di kelas satu sekolah dasar. Psikologi sering menyebut sebagai usia prakeompok karena anak-anak

mempelajari dasar-dasar perilaku sosial sebagai persiapan untuk penyesuaian diri saat masuk sekolah dasar. Disebut juga sebagai usia menjelajah dan usia bertanya karena anak-anak ingin mengetahui keadaan lingkungannya, dan dalam upaya menjelajah lingkungannya ini mereka banyak bertanya. Pada masa ini, anak-anak juga senang meniru pembicaraan dan tindakan orang lain sehingga disebut usia meniru. Anak juga lebih menunjukkan kreatifitasnya dalam bermain dibandingkan masa-masa lain dalam kehidupan sehingga disebut usia kreatif.

d. Tugas Perkembangan Kanak-Kanak Awal

Menurut Havighurst (dalam Monks dkk, 2001) tugas-tugas perkembangan pada masa kanak-kanak awal, yaitu :

- 1) Mencapai stabilitas fisiologis.
- 2) Belajar berbicara/berbahasa.
- 3) Belajar mengatur dan mengurangi gerak tubuh yang tidak perlu.
- 4) Belajar mengenal perbedaan dan aturan-aturan jenis kelamin dan ciri-cirinya.
- 5) Membentuk konsep-konsep sederhana mengenai realitas sosial dan realitas fisik.
- 6) Belajar tentang benar-salah, perkembangan kata hati (hati nurani).

Taman kanak-kanan (TK) merupakan salah satu alternatif pendidikan formal untuk usia pra sekolah yang bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, intelektual, keterampilan fisik dan motorik, sosial, moral dan daya cipta yang diperlukan oleh anak-anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, serta untuk pertumbuhan dan perkembangan pada tahap selanjutnya. TK merupakan area penting sebagai tempat anak-anak belajar mengembangkan potensi yang dimiliki dan mengembangkan kemandirian. Selain itu, TK anak juga memperoleh pengalaman lain yaitu tunduk pada otoritas selain orang tua. Anak-anak mendapat bimbingan dari pendidik dengan gaya dan pendekatan yang

berbeda yang selama ini diperoleh dari orang tuanya. Pengalaman ini yang membuat anak menjadi lebih memahami perlunya melihat persoalan dari sudut pandang orang lain. (Kadek Dwinita Viandari, 2017).

Anak usia prasekolah atau anak TK pun sudah menggunakan gadget karena faktor orang tua yang sibuk bekerja dan harga gadget yang semakin murah akibat persaingan dipasaran. Sedangkan aplikasi-aplikasi pada PC tablet atau *smartphone* tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar, bahkan video game. Pada kenyataannya anak-anak akan lebih sering menggunakan gadgetnya untuk bermain game dari pada untuk belajar ataupun bermain diluar rumah dengan teman-teman seusianya (Nurrachmawati, 2014).

3. Pengetahuan dan Peran Orang Tua Mengendalikan Penggunaan Gadget

Pengetahuan adalah hasil tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan pengideraan terhadap suatu objek tertentu, pengetahuan terjadi melalui pancaindera manusia yakni : indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Sebagian besar pengetahuan diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmojo, 2007).

Pengetahuan mempunyai 6 tingkatan sebagai berikut :

- a. Tahu
- b. Memahami
- c. Analisis
- d. Aplikasi
- e. Sintesis
- f. Evaluasi

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan menurut Notoatmojo, 2003 adalah :

- a. Umur
- b. Pendidikan

- c. Paparan media massa
- d. Sosial ekonomi
- e. Hubungan sosial
- f. Pengalaman

Faktor-faktor yang mendukung sebagian besar orang tua memberikan gadget kepada anak yang didasari adanya pengetahuan mengenai dampak positif penggunaan gadget pada anak seperti memberikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi modern bagi anak sehingga dapat menambah ilmu anak tentang dunia luar dan dapat merangsang perkembangan otak anak (Yuli Irmayanti, 2018). Rozalia (2017) juga mengungkapkan bahwa orang tua memberikan gadget kepada anak karena mereka berpikir bahwa gadget mudah digunakan untuk belajar membaca, menulis, berhitung dan sebagainya. Banyak aplikasi-aplikasi edukasi bahkan permainan edukasi yang bisa membuat anak semakin pintar.

Selain mengetahui dampak positif memberi gadget pada anak sebagian besar orang tua juga memiliki pengetahuan mengenai dampak negatif penggunaan gadget pada anak seperti jika anak terlalu lama bermain gadget dapat mengganggu kesehatan mata anak.

Pola asuh orang tua adalah pola interaksi antara anak dengan orang tua yang meliputi bukan hanya pemenuhan kebutuhan fisik dan kebutuhan psikologis tetapi juga norma-norma yang berlaku di masyarakat (Gunarsa, 2002). Disimpulkan pola asuh orang tua adalah proses interaksi orang tua dengan anak dimana orang tua mencerminkan sikap dan perilakunya dalam menuntun dan mengarahkan perkembangan anak serta menjadi teladan dalam menanamkan perilaku (Kadek Dwinita Viandari, 2017). Pola asuh orang tua kepada anaknya menjadi solusi dari semua persoalan ini. Keluarga merupakan sekolah pertama sang anak sebelum berinteraksi dengan lingkungan sosial di luar rumahnya (Tesa Alia, 2018).

Brook (2011) mengungkapkan bahwa orang tua memberikan gawai untuk menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur atau makan dan dan memberi waktu luang bagi orang tua adar dapat

melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai (Yuli Irmayanti, 2018). Peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan jangan sampai orang tua mengandalkan gadget untuk menemani anak dan membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak mengganggu. Mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak merupakan salah satu cara efektif. Lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dalam waktu luang, bermain bersama atau hanya sekedar bercanda disela-sela aktifitas yang padat. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa. Mengembangkan imajinasi dan kreatifitasnya. (Puji Asmaul Chusna, 2017).

Penggunaan gadget yang baik untuk anak dengan (Sinta, 2018)

- a. Mengatur waktu atau jam.
- b. Mengkhususkan gadget anak.
- c. Menggunakan pemblokiran iklan.
- d. Memeriksa gadget anak.
- e. Membatasi koneksi internet.
- f. Memilih sesuai usia anak

Tanpa adanya pendampingan orang tua penggunaan gadget tidak akan berfokus pada apa yang diajarkan orang tua. Biasanya akan melenceng dari apa yang orang tua ajarkan.

Pertama, berikan kesempatan pada anak untuk belajar menggunakan gadget untuk belajar dan berinteraksi sejak dini. Karena penggunaan gadget pada saat ini adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari pada saat ini dan pada masa yang akan datang. Kemudian sudah jelas bahwa gadget mempunyai efek-efek tertentu terhadap penggunanya. Termasuk efek fisik pada seseorang. Kemudian sudah jelas manfaat dan tujuan dalam penggunaan gadget yaitu memberikan arahan kepada anak bagaimana menggunakan gadget dengan benar. Entah posisi duduk dan dengan cara memperhatikan letak cahaya dan jarak pandang mata dengan gadget. Karena jarak pandang yang terlalu dekat akan mengganggu penglihatan anak.

Kedua, pilihlah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Sesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Semua permainan, sosial media, video itu semua harus melewati pengawasan orang tua. Sebab unsur kekerasan dan pornografi rentan terjadi atau mudah didapatkan pada konten tersebut diatas. Kemudian berikan penjelasan secara bijak setiap fungsi dari konten yang ada pada gadget. Anak-anak bisa menerima penjelasan sebelum mereka asik dengan gadgetnya. Anak-anak mampu memahami bahwa dengan gadget kita bisa berinteraksi seperlunya baik dengan sesama anggota keluarga ataupun dengan warga sekitar lingkungan. Semua komunikasi tersebut bisa menggunakan sosial media yang selama ini digunakan. Orang tua harus memberikan secara jelas dan rinci tentang penggunaan tiap *software*. Orang tua harus lebih tau tentang semua konten yang ada pada gadget anak-anaknya.

Ketiga, tempatkan gadget diruang umum. Kadang orang tua merasa bangga dengan dapat meletakkan gadget dalam kamar anak mereka. Hal ini sebenarnya membahayakan karena orang tua susah memantau kegiatan anaknya dalam menggunakan gadget. Pilihlah kursi atau meja yang nyaman untuk bermain gadget. Kebiasaan bermain gadget dengan posisi tidur yang tidak baik untuk kesehatan mata.

Keempat, mengatur durasi penggunaan gadget. Jangan biarkan anak-anak asik dengan gadgetnya. Semua sarana ini memang mengasikkan hingga anak-anak lupa waktu. Untuk itu orang tua harus bisa menegaskan batas waktu penggunaan gadget pada anak-anaknya. Kemudian orang tua selalu membangun interaksi yang baik dengan anaknya. Kemudian orang tua memberikan contoh penggunaan gadget secara positif. Karena setiap anak yang hingga kini mahir menggunakan gadget pada awalnya mencontoh pada orang tua. Untuk itu orang tua bisa memberi contoh yang baik dalam menggunakan gadget sejak awal.

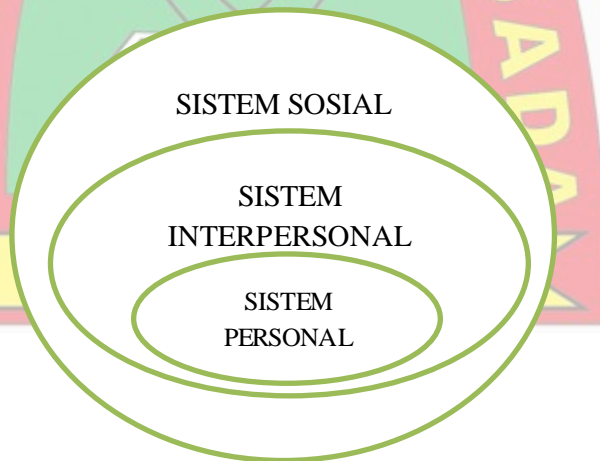
Kelima, bantu agar anak-anak dapat membuat keputusan sendiri. Kadang anak ingin menciptakan suasana yang baru tetapi tidak berani berkomunikasi dengan orang tua. Disini orang tua harus selalu mengajak diskusi bahkan mengajak bercerita supaya anak bisa menampilkan atau

berkreasi dengan ide-ide yang ada di pikirannya. Tanamkan pula rasa takt terhadap Tuhan sehingga jika tidak ada orang tua dia tau bahwa Tuhan memperhatikan dan melihat apa yang dilakukan dan hal ini bisa membuat anak membuat keputusan sendiri tanpa berpikir yang tidak baik.

4. Model Teori Keperawatan Menurut Imogene King

King mengemukakan dalam kerangka konsepnya, hampir setiap konsep yang dimiliki oleh perawat dapat digunakan dalam asuhan keperawatan. King memahami model konsep dan teori keperawatan dengan menggunakan pendekatan sistem dalam hubungan interaksi yang konstan dengan lingkungan sehingga King mengemukakan dalam model konsep interaksi.

Dalam mencapai hubungan interaksi, King mengemukakan konsep kerjanya yang meliputi adanya sistem personal, interpersonal dan sistem sosial yang berhubungan satu dengan yang lain, yang dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Konsep Kerja Imogene King

a. Sistem personal

Menurut King setiap individu adalah sistem personal (sistem terbuka) untuk sistem personal konsep yang relevan adalah persepsi diri, pertumbuhan, perkembangan, citra tubuh, dan waktu.

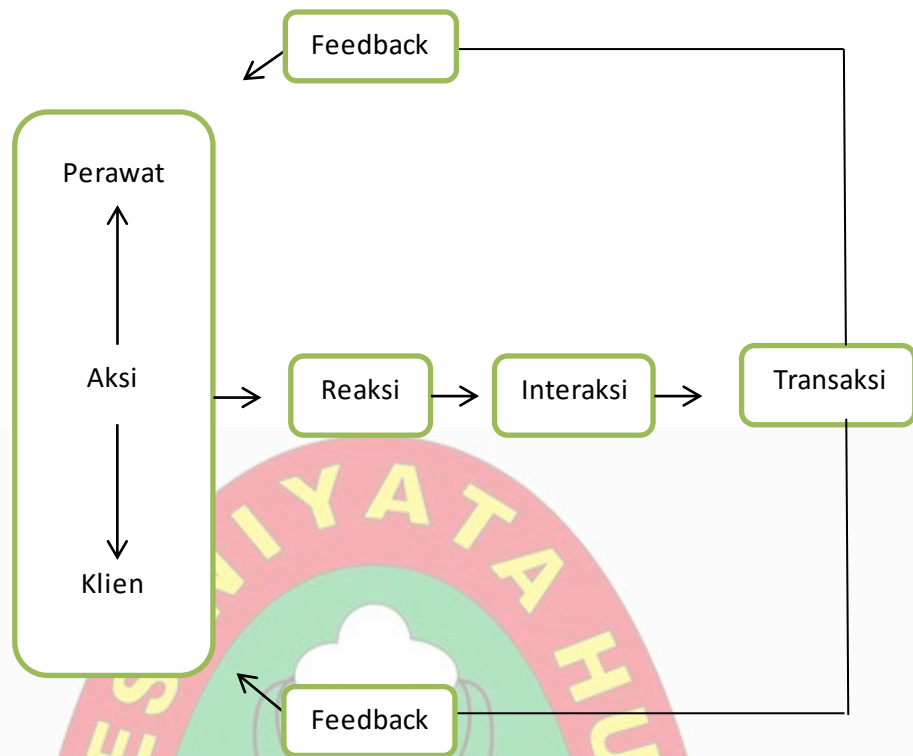
b. Sistem interpersonal

King mengemukakan sistem interpersonal terbentuk oleh interaksi antar manusia. Interaksi antar dua orang disebut DYAD, tiga orang disebut TRIAD, dan empat orang disebut GROUP. Konsep yang relevan dengan sistem interpersonal adalah interaksi, komunikasi, transaksi, peran dan stress.

c. Sistem sosial

King mendefinisikan sistem sosial sebagai sistem pembatas peran organisasi sosial, perilaku, dan praktek yang dikembangkan untuk memelihara nilai-nilai dan mekanisme peraturan antara praktek-praktek dan aturan. Konsep yang relevan dengan konsep ini adalah organisasi, otoritas, kekuasaan, status dan pengambilan keputusan.

Model konsep keperawatan King manusia memiliki 3 kebutuhan dasar yaitu kebutuhan terhadap informasi kesehatan, kebutuhan terhadap pencegahan penyakit dan kebutuhan terhadap perawatan sakit. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut King mengemukakan pendekatan teori yang terdiri dari komponen yang dapat digambarkan dibawah ini



Gambar 2.2 kerangka Komponen Pendekatan Teori

Berdasarkan skema tersebut dapat dijelaskan bahwa konsep hubungan manusia menurut King terdiri dari komponen :

a. Aksi

Aksi merupakan proses awal hubungan dua individu dalam berperilaku, memahami atau mengenali kondisi yang ada dalam keperawatan dengan digambarkan hubungan perawat dan klien untuk melakukan kontrak atau tujuan yang diharapkan.

b. Reaksi

Adalah suatu bentuk tindakan yang terjadi akibat dari adanya aksi dan merupakan respon dari individu.

c. Interaksi

Suatu bentuk kerja sama yang saling mempengaruhi antara perawat dan klien yang terwujud dalam komunikasi

d. Transaksi

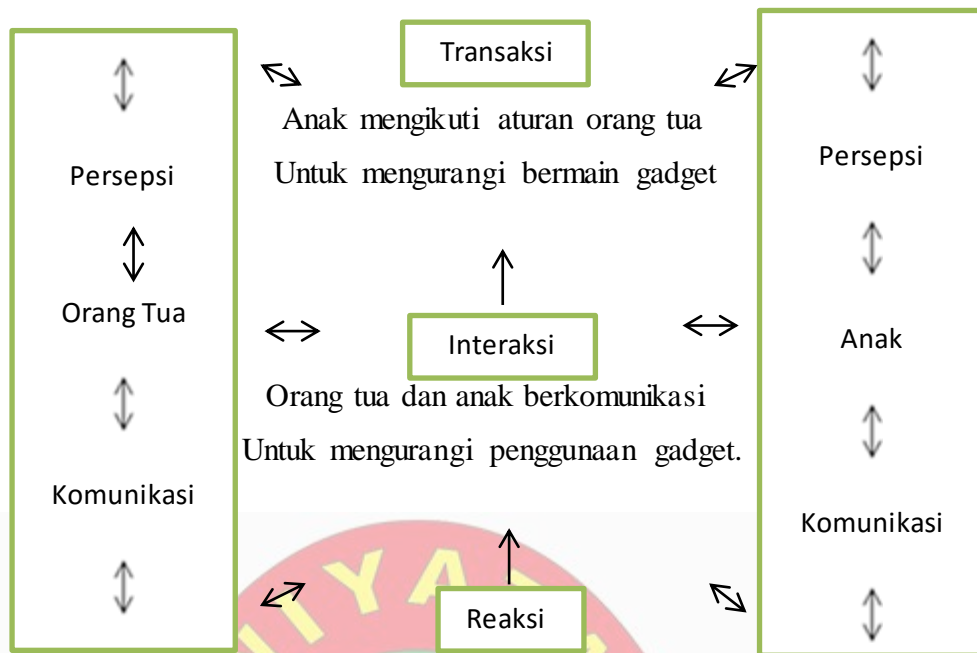
Kondisi dimana antara perawat dan klien terjadi suatu persetujuan dalam rencana tindakan keperawatan yang akan dilakukan.

King mengasumsikan model keperawatan secara eksplisit dan implisit asumsi eksplisit meliputi :

- a. Fokus sentral dari keperawatan adalah interaksi dari manusia dan lingkungannya, dengan tujuan untuk kesehatan manusia.
- b. Individu dan sosial, mengirim, rasional, reaksi penerimaan, kontrol, berorientasi pada kegiatan waktu.
- c. Proses dipengaruhi oleh persepsi, tujuan, kebutuhan, dan klien serta perawat.
- d. Manusia sebagai pasien mempunyai hak untuk mendapatkan kehidupannya, kesehatan, dan pelayanan komunitas dan menerima atau menolak keperawatan.
- e. Tanggung jawab dari semua anggota tim kesehatan adalah memberi informasi kepada individu tentang semua aspek kesehatan untuk membantu mereka atau mengambil keputusan.
- f. Tujuan dari memberi pelayanan kesehatan dan menerima pelayanan mungkin tidak sama.

Sedangkan asumsi implisit meliputi :

- a. Pasien ingin berpartisipasi secara aktif dalam proses keperawatan.
- b. Pasien sadar, aktif dan secara kognitif mampu berpartisipasi dalam pembuatan atau pengambilan keputusan.
- c. Individu mempunyai hak untuk mengetahui tentang dirinya sendiri.
- d. Individu mempunyai hak untuk menerima atau menolak pelayanan kesehatan.



Gambar 2.3 Kerangka Teori Modifikasi Imogene King

Proses aksi, reaksi dan interaksi memberikan informasi tentang persepsi mereka dalam suatu situasi dan sebagai proses interaksi orang tua dan anak masing-masing merasakan situasi dan kondisi yang berlainan dan melalui komunikasi mereka menentukan tujuan, mengeksplorasi maksud dan menyetujui maksud untuk mencapai tujuan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Rancangan Penelitian

Penelitian mengenai pola asuh orang tua dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak pra sekolah merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang pada umumnya menjelaskan dan memberikan pemahaman dan interpretasi tentang berbagai perilaku dan pengalaman manusia (individu) dalam berbagai bentuk. Salah satu cara memahami perilaku dan pengalaman tersebut adalah memberikan intisari (*essence*) dari pengalaman hidup atau fenomena yang dialami individu atau sekelompok individu dengan lebih menekankan pada hubungan sebab akibat dalam menjelaskan perilaku individu tersebut (Poerwandari, 2009).

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi adalah memberikan deskripsi, refleksi, interpretasi dan modus riset yang menyampaikan intisari dan pengalaman kehidupan individu yang teliti. Fenomenologi melakukan kajian terhadap pengalaman pribadi yang menjadi subjek penelitian yaitu pasangan orang tua baik pengalaman pada tatanan afektif, kognitif maupun pengalaman berupa perilaku yang dapat mereka maknai. (Afiyanti dan Rachmawati, 2014)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak (TK) Immanuel kota Samarinda, Kalimantan Timur. Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Desember 2018-Januari 2019.

C. Subjek Penelitian

Sampel penelitian bisa kecil atau besar, tergantung pada pertanyaan penelitian, bahan dan waktu, termasuk jumlah peneliti. Patton (2002) menjelaskan bahwa estimasi besar sampel yang diperlukan pada studi kualitatif perlu menyesuaikan pada masalah dan tujuan penelitian yang dilakukan. Morse (2000) mengemukakan bahwa memperkirakan ukuran

sampel dalam studi kualitatif diperlukan saturasi data. Berdasarkan pertimbangan faktor-faktor tersebut, maka saat menyusun usulan penelitian, menyatakan jumlah pasti dari sampel yang diperlukan tidak dianjurkan, tetapi kita dapat menyebutkan rentang estimasi banyaknya sampel yang dibutuhkan. Metode fenomenologi memungkinkan peneliti menyeleksi karakteristik partisipan yang heterogen untuk lebih memperdalam pemahaman terhadap fenomena yang diteliti dengan besar sampel biasanya sekitar 3 sampai 15 partisipan (Afiyanti & Rachmawati, 2014)

Subjek penelitian menurut arikunto (2007), merupakan suatu yang sangat penting kedudukannya dalam penelitian, subjek penelitian harus di tata sebelum penelitian siap untuk mengumpulkan data. Subjek penelitian dapat berupa benda, hal atau orang. Dengan demikian subjek penelitian pada umumnya manusia atau apa saja yang menjadi urusan manusia. Pada penelitian ini subjek penelitiannya adalah orang tua dengan pola asuh mengendalikan penggunaan gadget pada anak pra sekolah di TK Immanuel Samarinda dengan jumlah keseluruhan 60 siswa.

D. Pemilihan Subjek Penelitian

Pemilihan subjek penelitian dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. *Sampel purposive* adalah sampel yang dipilih berorientasi pada tujuan penelitian. Individu diseleksi atau dipilih secara sengaja karena memiliki pengalaman yang sesuai dengan fenomena yang diteliti. Riset fenomenologi membutuhkan *sampel purposive*, yaitu para partisipan yang memiliki pengalaman sesuai dengan fenomena yang diteliti (*sampel berdasarkan kriteria/criterion based sampling*)

Pemilihan partisipan, keadaan atau unit waktu yang menjadi sampel penelitian harus berdasarkan kriteria, yaitu kriteria tertentu yang diterapkan dan sampel dipilih berdasarkan itu adalah :

1. Kriteria Inklusi adalah orang tua yang memiliki anak pra sekolah berumur 3-6 tahun, orang tua yang bersedia menjadi partisipan dan mengikuti penelitian dari awal hingga akhir penelitian, dapat memberikan informasi dengan baik dan benar.

2. Kriteria Eksklusi adalah orang tua yang memiliki anak pra sekolah tetapi tidak tinggal bersama, orang tua yang tidak setuju untuk diwawancara. Orang tua yang tidak memiliki gadget.

E. Instrument Penelitian

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini disebut *human-instrument*, yaitu peneliti sendiri yang berfungsi sebagai instrument yang berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas semuanya. Selain itu, sebagai instrument penelitiannya, peneliti fenomenologi perlu memiliki peran yang efektif dalam memfasilitasi proses pengumpulan data penelitiannya dengan memiliki peran mengenal masing-masing karakter para partisipannya berdasarkan gender, usia karakter bicarannya dan karakter-karakter lainnya dari para partisipannya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data pada penelitian kualitatif berbeda dengan penelitian kuantitatif, walaupun beberapa metode menggunakan istilah yang sama. Beberapa metode pengumpulan data pada penelitian kualitatif yang sering digunakan pada penelitian keperawatan yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan rekaman audio dan video.

1. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang paling sering digunakan pada banyak penelitian kualitatif. Wawancara pada penelitian kualitatif merupakan pembicaraan yang mempunyai tujuan dan didahului beberapa pertanyaan informal. Suatu wawancara yang berkualitas merupakan hubungan yang dibangun oleh komunikasi dua arah dan bukan bentuk introgasi yang berlangsung secara satu arah.

Berkenaan dengan penggunaan kata Tanya pada naskah wawancara, penggunaan kata Tanya “mengapa”, “apa”, dan “bagaimana” dibedakan dalam hal pertanyaan penelitian dan pertanyaan wawancara. Ketika

merancang naskah wawancara penggunaan kata Tanya “mengapa” dan “apa” seharusnya ditanyakan dan diberi jawaban terlebih dahulu sebelum pertanyaan “bagaimana” ditanyakan.

Tidak semua fenomena dan tujuan penelitian dapat dilakukan pengambilan datanya dengan metode wawancara. Terdapat beberapa fenomena dan tujuan penelitian yang tidak memungkinkan menggunakan wawancara untuk pengambilan data penelitiannya, diantaranya :

- a. Pada penelitian yang bertujuan memprediksi dan mempelajari fenomena dalam suatu kelompok besar, seperti penelitian jeni survey untuk memperoleh pendapat dari banyak orang.
- b. Ketika tidak tersedia banyak waktu untuk pengambilan data, metode kuesioner pada umumnya akan lebih mungkin digunakan karena cepat didistribusikan, dianalisis, dan dilaporkan daripada melakukan wawancara.
- c. Studi yang mempelajari perilaku para individu dan interaksi anatar mereka dengan lingkungannya.
- d. Jika tujuan suatu penelitian untuk memperoleh data atau pengalaman seseorang yang bersifat personal atau pribadi.

Lama wawancara dianjurkan agar wawancara dilakukan tidak lebih dari satu jam. Sebenarnya waktu wawancara bergantung pada ketersediaan waktu partisipan. Namun demikian, peneliti harus melakukan kontrak waktu dengan partisipan, sehingga mereka dapat merencanakan kegiatannya pada hari itu tanpa terganggu oleh proses wawancara. Pada partisipan lanjutusia menderita kelemahan fisik, atau sakit mungkin perlu istirahat setelah 20 atau 30 menit. Partisipan anak-anak juga bisa konsentrasi waktu yang lama. Jika lebih sari tiga jam, konsentrasi tidak akan diperoleh bahkan bila wawancara tersebut dilakukan oleh peneliti berpengalaman sekalipun. Jika dalam waktu yang maksimal tersebut data belum semua diperoleh, wawancara dapat dilakukan sekali lagi atau lebih. Beberapa kali wawancara singkat akan lebih efektif dibandingkan hanya satu kalidengan waktu yang panjang (Afiyanti & Rachmawati, 2014)

Waktu atau jadwal wawancara perlu juga ada kesepakatan antara peneliti dan partisipan. Pilihlah waktu yang sekiranya partisipan tidak ada kesibukan lainnya dan peneliti tidak terburu-buru. Tempat wawancara dilakukan di tempat yang disepakati juga oleh peneliti dan partisipan. Idealnya, wawancara harus dilakukan pada lingkungan yang kondusif dan perlu menjaga privasi individu yang diwawancarai serta terhindar dari gangguan dari pihak luar yang hadir. Wawancara dalam penelitian ini untuk mengetahui pola asuh orang tua dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak pra sekolah.

Terdapat enam langkah dalam melakukan metode wawancara (Kvale, 2011). Berikut langkah-langkah tersebut :

- a. Rencanakan wawancara dengan menyeleksi individu yang akan diwawancarai.
- b. Lakukan wawancara sesuai dengan pedoman wawancara yang telah dibuat secara sistematis. Waktu yang diperlukan tiap wawancara sekitar 45-60 menit dengan menggunakan alat *recording*.
- c. Buat segera transkrip hasil wawancara sesegera mungkin setelah wawancara.
- d. Lakukan analisis dari transkrip yang telah dibuat dengan membuat kategorisasi.
- e. Lakukan verifikasi dari transkrip hasil wawancara yang telah dilakukan dengan para partisipan.
- f. Buat laporan hasil wawancara.

Peneliti dan partisipan duduk berhadapan dengan sikap tubuh terbuka, berbicara dengan nada bicara rendah. Peneliti menghidupkan *voice recording* untuk merekam pembicaraan antara peneliti dengan partisipan. Peneliti meletakkan *S* dekat dengan mulut partisipan jarak kurang dari 50 cm antara peneliti dan partisipan (Rizka Amalia, 2016).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrument pedoman wawancara, yang terdiri dari lima pertanyaan yang berkembang selama proses wawancara.

2. Observasi

Ketika peneliti menjadi observer, mereka tidak membuat-buat situasi atau tempat tetapi semuanya dalam bentuk apa adanya atau alami. Kegiatan observasi meliputi memperhatikan dengan seksama, termasuk mendengarkan, mencatat, dan mempertimbangkan hubungan antaraspek pada fenomena yang sedang diamati. Observasi tidak terlalu mengganggu dan lebih tidak menonjol dibandingkan wawancara. Untuk memperoleh hasil observasi yang akurat dan tepat, peneliti diwajibkan memiliki keterampilan dalam melakukan observasi dan mempunyai waktu yang cukup untuk melakukan pendalaman dalam situasi yang akan diteliti. Peneliti menggunakan observasi tidak terstruktur. Melalui observasi, peneliti bisa melihat pola asuh yang diterapkan oleh orang tua pada saat peneliti datang untuk melakukan wawancara. Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan bagaimana pola asuh orang tua dalam mengendalikan anaknya menggunakan gadget tindakan yang dilakukan orang tua dalam mengendalikan anak. Melalui observasi ini yang dilihat peneliti yaitu bagaimana tindakan yang dilakukan oleh orang tua dalam mengendalikan penggunaan gadget anak.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catat peristiwa yang sudah berlalu (sugiyono,2010). Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto atau gambar. Serta data-data mengenai orang tua anak. Hasil penelitian dari wawancara dan observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti akan semakin dipercaya semua itu didukung oleh adanya foto-foto dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti dan disini peneliti juga menggunakan rekaman suara wawancara.

G. Prosedur Pengumpulan Data

1. Tahap persiapan

- a. Sebelum memulai penelitian, peneliti mengurus perizinan untuk melakukan pengumpulan data kepada pihak-pihak yang terkait seperti di TK Immanuel samarinda.
- b. Setelah perizinan selesai kemudian peneliti melakukan studi pendahuluan dengan mewawancarai beberapa informan.
- c. Kemudian setelah itu dimulailah penelitian pengumpulan data dimulai dengan kontak awal peneliti dengan informan dengan mengunjungi informan guna membangun hubungan saling percaya. Kemudian peneliti menjelaskan tujuan dan menanyakan kesediaan informan untuk mengikuti penelitian ini, kontrak waktu, dan menyiapkan *informed consent*.

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti menanyakan kesiapan informan untuk dilakukannya wawancara mendalam dengan melalui tiga fase, yaitu :

a. Fase orientasi

- 1) Pada tanggal 8 Januari 2019 peneliti mendatangi rumah informan dimana suami dan anak informan pun sedang ada bersama informan sebelumnya sudah janjian untuk melakukan wawancara pada tanggal 6 Januari pukul 12.00 siang.

Rumah informan didalam gang tepat di pinggir jalan dan banyak kendaraan lalu lalang. Informan menyambut peneliti dengan sikap ramah dan menawarkan untuk duduk sambil di menyediakan kue serta minuman, saat itu informan mohon izin untuk mandi sebentar karena baru pulang kerja, sesudah mandi informan mendatangi peneliti karena situasi di rumah ramai karna ada adik dan keponakan serta mama dari informan dan akhirnya kami melakukan wawancara didalam ruang tamu . saat itu anak informan lalu lalang di ruang tamu bersama keponakan dari informan yang umurnya tidak jauh beda dengan anak informan. sebelum memulai wawancara peneliti menjelaskan kembali

secara singkat maksud dan tujuan peneliti. Dan menanyakan kesiapan informan untuk wawancara. Proses wawancara berjalan lancar meskipun ada beberapa gangguan dari suara kendaraan yang terdengar dan beberapa kali anak dan keponakan informan lalu lalang di sekitar tempat wawancara sesekali mama dari informan pun ikut bercerita bersama.

- 2) Pada tanggal 15 Januari 2019 peneliti mendatangi rumah informan dimana anak, oma, serta adik informan pun sedang ada bersama informan sebelumnya sudah kontrak waktu untuk melakukan wawancara pada tanggal 14 Januari 2019 pukul 12.00 WITA.

Rumah informan tepat di pinggir jalan dan banyak kendaraan lalu lalang. Informan menyambut peneliti dengan sikap ramah dan menawarkan untuk duduk sambil di menyediakan kue serta minuman, saat itu kedua anak informan ikut bersama informan duduk di ruang tamu. Anak informan bermain dengan kertas dan yang satu lagi duduk diam di samping ibunya sambil memegang robot mainannya, sebelum memulai wawancara peneliti menjelaskan kembali secara singkat maksud dan tujuan peneliti. Dan menanyakan kesiapan informan untuk wawancara. Proses wawancara berjalan lancar meskipun ada beberapa gangguan dari suara kendaraan serta anak-anak yang sesekali berbicara dengan ibunya.

- 3) Pada tanggal 15 Januari 2019 peneliti mendatangi rumah informan dimana ada dua orang pengasuh serta ketiga anak dan suami informan, sebelumnya sudah janji untuk melakukan wawancara pada tanggal 14 Januari 2019 pukul 12.00 WITA. Rumah informan tepat di pinggir jalan dan banyak kendaraan lalu lalang. Saat itu hanya ada pengasuh serta kedua anak informan menyambut peneliti dan satu anak informan lagi yang sedang sakit di dalam rumah bersama pengasuh yang lain, dengan sikap ramah dan menawarkan untuk duduk diteras rumah, tidak lama

kemudian suami informan pun datang dan langsung menyapa peneliti dan kedua anak informan pun menyambut ayahnya dengan teriakan gembira tidak lama kemudian teman kerja suami informan pun datang kerumah untuk membicarakan pekerjaan, sambil menunggu anak-anak informan sesekali mengintip serta berusaha mendekati peneliti meskipun terlihat malu-malu. Akhirnya teman kantor suami informan pun pulang dan suami informan menanyakan kepada peneliti apakah sudah di hubungi kembali istri saya? Soalnya tadi istri saya masih ada kerjaan lagi di kantor, peneliti pun menjawab sudah pak, ibu sebentar lagi akan pulang dari kantor, dan suami informan pun memanggil pengasuh anaknya untuk membuatkan teh hangat dan membawakan pisang goreng dan suami informan pun mempersilahkan peneliti untuk duduk di ruang tamu sambil makan pisang goreng dan teh yang sudah di sediakan tidak lama kemudian informan pun datang dan langsung menyapa peneliti memohon maaf karna lama datang dan tidak sesuai waktu janji. Dan akhirnya informan pun mengajak peneliti untuk langsung saja wawancara dan menanyakan ingin wawancara di mana karena kondisi ruang tamu yang rame dengan anak-anak informan akhirnya informan menawarkan untuk duduk di teras rumah saja. sebelum wawancara peneliti menjelaskan kembali secara singkat maksud dan tujuan peneliti. Dan menanyakan kesiapan informan untuk wawancara. Proses wawancara berjalan lancar meskipun ada beberapa gangguan dari suara kendaraan dan sesekali tetangga didepan ruma lewat serta anak-anak yang sesekali mendatangi ibunya berbicara dengan informan.

- 4) Pada tanggal 20 Januari 2019 peneliti mendatangi rumah informan dimana kedua anak informan pun sedang ada bersama informan tetapi sedang menonton TV kartun, dan informan bersama adik iparnya, saat peneliti masuk informan sedang merapikan meja makan, sebelumnya sudah janji untuk

melakukan wawancara pada tanggal 19 Januari 2019 pukul 17.00 WITA. Rumah informan didalam perumahan, rumah tepat di pinggir jalan, Informan menyambut peneliti dengan sikap ramah dan menawarkan untuk duduk diruang makan, informan bersedia untuk wawancara dan menanyakan ingin wawancara di luar atau di dalam rumah saja dan akhirnya memutuskan untuk di ruang makan sambil mengawasi anaknya yang main nonton TV. Sebelum memulai wawancara peneliti menjelaskan kembali secara singkat maksud dan tujuan peneliti. Dan menanyakan kesiapan informan untuk wawancara. Saat diwawancara datanglah ibu dan ayah mertua serta adik ipar dari informan yang baru saja pulang ibadah minggu, proses wawancara berjalan lancar meskipun ada beberapa gangguan dari suara anak yang sedang bercerita serta yang minta untuk dipangku ibunya serta suara TV.

- 5) Pada tanggal 17 Januari 2019 peneliti mendatangi rumah informan dimana anak informan pun sedang ada bersama informan tetapi sedang bermain mobil-mobilan sebelumnya sudah janji untuk melakukan wawancara pada tanggal 16 Januari 2019 pukul 13.00 WITA. Rumah informan tepat di pinggir jalan dan banyak kendaraan lalu lalang dan ada suara ayam tetangga yang berkokok, Informan menyambut peneliti dengan sikap ramah dan menawarkan untuk duduk, saat itu informan juga sedang ada janji tetapi informan bersedia untuk wawancara dulu, menanyakan ingin wawancara di luar atau di dalam rumah saja dan akhirnya memutuskan untuk diteras sambil mengawasi anaknya yang main. sebelum memulai wawancara peneliti menjelaskan kembali secara singkat maksud dan tujuan peneliti. Dan menanyakan kesiapan informan untuk wawancara. Proses wawancara berjalan lancar meskipun ada beberapa gangguan dari suara kendaraan dan suara mainan anak.

b. Fase kerja

Fase kerja merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk melakukan wawancara. Wawancara yang digunakan oleh peneliti dengan teknik wawancara tidak terstruktur atau terbuka. Pedoman wawancara hanya berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Setiap peneliti selesai melakukan wawancara, dilakukan analisis wawancara yang kemudian dibuat dalam bentuk transkrip. Proses wawancara pada setiap informan berjalan dengan baik, walaupun di beberapa informan sedikit terganggu, namun secara garis besar prosesnya berjalan dengan baik.

c. Fase terminasi

Setelah semua sudah selesai, kemudian peneliti menutup wawancara dan mengucapkan terima kasih kepada informan. Selanjutnya peneliti membuat kontrak waktu kembali kepada informan untuk pertemuan selanjutnya.

H. Manajemen dan Analisa Data

1. Melakukan abstrak data

Teknik melakukan abstraksi data kualitatif sangat bervariasi. Istilah abstrak dihubungkan dengan langkah-langkah melakukan abstraksi itu sendiri

Berikut penjelasan dari langkah-langkah melakukan abstraksi dari data yang dihasilkan:

a. Proses koding

Proses memberi definisi tentang apa atau seperti apa data yang sedang dipelajari peneliti (Charmaz, 2009). Setiap peneliti kualitatif menggunakan istilah koding untuk menganalisis data penelitian. Istilah label atau kode dalam penelitian kualitatif dapat berupa sebuah kata atau frase kalimat pendek yang secara simbolik memiliki arti penting, memiliki arti sederhana, dan mudah diingat dari suatu data visual (Saldana, 2009). Proses koding bukan merupakan proses yang kompleks, namun membutuhkan perhatian dan keterampilan khusus

dari peneliti untuk dapat melakukan proses tersebut dengan benar. Jadi proses koding ini meringkas atau menonjolkan pesan yang ada di penelitian ini dengan bahasa yang lebih sederhana.

b. Membuat tema atau kategori

Tema atau kategori adalah hasil akhir dari proses koding, hasil kategorisasi data, dan hasil refleksi analitik dari data yang telah dilakukan melalui proses koding. Peneliti cenderung untuk mengembangkan daftar atau list koding yang lebih terinci ketika melakukan telaah databasenya. Tema dan kategori adalah unit data atau informasi yang luas yang terdiri dari gabungan beberapa kode/label yang telah dikelompokkan membentuk suatu ide yang bersifat umum. Selama proses membuat tema atau kategori peneliti diwajibkan menulis memo dari hasil gabungan kode membentuk sebuah tema untuk membuat bagian judul hasil penelitian.

c. Penulisan memo (memoing)

Memoin atau membuat memo merupakan suatu keharusan yang dilakukan peneliti ketika membuat tema atau kategori. Memo sebaiknya dibuat sesegera mungkin setelah pengamatan atau wawancara yang dilakukan agar tidak hilang dari ingatan peneliti. Dan memo ini adalah pencatatan dari kode-kode dan tema yang dari hasil ringkasan penelitian dan akan digabung menjadi suatu paragraf.

2. Melakukan interpretasi data

Interpretasi data pada pendekatan kualitatif merupakan tahapan analisis data yang merupakan tahap lanjutan dari tahap abstrak data. Kategori atau tema sementara dihasilkan dari tahap abstrak data dikelompokkan ke dalam unit analisis data yang lebih besar. Beberapa bentuk interpretasi data, pada umumnya didasarkan pada asumsi, dugaan, atau prasangka, pengetahuan, dan intuisi peneliti. Juga dapat dalam bentuk konstruksi ide peneliti atau suatu kombinasi dari berbagai persepsi peneliti dari tema atau kategorik akhir yang dihasilkan dari analisis data.

I. Keabsahan Data

Berikut di bawah ini penjelasan macam keabsahan pada penelitian kualitatif :

1. Kredibilitas (keterpercayaan) data.

Beberapa cara yang dapat dilakukan peneliti untuk memperoleh kredibilitas yang tinggi antara lain dengan melakukan cara : memperbanyak waktu bersama partisipan, kredibilitas dapat juga diperoleh melalui praktik-praktik membuat *thick description* pada hasil penelitian atau melakukan triangulasi dan member check. Setelah penilitin melakukan wawancara, kemudian peneliti mengecek ulang hasil wawancara dengan transkrip wawancara yang telah dibuat untuk melihat adanya kesesuaian dan peneliti meminta informan kembali mengecek hasil wawancara tersebut dan menanyakan apakah hasil dari transkrip tersebut sudah sesuai dengan yang informan maksud, apabila informan sudah menyatakan bahwa memang transkrip penelitian tersebut sudah sesuai dengan pola asuh dari dirinya sendiri.

2. Transferabilitas atau keteralihan data (*applicability, fittingness*).

Penilaian keteralihan suatu hasil penelitian kualitatif ditentukan oleh para pembaca. Istilah transferabilitas dipakai pada peneliti kualitatif untuk menggantikan konsep generalisasi yang digunakan penelitian kuantitatif. Peneliti kualitatif harus dengan jelas menyatakan karakteristik dan keadaan dari siapa pun yang berpartisipasi dalam penelitian. Selanjutnya, menuliskan deskripsi padat (*thick description*) yang ditulis peneliti memungkinkan pembaca menilai tingkat kedalaman temuan yang dapat diaplikasikan pada setting atau konteks penelitian itu sendiri. Dalam penelitian ini peneliti dalam membuat laporannya harus memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis dan dapat dipercaya. Peneliti membuat penjelasan yang menceritakan rekaman wawancara dan catatat lapangan kemudian membuat pembahasan terhadap hasil penelitian menggunakan literatur, hasil penelitian yang terkait dengan judul penelitian ini.

3. Dependabilitas (ketergantungan).

Dependabilitas mempertanyakan tentang konsisten dan reliabilitas suatu instrument yang digunakan lebih dari sekali penggunaan. Cara yang dapat

dilakukan peneliti untuk memperoleh hasil penelitian atau data yang konsisten melakukan suatu analisis data yang terstruktur dan pengupayakan untuk menginterpretasikan hasil studinya dengan benar sehingga para pembaca dapat membuat kesimpulan yang sama dalam menggunakan perspektif, data mentah, dan dokumen analisis studi yang sedang dilakukan. Pada penelitian ini, peneliti melakukan pemeriksaan (*auditing*) dengan pembimbing penelitian sebagai orang yang berkompeten.

4. Konfirmabilitas.

Cara peneliti meninterpretasikan, mengimplikasikan, dan menyimpulkan konfirmabilitas temuannya dapat melalui audit trial dan menggunakan teknik pengambilan sampel yang ideal. Konfirmabilitas dapat diperoleh peneliti ketika terdapat hubungan data yang dihasilkan dengan sumbernya akurat, yaitu pembacaan dapat menentukan bahwa kesimpulan dan penafsiran dituliskan peneliti muncul secara langsung dari sumber-sumber data tersebut. Pada penelitian ini peneliti melakukan konfirmasi dengan partisipan tentang hasil penelitian sementara. Pada penelitian ini, peneliti melakukan konfirmasi dengan partisipan tentang hasil penelitian sementara, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada partisipan dan menyimpulkannya, peneliti berdiskusi dengan partisipan setelah selesai wawancara, dan menanyakan kembali hal-hal yang belum di sampaikan partisipan.

Berbagai isi tentang validitas atau keterpercayaan data kualitatif merupakan isu yang sederhana, yaitu peneliti hanya perlu meyakinkan para pembaca bahwa data yang ditemukan layak untuk diperhatikan atau menarik untuk dibaca. Berikut penjelasan beberapa cara-cara tersebut :

1. Memperpanjang Waktu dalam Membina Hubungan Partisipan-Peneliti.

Konsekuensi melakukan penelitian kualitatif adalah penelitian diharuskan terlibat langsung dalam berbagai kegiatan atau situasi kehidupan para partisipan. Hal ini perlu dilakukan peneliti karena memiliki beberapa manfaat untuk peneliti sendiri, diantaranya dapat mengamati secara

langsung bahkan terus menerus bagaimana proses pemahaman yang adekuat untuk dapat menulis dan mendeskriptifkan hasil temuan dari perspektif para partisipannya dengan sebaik-baiknya.

2. Membuat Rekam Jejak (*Audit Track*).

Rekam jejak adalah catatan terperinci menyangkut keputusan-keputusan yang dibuat peneliti sebelum maupun sepanjang penelitian dilakukan, termasuk deskriptif tentang proses penelitian tersebut. Semua catatan aktivitas penelitian mulai dari penyusunan proposal dibuatkan rekam jejaknya oleh peneliti.

3. Melakukan *Member Check/Feedback* Partisipan.

Uraian Lincoln dan Guba (1985) tentang *member check* adalah peneliti mencocokkan pemahaman dan interpretasi data yang dihasilkan kepada pemahaman para partisipannya. Hasil interpretasi dan deskriptif data yang dihasilkan dinilai berkualitas baik jika data tersebut mudah dikenali oleh para partisipannya.

4. Membuat Deskripsi Padat (*Thick Description*).

Para peneliti (terutama untuk para etnografer) diwajibkan membuat deskripsi padat dari hasil-hasil temuannya.

Deskripsi padat berisi uraian hasil penelitian yang dideskripsikan secara lengkap, jelas, dan padat oleh para peneliti berkenaan dengan proses yang terjadi dan dialami peneliti, konteks peristiwa, dan para individu yang terlibat pada penelitian ini.

5. Melakukan Triagulasi.

Melakukan triagulasi artinya memperkenankan peneliti mengeksplorasi fenomena yang diteliti lebih mendalam dengan cara melakukan berbagai variasi metode atau cara dalam memperoleh data untuk meningkatkan pemahaman dan penjelasan yang komprehensif dari data yang akan dihasilkan.

J. Etika Penelitian

Prinsip dasar etik merupakan landasan untuk mengatur kegiatan suatu penelitian. Pengaturan ini dilakukan untuk mencapai kesepakatan sesuai

kaidah penelitian antara peneliti dan subjek penelitian. Subjek pada penelitian kualitatif adalah manusia dan peneliti wajib mengikuti seluruh prinsip etik penelitian selama melakukan penelitian. Pertimbangan etik dalam studi kualitatif berkenaan dengan pemenuhan hak-hak partisipan Mauthner, Birch, Jessop, dan Miller (2005) mengatakan bahwa pemenuhan hak-hak tersebut minimal memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut :

1. Prinsip Menghormati Harkat Dan Martabat Partisipan.

Peneliti perlu mempertimbangkan hak-hak subjek untuk mendapatkan informasi yang terbuka berkaitan dengan jalannya penelitian serta memiliki kebebasan menentukan pilihan dan bebas dari paksaan untuk berpartisipasi dalam kegiatan penelitian (*autonomy*). Beberapa tindakan yang terkait dengan prinsip menghormati harkat dan martabat manusia adalah peneliti mempersiapkan formulir persetujuan subjek (*informed consent*) yang terdiri dari

- a. Penjelasan manfaat penelitian
- b. Penjelasan risiko atau ketidaknyamanan yang dapat ditimbulkan
- c. Penjelasan manfaat yang akan didapat
- d. Persetujuan peneliti dapat menjawab semua pertanyaan yang diajukan subjek berkaitan dengan prosedur penelitian
- e. Persetujuan subjek dapat mengundurkan diri kapan saja
- f. Jaminan anonimitas dan kerahasiaan

2. Prinsip Memperhatikan Kesejahteraan Partisipan.

Setiap manusia memiliki hak-hak dasar individu termasuk privasi dan kebebasan individu. Pada dasarnya penelitian akan memberikan akibat terbukannya informasi partisipan termasuk informasinya diketahui oleh orang lain, sehingga peneliti memperhatikan hak-hak dasar individu dari partisipan. Dalam aplikasinya peneliti tidak boleh menampilkan informasi mengenai identitas baik nama maupun alamat asal subjek dalam kuisisioner atau alat ukur apapun untuk menjaga anonimitas dan kerahasiaan identitas subjek. Peneliti dapat menggunakan koding (isial atau *identification number*) sebagai pengganti identitas responden. Dalam penelitian ini

peneliti hanya memberikan informasi terkait ciri-ciri informan saja, tidak memberikan informasi lengkap.

3. Prinsip Keadilan (*Justice*) Untuk Semua Partisipan.

Hak ini memberikan semua partisipan hak yang sama untuk dipilih dan berkontribusi dalam penelitian tanpa diskriminasi. Semua partisipan memperoleh perlakuan dan kesempatan yang sama dengan menghormati seluruh persetujuan yang disepakati. Prinsip ini menyatakan bahwa semua partisipan penelitian memiliki hak untuk diperlakukan adil dan tidak dibeda-bedakan diantara mereka selama kegiatan riset dilakukan. Setiap peneliti memberi perlakuan dan penghargaan yang sama dalam hal apapun selama kegiatan riset dilakukan tanpa memandang suku, agama etnis dan kelas sosial. Pada penelitian ini peneliti melakukan secara jujur, tidak ada kebohongan dalam penelitian ini, informan pun memberikan jawaban secara benar sesuai dengan pola asuh yang di lakukannya.

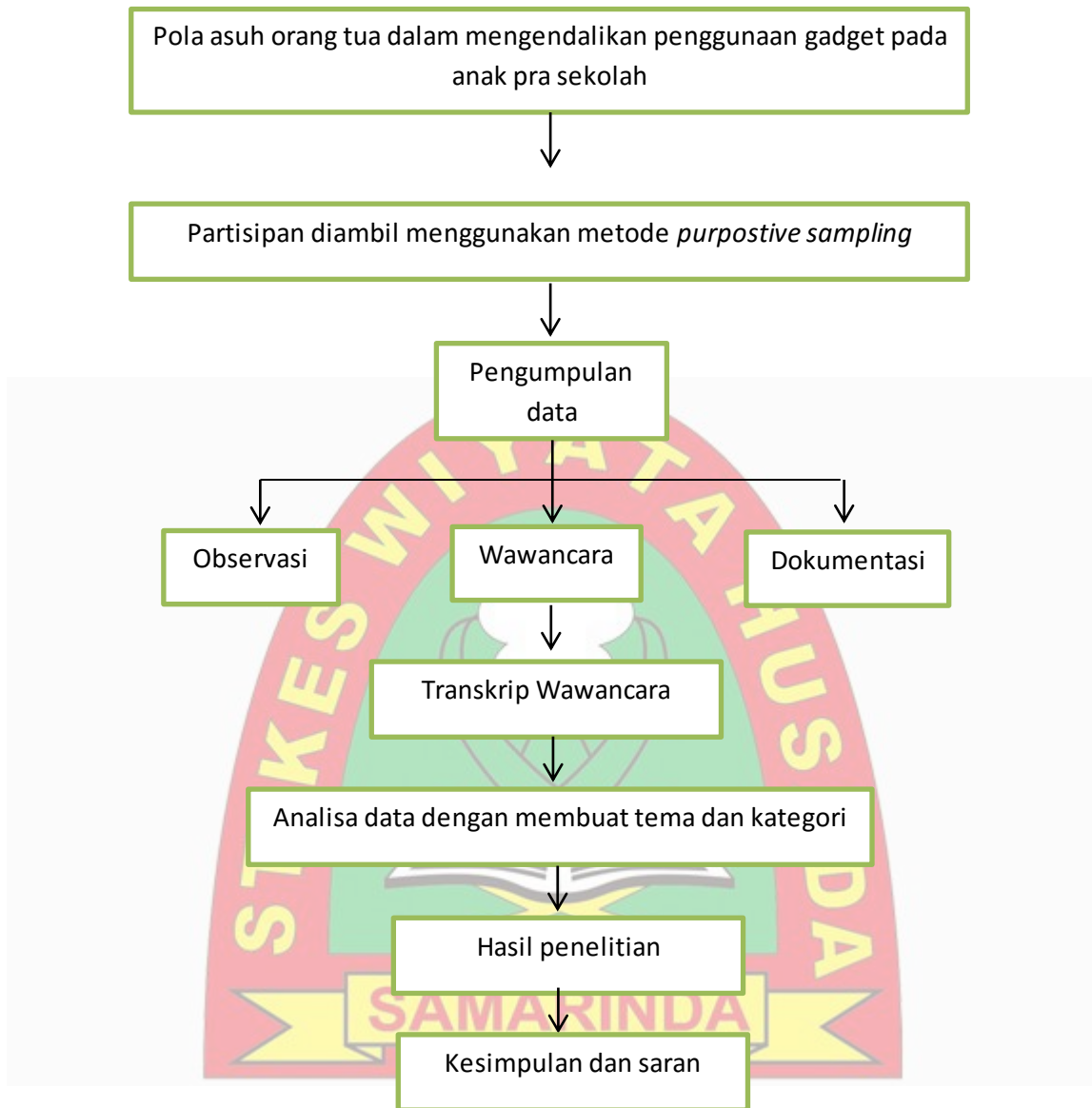
4. Persetujuan Setelah Penjelasan (*Informed Consent*)

Pernyataan persetujuan diberikan para partisipan setelah memperoleh berbagai informasi berupa tujuan penelitian, prosedur penelitian, durasi keterlibatan pasien, hak-hak partisipan dan bentuk partisipasinya dalam penelitian yang dilakukan dari peneliti.

Bentuk pernyataan persetujuan partisipan dengan memberikan tanda tangan atau bentuk lainnya, seperti cap jari pada lembar persetujuan tersebut pada partisipan yang tidak memiliki baca tulis.

K. Alur Penelitian

Alur penelitian yang dilakukan peneliti dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 3.1 Alur Penelitian

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

Pengumpulan data penelitian ini dilaksanakan di TK Immanuel Samarinda yang dimulai pada bulan Desember 2018 sampai dengan Januari 2019. TK Immanuel Samarinda merupakan salah satu sekolah untuk anak pra sekolah di kota Samarinda Dengan jumlah murid 6. Tepatnya berada di jalan Jendral Sudirman No.17 Samarinda Kalimantan Timur. Di TK Immanuel Samarinda memiliki jumlah murid seluruhnya 64 orang. Terdiri dari 6 kelas, kelas A1 adalah *play grup* rata-rata usia 3 tahun-4 tahun, kelas A2 rata-rata usia 4 tahun-5 tahun, kelas B rata-rata usia 5 tahun-6 tahun. Untuk jam sekolah kelas A1 dari pukul 08.00-10.30 sedangkan untuk kelas A2 dan B dari pukul 07.15-11.30.

Suasana lingkungan di TK Immanuel yang menarik dengan permainan serta hiasan anak-anak dan anak-anak pun aktif sehingga tidak diperkenankan untuk memainkan gadget, orang tua murid pun tidak menunggu anaknya.

Di TK Immanuel Samarinda ini peneliti melakukan wawancara terhadap partisipan yang merupakan orang tua dari anak-anak yang menggunakan gadget, dimana peneliti mencari informasi tentang rumah dan nomor telpon orang tua untuk menjelaskan tujuan penelitian serta kontrak waktu sebelum wawancara.

B. Hasil Penelitian

1. Gambaran Karakteristik Informan Penelitian

Gambaran karakteristik informan ini adalah orang tua yang berstatus sebagai ayah dan ibu dari anak yang menggunakan gadget yang bersedia menjadi informan. Adapun karakteristik informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Umur informan

Karakteristik informan berdasarkan umur diketahui bahwa informan berumur 32 tahun satu orang, 33 tahun satu orang, 36 tahun satu orang, 37 tahun satu orang dan 40 tahun satu orang.

b. Umur anak informan

Karakteristik anak informan berdasarkan umur diketahui bahwa anak berumur 4 tahun dua orang, 5 tahun dua orang, dan 6 tahun satu orang.

c. Pekerjaan Informan

Berdasarkan jenis pekerjaan informan diketahui bahwa dua orang bekerja sebagai karyawan swasta dan dua orang sebagai ibu rumah tangga yang dulunya bekerja.

Nama	Usia	J. K Orang Tua	Pekerjaan	Pendidikan terakhir	Agama	Suku bangsa	Usia anak	Jenis Kelamin Anak
P1	40	Perempuan	Karyawan	Sarjana	Kristen	Manado	5	Laki-laki
P2	36	Perempuan	IRT	Sarjana	Kristen	Manado	6	Laki-laki
P3	33	Perempuan	Karyawan	Sarjana	Kristen	Jawa	4	Perempuan
P4	32	Perempuan	IRT	Sarjana	Kristen	Batak	5	Laki-laki
P5	37	Perempuan	Karyawan	Sarjana	Kristen	Batak	4	Perempuan

Tabel 4.1 Gambaran Karakteristik Informan Penelitian

2. Profil Informan

a. Informan 1

Seorang ibu rumah tangga dan juga karyawan di salah satu perusahaan swasta, pendidikan Sarjana, tinggi 155 cm, berkulit Putih, rambut hitam pendek kriting, memakai baju kaos putih dan celana selutut, Mempunyai 1 orang anak laki-laki, sekolah TK, anak berumur 5 tahun, suami bekerja sebagai karyawan swasta. Informan dan suami tinggal di rumah mertua. Kegiatan sehari hari ibu dan suami bekerja sebagai karyawan dari pagi jam 08.00 sampai pukul 17.00 sore. Anak informan diantar jemput oleh

suaminya yang kebetulan bekerja didekat sekolah anak dan informan pun biasanya diantar jemput oleh suami.

b. Informan 2

Seorang ibu rumah tangga swasta tinggi 150 cm, berkulit Putih, rambut kriting hitam seleher, memakai baju batik dan celana hitam sebetis, Mempunyai 2 orang anak, satu laki-laki dan satu perempuan, anak pertama TK berumur 6 tahun dan yang kedua Play Grup berumur 3 tahun, suami bekerja Bekerja sebagai karyawan swasta. Kegiatan sehari-hari informan dirumah yaitu menyapu, memasak, mencuci kegiatan sehari-hari sebagai ibu rumah tangga. Anak informan biasanya di antar jemput oleh bapaknya kadang juga di jemput oleh adik informan.

c. Informan 3

Seorang ibu rumah tangga sekaligus karyawan di sebuah bank swasta tinggi 160 cm, berkulit sawo matang, rambut lurus pirang sebah, memakai kemeja serta celana panjang dan tas, Mempunyai 3 orang anak perempuan, anak pertama TK, berumur 4 tahun dan yang kedua, TK berumur 3 tahun serta yang ketiga 1 tahun dan masih di asuh oleh ibu serta pengasuhnya, suami bekerja Bekerja sebagai karyawan swasta. Biasanya istri dan suami bekerja membawa motor masing-masing dan jam kerja informan dari jam 8 pagi sampe jam 6 sore, biasanya kegiatan dirumah membersihkan rumah memasak dan merawat anak nya dan terkadang dibantu oleh pengasuh anaknya. Anak informan biasanya di jemput bergantian oleh ibu dan ayahnya.

d. Informan 4

Seorang ibu rumah tangga tinggi 160 cm, berkulit Putih, rambut hitam sebah, memakai kemeja garis-garis dan celana panjang hitam, Mempunyai 2 orang anak yaitu anak laki-laki dan perempuan, anak pertama TK dan yang kedua juga TK, suami bekerja. Kegiatan di rumah biasanya membantu ipar dan ibu

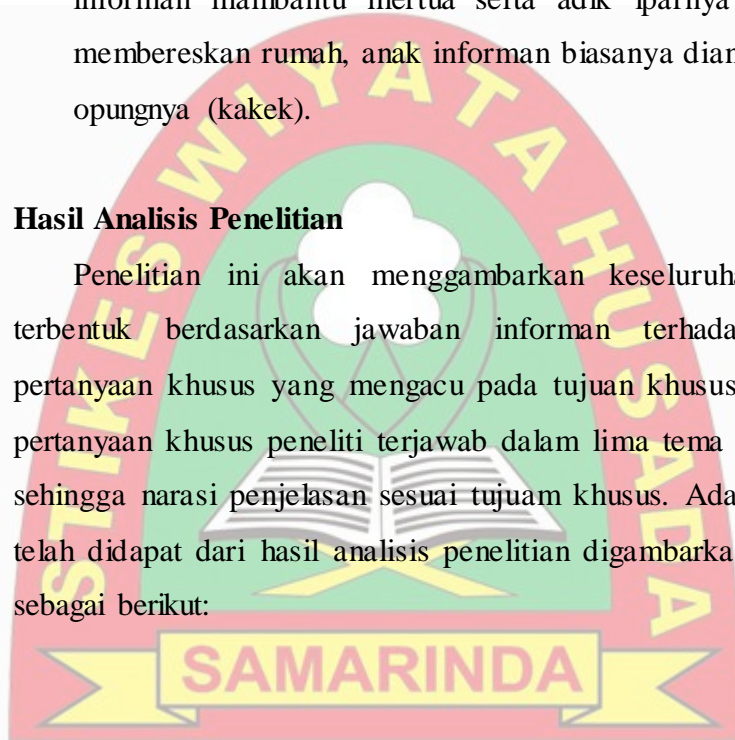
mertuanya bersih-bersih serta memasak. Anak informan biasanya di antar jemput oleh informan sendiri.

e. Informan 5

Seorang ibu rumah tangga tinggi 158 cm, berkulit Putih, rambut bergelombang hitam sebahu, memakai kacamata, memakai kaos hitam dan celana selutut berwarna hitam , Mempunyai 2 orang anak yaitu anak laki-laki dan perempuan, anak pertama SD dan yang kedua juga TK, suami bekerja di luar kota. Informan bekerja dari jam 8 pagi sampe jam 6 sore dan biasanya di rumah informan mambantu mertua serta adik iparnya memasak dan membereskan rumah, anak informan biasanya diantar jemput oleh opungnya (kakek).

3. Hasil Analisis Penelitian

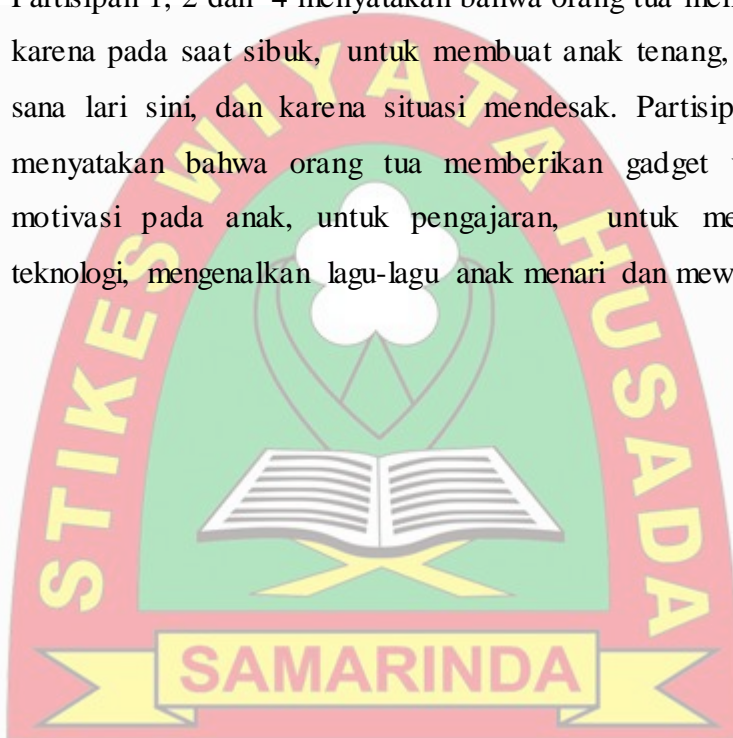
Penelitian ini akan menggambarkan keseluruhan tema yang terbentuk berdasarkan jawaban informan terhadap pertanyaan-pertanyaan khusus yang mengacu pada tujuan khusus peneliti. Lima pertanyaan khusus peneliti terjawab dalam lima tema hasil penelitian sehingga narasi penjelasan sesuai tujuam khusus. Adapun tema yang telah didapat dari hasil analisis penelitian digambarkan dalam skema sebagai berikut:

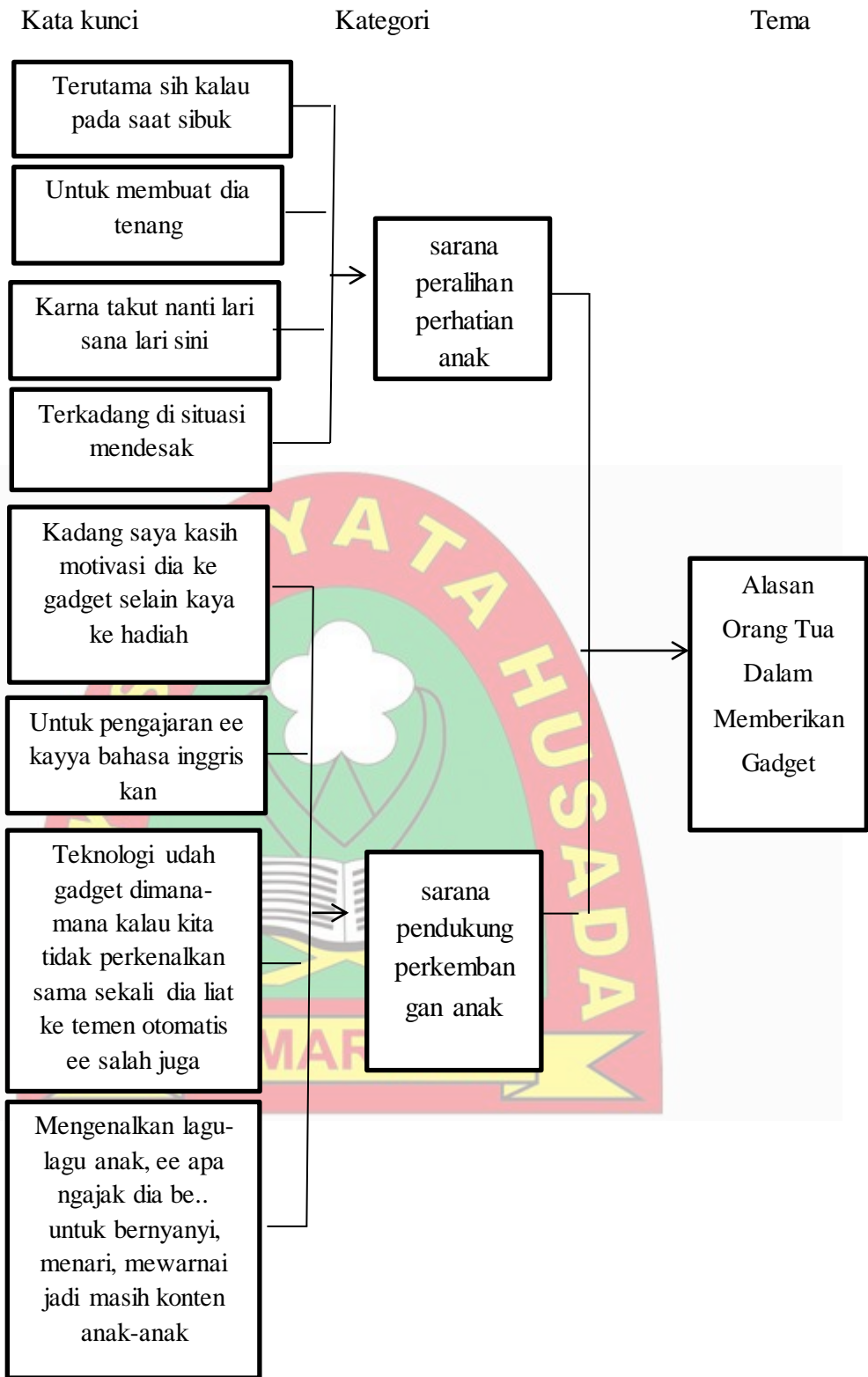


Tema 1 : Alasan Orang Tua Dalam Memberikan Gadget

Alasan orang tua dalam memberikan gadget merupakan salah satu hal yang menyebabkan anak selalu bermain gadget. . Tema ini muncul dari dua kategori yaitu :sarana peralihan perhatian anak dan sarana pendukung perkembangan anak. Pernyataan kategori-kategori ini diperoleh dari pertanyaan “Apakah alasan orang tua memberikan gadget?” yang digambarkan secara rinci untuk memperoleh tema pada bagan 4.1.

Partisipan 1, 2 dan 4 menyatakan bahwa orang tua memberikan gadget karena pada saat sibuk, untuk membuat anak tenang, takut anak lari sana lari sini, dan karena situasi mendesak. Partisipan 3, 4 dan 5 menyatakan bahwa orang tua memberikan gadget untuk memberi motivasi pada anak, untuk pengajaran, untuk memperkenalkan teknologi, mengenalkan lagu-lagu anak menari dan mewarnai.





Gambar 4.1 Tema 1

Kata kunci terkait Peralihan dari orang tua :

“Terutama sih kalau pada saat sibuk. Kalau sibuk itu kan kalau anak dikasih gadget itu kan biasanya agak diem ga mengganggu lah” (P1)

*“Karna apa ya... biasanya sih wa..waktu awal-awalnya **untuk membuat dia tenang** ga ribet gitu loh”* (P2)

*“Kadang... terkadang karna ee kalau makan di luar sih kalau dirumah ga kalau di luar sambil menunggu makanan jadi **karna takut nanti lari sana lari sini** saya kasih.”* (P4)

*“**Terkadang di situasi mendesak** membantu”* (P4)

Kata kunci terkait Alternatif :

*“Cuma kadang ada kaya space-space tertentu kaya misalnya kaya kemaren waktu yang nomor dua mau masuk awal-awal masuk playgroup. Anak kedua saya masuk plau grup awal-awal saya sempat susah adaptasi ee kaya misal masih mikir kaya mau masuk kelas nanti gimana-gimana ya wajar lah nah itu **kadang saya kasih motivasi dia ke gadget selain kaya ke hadiah.**”* (P3)

*“Jadi lebih ga sengaja. Lebih kaya **untuk pengajaran ee kaya bahasa inggris** kan”* (P3)

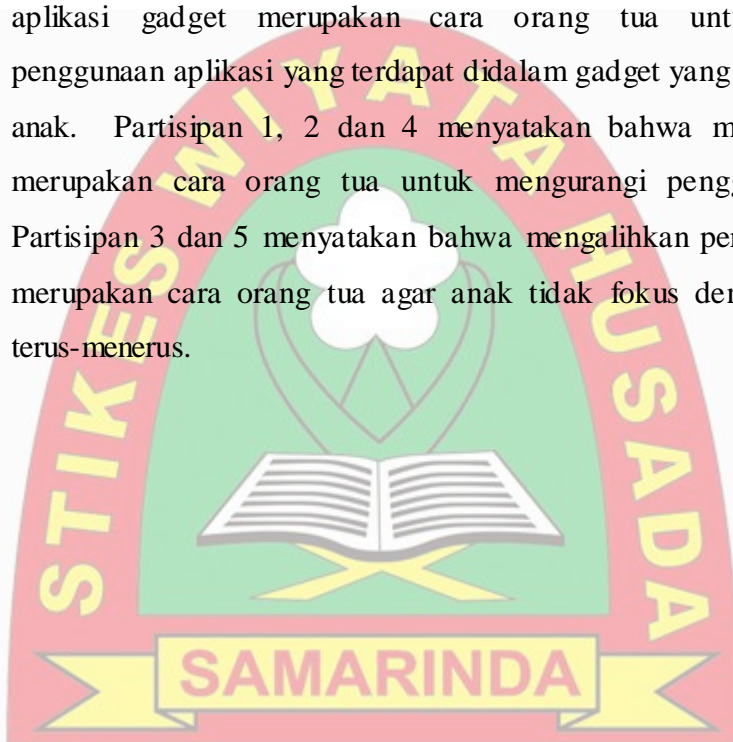
*“ee kalau saya pribadi namanya kan sekarang **teknologi udah gadget dimana-mana** kalau kita tidak perkenalkan sama sekali dia liat ke **temen otomatis ee salah juga** nanti malah dia ee curi-curi yang lebih parah”* (P4)

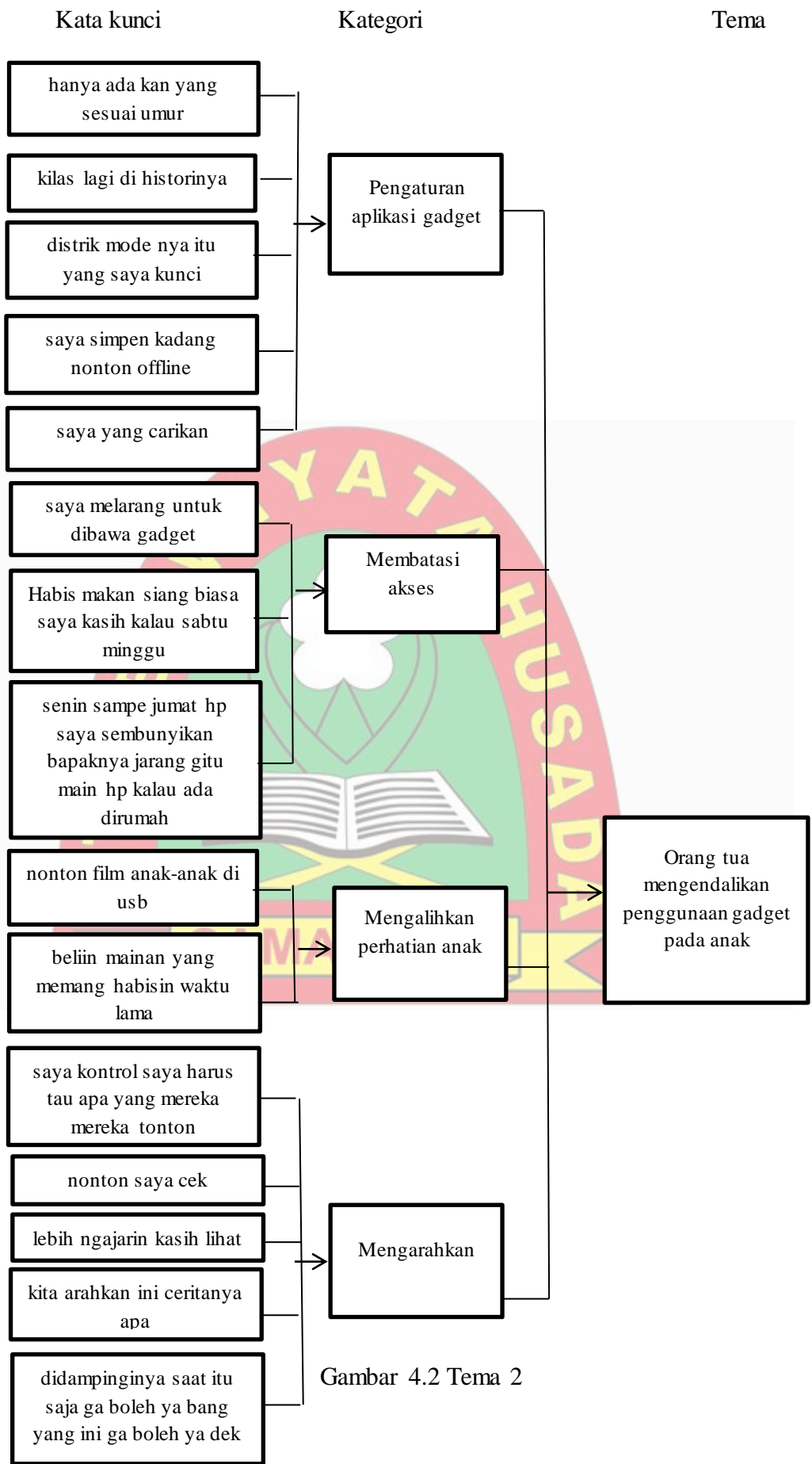
*“Kalau untuk si abel ini pertama sekali itu ya itu mengenalkan lagu. **Mengenalkan lagu-lagu anak, ee apa ngajak dia be.. untuk bernyanyi, menari, mewarnai** jadi masih konten anak-anak.”*(P5)

Tema 2 : Orang tua mengendalikan penggunaan gadget pada anak

Salah satu cara yang dilakukan oleh partisipan dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak . Tema ini muncul dari empat kategori yaitu : membatasi akses, mengalihkan perhatian anak, pengaturan aplikasi gadget dan mengarahkan. Pernyataan kategori-kategori ini diperoleh dari pertanyaan “ Bagaimana cara orang tua mengendalikan penggunaan gadget pada anak ?” yang digambarkan secara rinci untuk memperoleh tema pada bagan 4.2.

Partisipan 1, 2, 3, 4 dan 5 yang menyatakan bahwa pengaturan aplikasi gadget merupakan cara orang tua untuk mengawasi penggunaan aplikasi yang terdapat didalam gadget yang digunakan oleh anak. Partisipan 1, 2 dan 4 menyatakan bahwa membatasi akses merupakan cara orang tua untuk mengurangi penggunaan gadget. Partisipan 3 dan 5 menyatakan bahwa mengalihkan perhatian anaknya merupakan cara orang tua agar anak tidak fokus dengan gadgetnya terus-menerus.





Gambar 4.2 Tema 2

Peneliti akan menampilkan beberapa hasil wawancara dari partisipan seperti di bawah ini

Kata kunci terkait pengaturan :

*“kami tu harus memperhatikan apa yang dia tonton gitu.. film apa yang dia tonton. Kita **kilas lagi di historinya** kan ada itu.”* (P1)

*“Kalau di settingnya untuk di hp itu yang itu..yang apa... ga semua ..yang semua konten-konten yang tekeluar gitu loh **kan hanya ada kan yang sesuai umur.**”* (P2)

*kalau mereka nonton youtube tu udah saya simpen dulu lagu-lagunya kan udah saya **simpen kadang nonton offline** jadi eehh ga bisa kan pindah-pindah ke yang lain akhir kata mereka nonton offline.”* (P3)

*“Ya paling kalau di youtube aja ya kalau di youtube ya **distrik mode nya itu yang saya kunci**, ee saya aktifin ee jadikan video yang aneh-aneh eee ga bisa atau saya suruh mereka download save video-video mereka lalu nonton nya kan ga pake internet itu kan ga bisa buka yang aneh-aneh gitu.”* (P4)

*“Eee ga, karna kalau dia mau nonton saya **yang carikan.**”*(P5)

Kata kunci terkait membatasi gadget :

*“Kalau dia sudah sekolah saya **melarang** kalau pun kita mau jalan ke mall juga saya melarang **untuk dibawa gadget**. Gadget itu hanya bisa dipake di rumah.”*(P1)

*“kita harus membatasi diri jadi **senin sampe jumat hp saya sembunyikan** saya simpan begitu juga **bapaknya jarang gitu main hp kalau ada dirumah.**”* (P2)

*“Ga ga saya pegang full gitu. Ga karna sudah sekolah sih tapi kalau pun libur eee kadang tetep kan namanya anak-anak teringat malamnya gitu kan tidak. **Habis makan siang sih biasa saya kasih kalau sabtu minggu.**”*(P4)

Kata kunci terkait pengalihan perhatian anak :

*“Cara saya ya ngalihkannya dengan mainan **beliin mainan yang memang habisin waktu lama** kaya misalnya pledo, lego gitu sih “(P3)*

*“kalau di tv ada film anak-anak atau apa dia ga ini dia suka mendua hati terhadap televisi dia kalau si abel. (sambil menunjuk ke anaknya yang sedang nonton) nah kaya gini kan ee **nonton film anak-anak** jadi si tante nya **di usb** film anak-anak gini nah dia tidak main gadget dia lebih nonton.” (P5)*

Kata kunci terkait mengarahkan :

*“Mungkin sebentar nonton baru sambil **kita arahkan ini ceritanya apa. Paling yang diambil kartun-kartun** gitu tapi ga lama.”(P1)*

*“Nahh kalau saya kalau mereka main harus ada suaranya jadi saya bisa dengar apa yang mereka tonton dan apa yang mereka lakukan dengan gadget. Kalau **nonton saya cek.**” (P2)*

*“memang sih bapaknya yang **lebih ngajarin** kalo bapaknya lagi kerja di laptop/ komputer trus anaknya nimrung itu sengaja dia **kasih lihat** gitu.” (P3)*

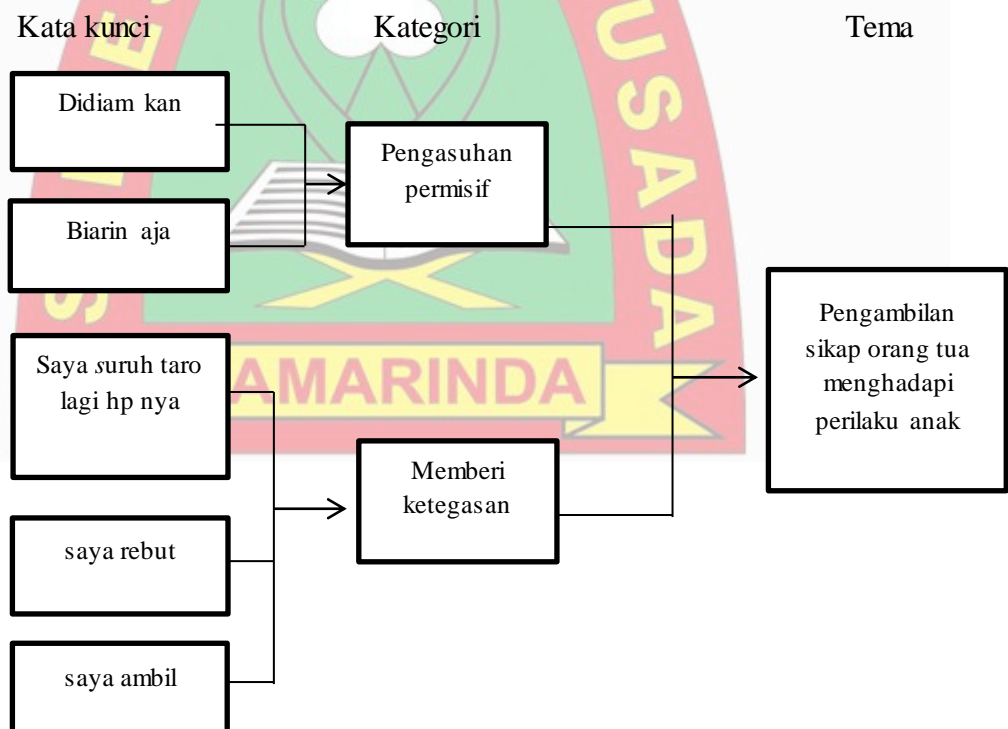
*“misalnya dia mau eeee dia sekarang sudah bisa komunikasi sama bapaknya jadi kadang lewat whatsapp dia mau ketik papi atau mau video call **didampinginya saat itu saja**, tapi kalau video kadang dia tanya mami mau ini, oh ya ini yang ini **ga boleh ya bang yang ini ga boleh ya dek gitu** biasanya.” (P4)*

*“dia suka nonton kaya vlog-vlog di youtube tapi yang anak-anak (sambil bertanya pada anak) apa bel itu..? yang memang sih ee saya **saya kontrol** termasuk abangnya saya **harus tau apa yang mereka mereka tonton**, kalau sama gerald saya justru bilang pokoknya mau nonton apapun tanya dulu ini boleh apa tidak.” (P5)*

Tema 3 : Pengambilan sikap orang tua menghadapi perilaku anak

Sikap orang tua merupakan tindakan yang dilakukan orang tua saat menghadapi reaksi anak dalam penggunaan gadget. Tema ini muncul dari dua kategori yaitu : pengasuhan permisif dan memberi ketegasan. Pernyataan kategori-kategori ini diperoleh dari pertanyaan “Bagaimana sikap orang tua dalam membatasi penggunaan gadget?” yang digambarkan secara rinci untuk memperoleh tema pada bagan 4.3.

Partisipan 2 dan 5 menyatakan bahwa orang tua menunjukkan sikap pengasuhan permisif, hal ini terlihat dari orang tua mendiamkan saja dan membiarkan saja saat anak menunjukkan responnya. Partisipan 1, 3 dan 4 menyatakan bahwa orang tua menunjukkan memberi ketegasan, yaitu menyuruh anak melekatkan gadgetnya kembali, dan ada yang merebut atau mengambil gadget pada anak.



Gambar 4.3 Tema 3

Peneliti akan menampilkan beberapa hasil wawancara dari partisipan seperti di bawah ini

Kata kunci terkait pengasuhan permisif:

“Didiam kan aja..” (P2)

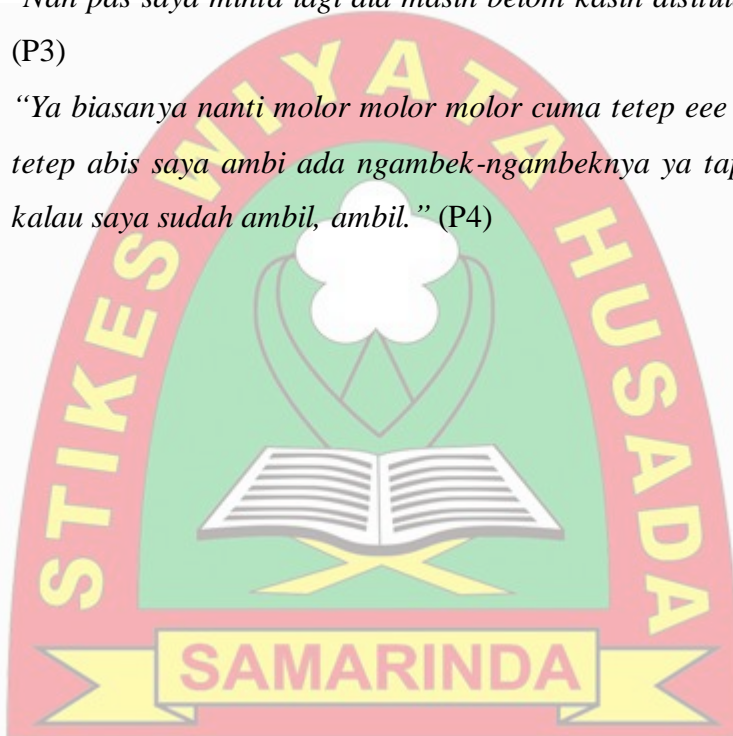
“Biarin aja dia nangis.” (P5)

Kata kunci terkait memberi ketegasan:

“Kadang saya langsung nasehati saya tegasin banget ke dia saya suruh taro lagi hp nya.” (P1)

“Nah pas saya minta lagi dia masih belum kasih disitulah saya rebut.” (P3)

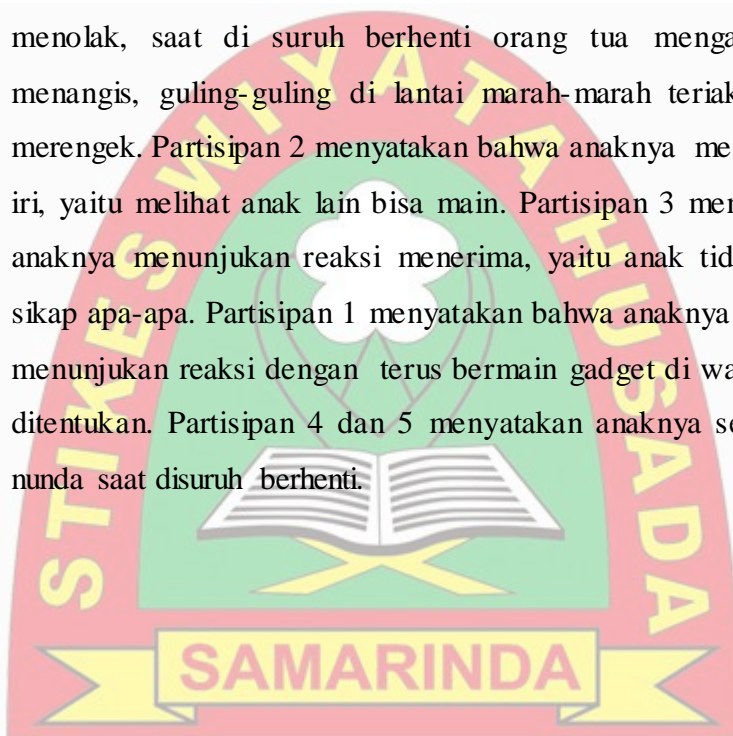
“Ya biasanya nanti molor molor molor cuma tetep eee saya ambil, iya tetep abis saya ambi ada ngambek-ngambeknya ya tapi ga bisa tetep kalau saya sudah ambil, ambil.” (P4)

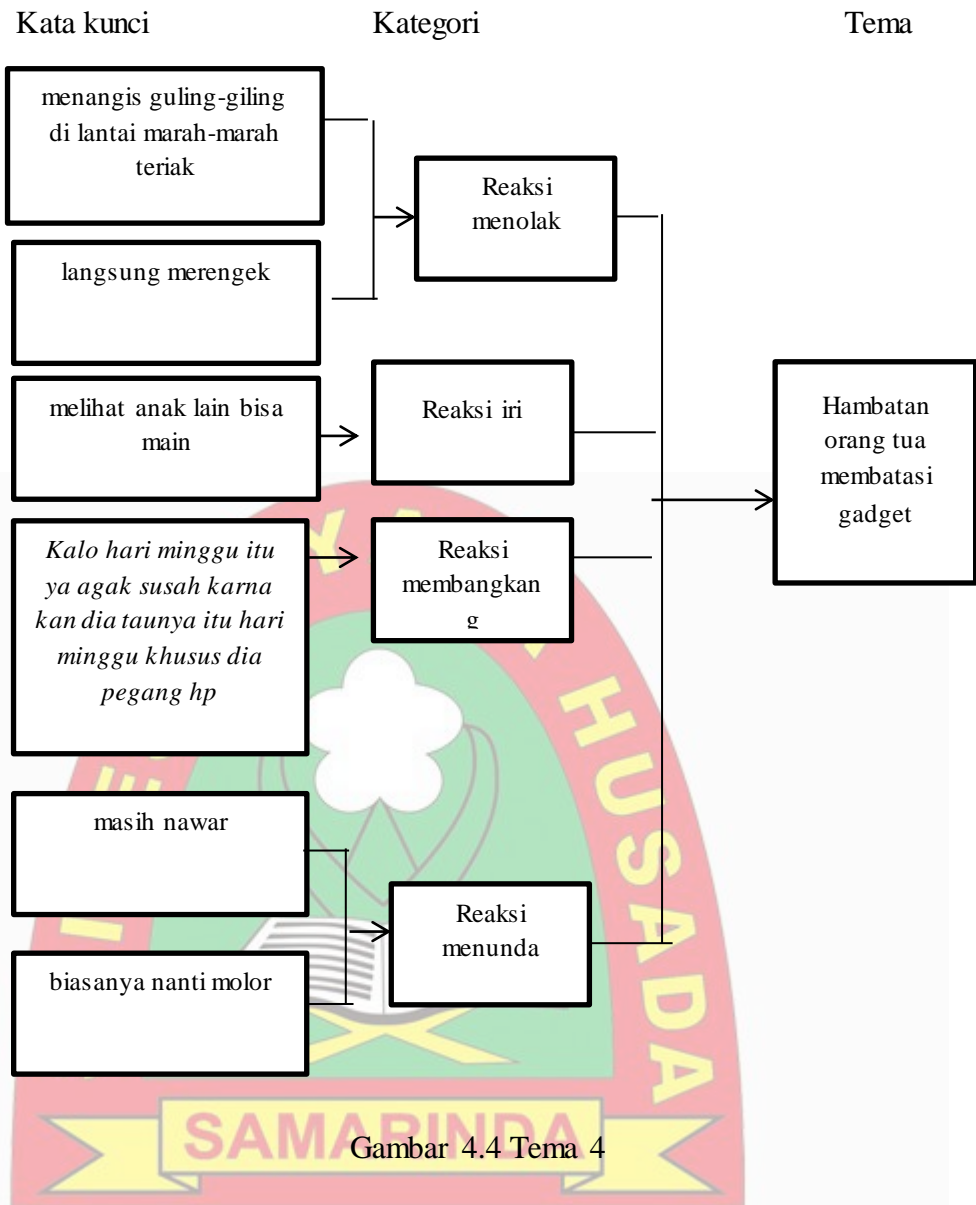


Tema 4 : Hambatan orang tua membatasi gadget.

Hambatan orang tua dalam membatasi penggunaan gadget merupakan salah satu kesusahan orang tua membatasi anak dalam penggunaan gadget. Tema ini muncul dari empat kategori yaitu : menolak, iri, membangkang, menunda. Pernyataan kategori-kategori ini diperoleh dari pertanyaan “Apakah hambatan yang di alami orang tua dalam membatasi penggunaan gadget?” yang digambarkan secara rinci untuk memperoleh tema pada bagan 4.4.

Partisipan 4 dan 5 menyatakan bahwa anak menunjukkan reaksi menolak, saat di suruh berhenti orang tua mengatakan anaknya menangis, guling-guling di lantai marah-marah teriak dan langsung merengek. Partisipan 2 menyatakan bahwa anaknya menunjukkan reaksi iri, yaitu melihat anak lain bisa main. Partisipan 3 menyatakan bahwa anaknya menunjukkan reaksi menerima, yaitu anak tidak menunjukkan sikap apa-apa. Partisipan 1 menyatakan bahwa anaknya membangkang, menunjukkan reaksi dengan terus bermain gadget di waktu yang sudah ditentukan. Partisipan 4 dan 5 menyatakan anaknya sering menunda-nunda saat disuruh berhenti.





Peneliti akan menampilkan beberapa hasil wawancara dari partisipan seperti di bawah ini

Kata kunci terkait reaksi menolak :

*“Yang menghambat iya biasanya jad.. bukan menghambat sih lebih cenderung ke kebiasaan dia, jadi kalau misalnya eeee kita ambil **langsung merengek** nya tu cepet ketergantungan dia terhadap handphone agak lebih banyak gitu.”(P4)*

*“Eee ga, yang paling senjata utamanya adalah menangis, **menangis guling-guling di lantai marah-marah teriak** gimana supaya kita ini ah gitu lah agar diam.” (P5)*

Kata kunci terkait Reaksi iri :

*“Ehhh ya itu tadi kaya **melihat anak lain bisa main hp** itu kan kadang-kadang mereka juga mesti juga, itu sih yang menghambat.”(P2)*

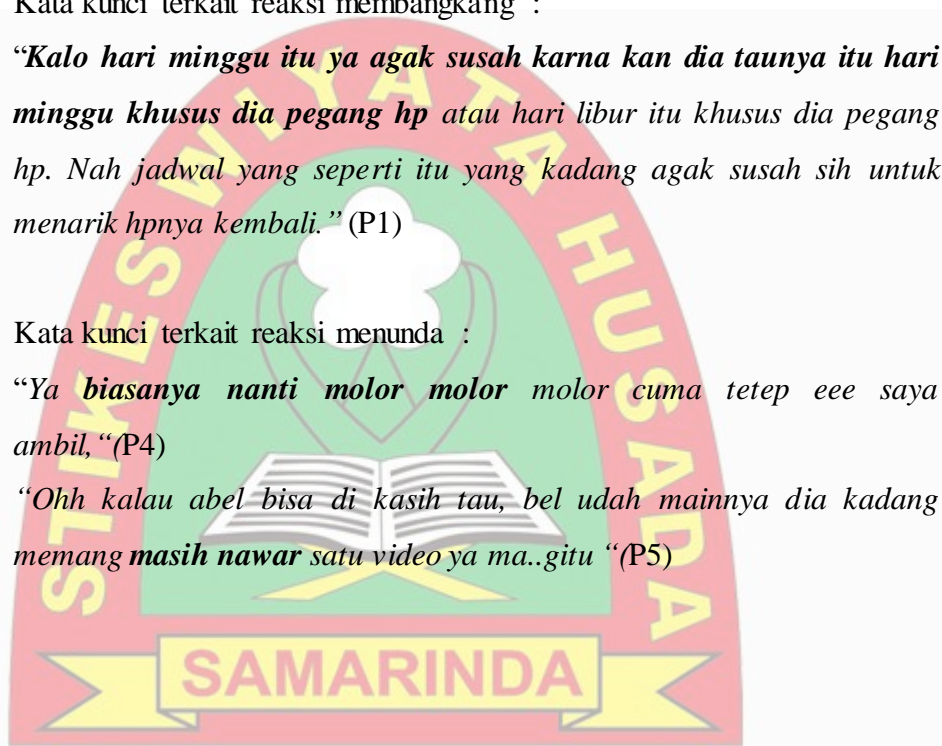
Kata kunci terkait reaksi membangkang :

“Kalo hari minggu itu ya agak susah karna kan dia taunya itu hari minggu khusus dia pegang hp atau hari libur itu khusus dia pegang hp. Nah jadwal yang seperti itu yang kadang agak susah sih untuk menarik hpnya kembali.” (P1)

Kata kunci terkait reaksi menunda :

*“Ya **biasanya nanti molor molor molor** cuma tetep eee saya ambil,”(P4)*

*“Ohh kalau abel bisa di kasih tau, bel udah mainnya dia kadang memang **masih nawar** satu video ya ma..gitu “(P5)*



C. Pembahasan

1. Alasan Orang Tua Dalam Memberikan Gadget

Teknologi digital menjadi satu aspek penting dalam faktor yang mempengaruhi perkembangan anak. Masuknya teknologi digital dalam kehidupan perkembangan anak menginvasi banyak tahapan perkembangan yang harusnya dicapai anak. Teknologi membuat hidup mereka lebih cepat (instan) dan lebih efisien. Teknologi hiburan seperti televisi, internet, video game, ipod, ipad dan lainnya telah berkembang begitu pesat sehingga membuat suatu keluarga hampir tidak menyadari dampak signifikan dan perubahan gaya hidup pada keluarga mereka (Rowan, 2013). Kecanggihan dan kemudahan operasional teknologi menyebabkan anak yang bahkan masih berusia dini sudah mampu untuk mengoperasikan produk hasil kecanggihan teknologi ini. Teknologi menawarkan kemudahan dan variasi dalam proses untuk mempelajari banyak hal. Teknologi yang memungkinkan untuk menghadirkan stimulus suara dan visual disaat yang bersamaan membuat anak mampu untuk mempelajari banyak hal dalam sat waktu (Tesa Alia, 2018).

Orang tua merupakan bagian dari masyarakat informasi tidak dapat mengelak bahwa anak-anak di era digital tak pernah lepas dari benda-benda yang berhubungan dengan teknologi. Hampir semua anak telah mengerti penggunaan gadget, orang tua seakan memberikan peluang untuk menjerumuskan anak dengan memfasilitasi gadget beserta kemudahan akses. Orang tua tentu perlu bertanggung jawab. Semakin sering anak melihat orang tuanya asik bersama gadget maka semakin besar pula ketertarikan mereka terhadap gadget. Pada penelitian ini orang tua memberikan gadget untuk sarana peralihan perhatian anak dan sarana pendukung perkembangan anak, disaat orang tua sibuk, ada keadan terdesak, agar anak tidak rewel, anak tidak kesana sini dan tenang orang tua memberikan gadget sebagai solusi. Gadget juga di gunakan oleh orang tua Agar anak dapat mempelajari bahasa inggris,

lagu-lagu anak-anak, mewarnai serta menari atau pun sebagai hal yang memotivasi anak untuk melakukan sesuatu.

2. Orang Tua Mengendalikan Penggunaan *Gadget* Pada Anak.

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Syahra (2006) menyatakan bahwa semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Penggunaan oleh orang dewasa biasa untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran bermain game dan menonton animasi. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian gadget pada anak usia dini yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

Peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak dapat dilihat melalui kesediaan dan keterlibatan orang tua dalam melakukan aktivitas pendampingan anak. Orang tua sebaiknya memberi batasan waktu penggunaan gadget pada anak, tujuannya untuk mencegah anak dari kecanduan gadget (Edy, 2015). Pada penelitian ini orang tua mengendalikan dengan beberapa cara yaitu membatasi akses, mengalihkan perhatian anak, pengaturan aplikasi gadget dan mengarahkan. Dimana cara itu mampu mengendalikan anak agar tidak kecanduan gadget

Membatasi akses disini orang tua memberikan jadwal kepada anak kapan saja anak bisa menggunakan gadget kapan waktu anak untuk bermain gadget, seperti hanya memberikan gadget pada hari sabtu dan

minggu melarang anak membawa serta menyembunyikan gadget. Mengendalikan perhatian anak dalam penelitian ini orang tua membelikan mainan yang menghabiskan waktu lama serta memberikan tontonan anak-anak yang disambungkan ke TV lewat USB. Pengaturan aplikasi dengan membuat pengaturan sesuai usia pada gadget anak, dengan kilas lagi histori pencarian di gadget, distrik mode pada gadget di kunci dan menyimpan video yang akan ditonton anak. Mengarahkan dengan orang tua kontrol atau mengecek tontonan anak, mengajari anak dan mendampingi anak serta mengarahkannya.

3. Pengambilan Sikap Orang Tua Menghadapi Perilaku Anak

Pola asuh orang tua adalah proses interaksi orang tua dengan anak dimana orang tua mencerminkan sikap dan perilakunya dalam menuntun dan mengarahkan perkembangan anak serta menjadi teladan dalam menanamkan perilaku (Kadek Dwinita Viandari, 2017). Menurut Lestari, 2012 menjelaskan bahwa komunikasi orang tua-anak, dalam hal ini ayah-anak memang memegang peranan penting bagi orang tua untuk melakukan kontrol, pemantauan, dan dukungan pada anak. Sebagian keterlibatan sebagian besar ibu yaitu turut bermain gadget bersama anak dan mengarahkan anak untuk membuka aplikasi atau konten-konten yang positif dan bermanfaat bagi pembelajaran anak antara lain mengajari anak mengenal warna, mengenal nama-nama tumbuhan dan hewan, belajar membaca dan berhitung belajar bahasa inggris, mengenal berbagai lagu anak-anak, dan mengenalkan cerita kisah-kisah legenda baik melalui video maupun dengan bermain game.

Sebagaimana Kiftiyah, Sagita, Ashar (2017) menyebutkan bahwa salah satu peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak pra sekolah adalah cara menstimulasi perkembangan kognitif anak melalui video youtube. Orang tua bersama-sama dengan anak untuk berinteraksi dengan video secara tidak langsung akan merangsang audio visual anak dengan kompleks..Pengasuhan permisif

yang membiarkan anak-anak mencari dan menemukan sendiri tatacara yang memberikan batasan-batasan dari tingkah lakunya.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil Pengambilan sikap orang tua menghadapi perilaku anak, disini masing-masing orang tua yang memiliki anak pra sekolah melakukan beberapa tindakan seperti pengasuhan permissif pada anak dan juga memberi ketegasan. Pada penelitian ini respon anak yang beragam saat dibatasi penggunaan gadget, membuat orang tua menunjukkan pengasuhan permisif seperti membiarkan dan mendinginkan saat anak menunjukkan respon menolak pembatasan penggunaan gadget. Memberi ketegasan dengan menyuruh anak meletakkan kembali gadgetnya, kadang langsung diambil ataupun di rebut.

4. Hambatan Orang Tua Membatasi Gadget.

Menurut Yuli Irmayanti (2018) Anak-anak menjadikan gadget sebagai syarat melakukan sesuatu serta saat anak meminta, lalu orang tua tidak memberikan gadget anak akan menangis dan mengamuk seperti melempar dan memukul. Hal ini selaras dengan pendapat Shanty dan Irtanti (2017) bahwa pola asuh permisif yang digunakan oleh orang tua dalam menghadapi anak temper tantrum cenderung membuat anak menjadi manja dan terbiasa mendapatkan apa yang diinginkan. Sehingga anak akan memberontak dan meledakan emosinya (temper tantrum) untuk mendapatkan apa yang diinginkan.

Pada penelitian Rahman (2009) menyebutkan terdapat beberapa masalah perkembangan psikososial (emosional dan sosial) anak usia pra sekolah yang sering muncul yaitu ledakan amarah, takut, iri hati, ingin memiliki barang milik orang lain, adanya perasaan cemburu, umumnya anak terlihat agak malas dan pasif, jarang berpartisipasi secara aktif serta muncul perbedaan pemahaman antara kepercayaan dan keinginan seorang anak pada saat anak melakukan aktivitas bersama teman sebayanya. Penggunaan media teknologi seperti gadget perlu adanya pembatasan dan pengawasan dari orang tua pada

saat anak menggunakan gadget dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan gadget pada usia dini hanya untuk bermain *game*, menonton youtube berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan gadget untuk *browsing*, *chatting*, sosial media. Penggunaan gadget pada anak usia dini kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalnya pulang sekolah, pada saat makan dan saat akan tidur

Pada penelitian ini hambatan yang dialami orang tua adalah anak menunjukkan reaksi menolak seperti menangis, guling-guling dilantai, marah-marah, teriak dan merengek, reaksi yang lain yaitu iri karena melihat anak lain bisa main gadget, reaksi membiarkan anak terjadi saat jadwal anak untuk menggunakan gadget sehingga orang tua ingin membatasinya menjadi sulit. Pada penelitian ini anak menunjukkan respon menunda seperti tawar-menawar dengan orang tua dalam penggunaan gadget, bertanya dengan orang tua kenapa waktunya berakhir, atau dengan molor-molor waktu untuk kembalikan gadget pada orang tua. Hambatan yang ditemui sebagian besar anak laki-laki sangat susah untuk di batasi penggunaan gadgetnya dari pada anak perempuan.

D. Keterbatasan Penelitian

1. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan kesulitan dalam hal posisi informan yang juga merupakan orang tua anak yang sedang bekerja sehingga perlu menyesuaikan waktu dengan kegiatan orang tua. Kadang juga ada beberapa orang tua yang sudah bersedia menjadi partisipan tiba-tiba menghilang dan membatalkan keinginan untuk diwawancarai.
2. Suasana tempat wawancara yang terkadang ribut, terdengar suara kendaraan sehingga mengganggu proses dan hasil wawancara
3. Dalam menjawab pertanyaan partisipan masih terlihat kaku.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan jangan sampai orang tua mengandalkan gadget untuk menemani anak dan membiarkan anak mementingkan gadget. Berdasarkan hasil penelitian pola asuh orang tua dalam mengendalikan gadget pada anak pra sekolah dihasilkan 4 tema, dimana tema-tema ini memberikan gambaran tentang pola asuh orang tua dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak pra sekolah.

Sehingga ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Kebanyakan orang tua pun memberikan gadget untuk menenangkan anak agar tidak rewel ataupun tidak mengganggu orang tuanya saat berkerja ataupun saat orang tua ingin bersantai dan orang tua memberikan gadget untuk mengenalkan anak sekaligus media pembelajaran bagi anak seperti lagu-lagu anak, membaca, atau pun untuk pelajaran bahasa inggris, supaya anak tidak ketinggalan dengan perkembangan sekarang (tidak gaptek),
2. Orang tua memantau anak dengan membuat pengaturan pada aplikasi gadget, membatasi akses anak dan mengalihkan perhatian anak dari gadget serta mengarahkan dalam menggunakan gadget,
3. Dalam menghadapi sikap anak orang tua melakukan pengasuhan permisif dan tegas kepada anak
4. Adapun hambatan yang dihadapi orang tua dalam membatasi anak yaitu anak menunjukkan reaksi seperti menolak, iri, membangkang, serta menunda saat hendak di suruh berhenti bermain gadget.

Dapat dilihat bahwa sebagian besar anak laki-laki sangat susah untuk di batasi penggunaan gadgetnya di bandingkan anak perempuan.

B. Saran

1. Institusi Pendidikan Keperawatan

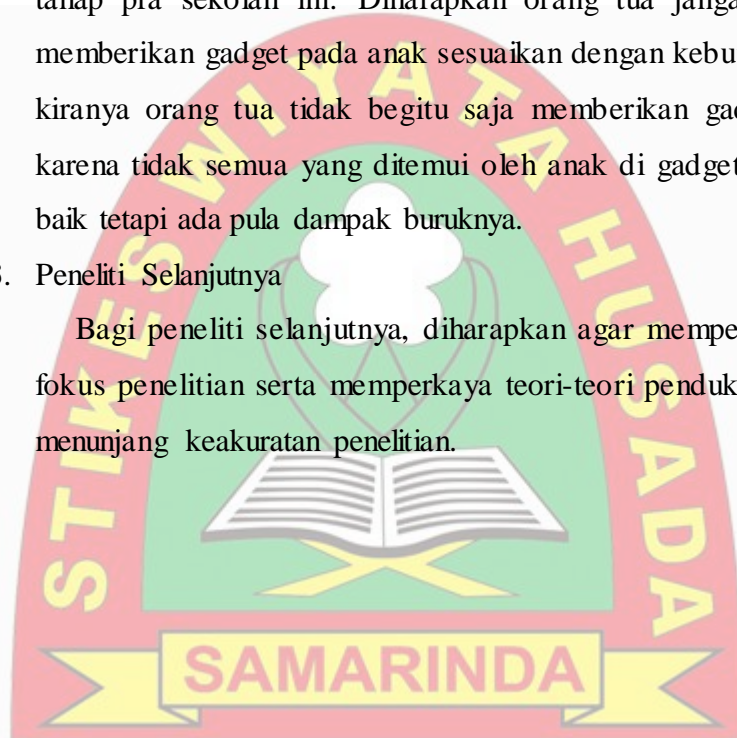
Institusi pendidikan diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat khususnya bagi orang tua untuk lebih memperhatikan reaksi anak melalui tindakan orang tua.

2. Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat menangani reaksi yang diberikan anak sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak serta memperhatikan kebutuhan kasih sayang dan perhatian pada anak di tahap pra sekolah ini. Diharapkan orang tua jangan terus-terusan memberikan gadget pada anak sesuaikan dengan kebutuhan anak, dan kiranya orang tua tidak begitu saja memberikan gadget pada anak karena tidak semua yang ditemui oleh anak di gadgetnya berdampak baik tetapi ada pula dampak buruknya.

3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar memperluas topik dan fokus penelitian serta memperkaya teori-teori pendukung yang dapat menunjang keakuratan penelitian.



DAFTAR PUSTAKA

- Alam, M. Agus J. (2006). *SGS : Pengenalan Internet*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Amalia, Rizka.(2016). *Gambaran Motivasi Hidup Pada Orang Tua Dengan HIV/AIDS Di Rumah Cemara Gegar Kalong Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arikunto, S.(2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.Edisi Revisi VI. Jakarta. Rineka Apta.
- Afiyanti, Yati & Rachmawati, Imami. N . (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Riset Keperawatan Edisi 1*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Al-Ayouby, M. Hafiz. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di Paud dan TK Handayani Bandar Lampung)*. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik. Universitas Lampung Bandar Lampung.
<http://digilib.unila.ac.id/27131/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMB%20AHASAN.pdf> (Diakses 11 Januari 2019)
- Alia, Tesa. (2018). *Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital*. Universitas Pelita Harapan.
<http://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/download/639/pdf> (Diakses 11 Januari 2019)
- Bella, Dita M.P. (2018). *Pengalaman Ibu Primara Dalam Memberikan ASI Eksklusif Di Desa Jonggon Margahayu*. STIKES Wiyata Husada Samarinda.
- Brooks, J. (2011). *The Process of Parenting*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Chusna, Puji Asmaul. (2017). *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*. STIT Al-Muslihun.
<http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/download/842/586> (Diakses 11 Januari 2019)
- Constantino, Kevin.(2014).*Smartphone Gaming Android Terbaik Dengan Hingga 2 Jutaan*.
[http:// www.kompasiana.com/kevin.Constantino.6-smartphone-gaming-android-terbaik-dengan-harga-2-jutaan](http://www.kompasiana.com/kevin.Constantino.6-smartphone-gaming-android-terbaik-dengan-harga-2-jutaan) (Diakses 11 Januari 2019)
- Desiningrum, Dinie Ratri. Dkk. (2017). *Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional pada Remaja*. Semarang : Jurnal Psikologi Vol.5 No.1:10-11.
- Gunarsa, Singgih. (1997). *Dasar Dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Gunarsa, Singgih D & Ny. Y. Singgih Gunarsa.(2002). *Psikologi Untuk Membimbing*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Hermoyo, R.P.(2015). *Membentuk Komunikasi Efektif Pada Masa Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Pedagogi, 1(1), 1-21. Retrieved from <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/21> (Diakses 11 Januari 2019)
- Hidayat, Aziz Alimul (2004). *Pengantar Konsep Dasar Keperawatan*. Jakarta. Salemba Medika
- Hurlock, Elizabeth B.(1980) *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Gramedia.
- Irmatanti, Yuli. (2018). *Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Pra Sekolah*. Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
<http://eprints.ums.ac.id/62119/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf> (Diakses 11 Januari 2019)
- Kvale, S. (2011). *Doing Interviews*. Thousand Oaks. Sage Publications.
- Masitoh.(2007).*Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta. Indonesia : Universitas Terbuka.
- Monks, Knoers, A. M. P., Haditono, S.R.(2001). *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Notoatmodjo, S. (2007). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta. EGC
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta. Rineka Cipta
- Nurrachmawati.(2014). *Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini. Universitas Hasanuddin. Makasar.
<http://www.slideshare.net/mobile/naranueenurrachmawati/nurrachmawati-d42111252-jurnal-pengaruh-sistem-operasi-mobile-ando-id-pada-anak-usia-dini> (Diakses 11 Januari 2019)
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak (Edisi Kesebelas, Jilid 2)*. Jakarta: Erlangga.
- Sinta.(2018). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Tanjungpura Pontianak.
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/viewfile/23853/18708> (Diakses 11 Januari 2019)
- Siswati, Indriani Yuniar dan Desiningrum Ratie Diine.(2017). *Intens Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional Pada Remaja Awal*. Semarang : Jurnal Psikologi Vol.5 No.1:10-11.

- Soetjiningsih, Christiana Hari. (2012). *Seri Psikologi Perkembangan Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta. Prenada.
- Susanto, H. (n.d.). *dampak Positif dan Negatif Perkembangan Teknologi Dari Usia Dini*. From academia.edu:
https://www.academia.edu/5793332/DAMPAK_POSITIF_DAN_NEGATIF_PERKEMBANGAN_TEKNOLOGI_DARI_USIA_DINI (Diakses 11 Januari 2019)
- Sugiyono.(2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung. Alfabeta
- Rachman, D. M. P. (2016). *Tantangan Mendidik Anak Di Era Digital*. From Mungilmu
<http://www.mungilmu.com/single-post/2016/10/22/Tantangan-Mendidik-Anak-di-Era-Digital> (Diakes 11 Januari 2019)
- Ratriva, V.(2016). *Beginilah Pengaruh Gadget Di Era Globalisasi*.
http://www.kompasiana.com/viratriva/beginilah-pengaruh-gadget-di-era-globalisasi_57db6d38d77e614641c5c40e (Diakses 11 Januari 2019)
- Rowan, C. (2013). *The Impact Of Tektology On The Developing Child*. The Huffington Post, 9.
- Rozalia, M.F.(2017). *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, 5(2), 722-731
- Trinika, Yulia. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015*. Fakultas Kedokteran. Universitas Tanjungpura Pontianak.
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatanFK/article/view/11001> (Diakses 11 Jauari 2019)
- Priyatna, Andi. (2012). *Parenting di dunia digital*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Viandari, Kadek D. (2017). *Peran Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Pra Sekolah*. Fakultas Kedokteran. Universitas Udayana.
http://sinta.unud.ac.id/uploads/dokumen_dir/b9e03c0ba7babc93401c266d6a5ef7.pdf (Diakses 11 Januari 2019)
- Zulftria (2017). *Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah. Jakarta.
<http://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/download/2502/2070> (Diakses 11 Januari 2019)

<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan> (diakses 8 Desember 2018).

<https://kominfo.go.id/content/detail/10161/pengaruh-gadget-pada-anak/0/sorotan-media> (diakses 8 Desember 2018).

<https://edukasi.kompas.com/read/2018/03/14/12054881/coba-dilirik-efek-samping-gadget-untuk-anak> (diakses 8 Desember 2018).

<https://lifestyle.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/10.Alasan.Anak.Perlu.Lepas.dari.Gadget.v> (diakses 8 Desember 2018).

<http://manado.tribunnews.com/2018/08/16/akibat-kecanduan-gadget-balita-berusia-3-tahun-terkena-kanker-darah?page=3> (diakses 8 Desember 2018).

<https://statistik.kominfo.go.id/site/data?idtree=326&iddoc=1186> (diakses 1 oktober 2018)

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/02/23/usia-produktif-mendominasi-pengguna-internet> (diakses 6 oktober 2018)

<https://tekno.kompas.com/read/2018/02/22/16453177/berapa-jumlah-pengguna-internet-indonesia> (diakses 6 oktober 2018)

<http://nursingscience-2008.blogspot.com/2014/12/riwayat-hidup-imogene-mking.html> (6 Oktober 2018)

<http://digilib.unimus.ac.id/download.php?id=7101> (Diakses 5 Januari 2019)



DAFTAR RIWAYAT HIDUP
BIODATA PENELITI

A. Biodata

Nama : Chrisonia Feberia
Tempat, Tanggal lahir : Sonder, 26 Desember 1995
Agama : Kristen Protestan
Jenis Kelamin : Perempuan
Status : Belum Menikah
Alamat : Jl. P. Suryanata Perum Puspita B.P Blok.
T/32.
Program Studi : Keperawatan
Judul Skripsi : Pola Asuh Orang Tua Dalam
Mengendalikan Penggunaan Gadget Pada
Anak Pra Sekolah

B. Riwayat Pendidikan

1. TK : Tahun 2002 TK Immanuel Samarinda
2. SD : Tahun 2002-2008 SD Negeri 016
Samarinda
3. SMP : Tahun 2008-2011 SMP Negeri 5 Samarinda
4. SMA : Tahun 2011-2014 SMK Negeri 17
Samarinda
5. Perguruan Tinggi : Tahun 2014-2017 AKPER Dirgahayu
Samarinda

LAMPIRAN

PEDOMAN WAWANCARA

Berikut adalah urutan saat pelaksanaan wawancara. Urutan ini digunakan melihat situasi dan kondisi subjek.

5. Ucapan terimakasih atas kesediaan menjadi subjek penelitian.
6. Perkenalan diri peneliti dan penjelasan singkat tentang penelitian.
7. Peneliti meminta subjek untuk mengisi *inform consent*.
8. Peneliti meminta izin subjek penelitian untuk menggunakan alat perekam dalam wawancara, dengan menekankan/ meyakinkan hal-hal yang berkaitan dengan kerahasiaan data dan identitas subjek.
9. Peneliti meminta izin untuk merekam proses wawancara selama beberapa menit dan mengambil gambar subjek dengan menggunakan kamera digital.
10. Bila subjek meminta, peneliti memberitahukan bahwa setelah laporan penelitian selesai peneliti akan mengirimkan ringkasan hasil penelitian pada subjek agar subjek mendapat gambaran mengenai hasil penelitian.
11. Peneliti bersama subjek melaksanakan wawancara sesuai dengan lampiran pedoman pertanyaan .
12. Peneliti memastikan apakah semua pertanyaan telah dijawab subjek.
13. Peneliti mengucapkan terima kasih dan memberi penjelasan singkat (sekali lagi) tentang kerahasiaan hasil penelitian dan penyampaian ringkasan hasil penelitian.
14. Peneliti meminta izin untuk bertemu kembali dengan subjek (bila diperlukan) peneliti juga meninggalkan alamat dan nomor telpon yang bisa dihubungi untuk memberi kesempatan kepada subjek menghubungi peneliti (bila diperlukan).

**PEDOMAN PERTANYAAN WAWANCARA MENDALAM UNTUK
TAMAN KANAK-KANAK (TK) IMMANUEL SAMARINDA
POLA ASUH ORANG TUA DALAM MENGENDALIKAN PENGGUNAAN
GADGET PADA ANAK PRA SEKOLAH**

Tujuan : untuk mengeksplorasi tentang makna pola asuh orang tua dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak pra sekolah.

Waktu pelaksanaan :

Hari/tanggal :

Jam :

Durasi :

Identitas Informan :

Nama (inisial) :

Umur :

Umur anak :

Pendidikan :

Daerah Asal :

PERTANYAAN PENELITIAN

1. Bagaimana pertama kali bapak/ibu mengenalkan gadget pada anak dan sudah berapa lama?
2. Apa saja yang dilakukan anak dengan gadgetnya ?
3. Bagaimana cara/sikap bapak/ibu membatasi penggunaan gadget dan bagaimana seharusnya gadget itu digunakan?
4. Bagaimana reaksi anak bapak/ibu saat dibatasi penggunaan gadget ?
5. Apa faktor yang menghambat bapak/ibu dalam mengendalikan gadget?

LEMBAR PENJELASAN PENELITIAN

Kepada Yth.

Calon Partisipan

Di-

Tempat

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Peneliti : Chrisonia Feberia

NIM : B 1736314501

Judul Penelitian : Pola Asuh Orang Tua Dalam Mengendalikan Penggunaan Gadget Pada Anak Pra Sekolah.

Saya adalah mahasiswa STIKES Wiyata Husada Samarinda yang sedang melakukan penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang pola asuh orang tua dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak pra sekolah. Jika Bapak/ibu bersedia untuk ikut serta dalam penelitian, dimohonkan untuk mendatangi lembar persetujuan partisipan dan mengisi lembar pernyataan terlampir dalam lembar ini. Penelitian ini tidak akan menimbulkan akibat yang membahayakan bagi orang tua atau pun anak dan bersedia menjadi partisipan. Informasi yang didapatkan dari partisipan akan dijaga kerahasiaannya, dan apabila partisipan merasa ketidaknyamanan selama proses penelitian berlangsung. Maka partisipan berhak untuk berhenti dalam jalannya penelitian tanpa dikenai sanksi apapun.

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

1. Ns. Wahyu Dewi Sulistyarini, S.Kep.,MN 081548538457
2. Ns. Siti Mukaroma, S.Kep.,M.Kep.,Sp.Kep.Kom 085235186628
3. Chrisonia Feberia 085330257474

Demikian surat penjelasan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Samarinda,2019

Peneliti

Chrisonia Feberia

INFORMED CONSENT
UNTUK PENGUMPULAN DATA KUALITATIF

Setelah mendapat penjelasan dari peneliti maka saya bersedia berpartisipasi sebagai partisipan peneliti untuk diwawancarai terkait “Pola Asuh Orang Tua dalam Mengedalikan Penggunaan Gadget pada Anak Pra Sekolah”

Maka saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :

Tempat, tanggal lahir :

Alamat :

Memahami bahwa ini tidak akan merugikan saya dan keluarga saya serta informasi yang saya berikan dijamin kerahasiaannya. Saya juga memahami bahwa hasil penelitian ini akan menjadi bahan masukan bagi peningkatan kualitas pelayanan kesehatan karena itu jawaban yang saya berikan adalah yang sebenarnya.

Saya telah diberikan penjelasan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian ini dan telah mendapatkan penjelasan yang memuaskan. Berdasarkan hasil tersebut, maka dengan ini saya sukarela bersedia menjadi partisipan dan berpartisipasi dalam penelitian.

Partisipan

.....

POLA ASUH ORANG TUA DALAM MENGENDALIKAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK PRA SEKOLAH DI TK IMMANUEL SAMARINDA

Chrisonia Feberia¹, Wahyu Dewi Sulistyarni², Siti Mukaromah³

¹ Mahasiswa program studi ilmu keperawatan, STIKES Wiyata Husada Samarinda, Jl. Kadrie Oening No.77, Samarinda, Kalimantan Timur.

e-mail : chrisoniafeberia501@student.stikeswhs.ac.id

² Dosen program studi ilmu keperawatan, STIKES Wiyata Husada Samarinda, , Jl. Kadrie Oening No.77, Samarinda, Kalimantan Timur.

e-mail : ririn.psik.aa@gmail.com

³ Dosen program studi ilmu keperawatan, STIKES Wiyata Husada Samarinda, Jl. Kadrie Oening No.77, Samarinda, Kalimantan Timur.

e-mail : S.mukharomah2014@gmail.com

Abtrak

Latar Belakang : Gadget memiliki fitur menarik yang ditawarkan seringkali membuat anak-anak akrab dengannya. Namun penggunaan gadget secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat bergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak. **Tujuan :** Untuk memperoleh gambaran tentang pola asuh orang tua dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak pra sekolah di TK Immanuel Samarinda. **Metode :** Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi, Pemilihan subjek penelitian dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. Analisa data menggunakan coding, membuat kategorik dan tema. Dilakukan pada bulan Desember 2018-Januari 2019. **Hasil :** Penelitian ini menghasilkan 4 tema, yaitu Alasan orang tua dalam memberikan gadget, Orang tua mengendalikan penggunaan gadget pada anak, Pengambilan sikap orang tua menghadapi perilaku anak, Hambatan orang tua membatasi gadget. Dapat dilihat bahwa sebagian besar anak laki-laki sangat susah untuk di batasi penggunaan gadgetnya di bandingkan anak perempuan. **Kesimpulan :** Orang tua memberikan gadget untuk menenangkan anak agar tidak mengganggu orang tuanya, serta untuk media pembelajaran bagi anak supaya anak tidak ketinggalan dengan perkembangan, orang tua membatasi akses anak dan mengarahkan dalam menggunakan gadget,

Kata Kunci : Pola Asuh, Gadget Anak.

Abstract

Background: Gadgets that have attractive features offered often make their children familiar with them. However, the use of gadgets in *conferences* will have a negative impact on children's behavior patterns in their daily lives, children who tend to continue using gadgets will be very dependent and become an activity that must be and routinely carried out by children. **Objective:** To obtain an overview of parenting parents in controlling the use of gadgets in pre-school children at Immanuel Samarinda Kindergarten. **Method:** This research is qualitative research. This study uses a phenomenological approach. The selection of research subjects in this study is *purposive sampling*. Data analysis using coding, categorizing and themes. Performed in December 2018-January 2019. **Results:** This study produced 4 themes, namely the reasons for parents in providing gadgets, parents controlling the use of gadgets in children, Taking attitudes of parents facing child behavior, Obstacles for parents restricting gadgets. It can be seen that most boys are very difficult to limit the use of gadgets compared to girls. **Conclusion:** Parents provide gadgets to appease their children so as not to disturb their parents, as well as for learning media for children so that children do not miss development, parents limit children's access and direct use of gadgets,

Key words: Parenting Patterns, Children's Gadgets.

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan zaman, teknologi pun tidak luput dari perkembangan yang sangat pesat dan semakin canggih. Di era globalisasi dewasa ini, interaksi sosial dapat terjadi dengan sangat mudah melalui berbagai media, yaitu dengan menggunakan gadget. Gadget diantaranya adalah komputer/laptop, tablet PC, telepon selular atau *smartphone*. Gadget zaman sekarang mudah ditemukan hampir disetiap kalangan masyarakat, (Dinie Ratri Desiningrum. Dkk, 2017).

Survei ini diisi oleh 350 orang tua keturunan Afrika-Amerika yang kebanyakan memiliki pendapatan rendah. Mengutip situs *New York Time*, 70 persen orang tua mengaku memang mengizinkan anak-anak mereka yang usianya 6 bulan sampai 4 tahun bermain perangkat *mobile* ketika mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah tangga, 65 persen melakukan hal yang sama untuk menenangkan si anak saat berada di tempat umum. Lalu $\frac{1}{4}$ orang tua mengaku meninggalkan anak mereka sendiri dengan gadget saat menjelang tidur, padahal layar terang sebetulnya

mengganggu tidur. Sebuah catatan pimpinan penelitian Hilda Kabali, $\frac{1}{3}$ orang tua yang anaknya berusia 3-4 tahun mengaku anak-anak sering menggunakan lebih dari satu perangkat *mobile*. Anak-anak dibawah 1 tahun cenderung menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video, dan bermain aplikasi. Sebanyak 72 persen anak usia 8 tahun ke bawah sudah menggunakan perangkat *mobile* seperti *smartphone*, tablet, dan ipod sejak 2013, dimana mayoritas usia 2 tahun lebih suka pakai tablet atau ponsel pintar tiap hari. Dibandingkan tahun 2011 angka tersebut masih berada di 38 persen (CNN Indonesia, 2015). Gadget memiliki fitur menarik yang ditawarkan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Namun penggunaan gadget secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat bergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri anak-anak lebih sering bermain gadget daripada belajar dan

interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif, untuk itu penggunaan gadget anak-anak perlu mendapat perhatian khusus bagi orang tua. Kemudahan untuk mengakses informasi yang ditawarkan membuat anak-anak cenderung kesulitan memilih hal yang memang disajikan untuk anak-anak atau untuk orang dewasa. (M. Hafiz Al-Ayouby, 2017). Menurut penelitian yang dilakukan oleh M. Hafis Al-Ayouby (2018) menyebutkan penggunaan gadget adalah bermain game dan menonton film animasi serta hanya sedikit untuk media pembelajaran dan intensitas serta durasi pemakaian beragam tergantung dari pengawasan dan kontrol orang tua.

Peneliti melihat perlu adanya penelitian untuk mengeksplor apa makna tugas pola asuh orang tua dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak pra sekolah di TK Immanuel Samarinda. Di TK Immanuel Samarinda memiliki jumlah murid seluruhnya 64 orang.

Terdiri dari 6 kelas, kelas A1 adalah *play grup* rata-rata usia 3 tahun-4 tahun, kelas A2 rata-rata usia 4 tahun-5 tahun, kelas B rata-rata usia 5 tahun-6 tahun. Untuk jam sekolah kelas A1 dari pukul 08.00-10.30 sedangkan untuk kelas A2 dan B dari pukul 07.15-11.30. di sekolah ini murid tidak diperkenankan membawa gadget dan dalam proses belajar mengajar pun tidak menggunakan gadget, jika ada keperluan seperti menelpon orang tua murid untuk menjemput atau ada murid yang sakit minta dijemput biasanya pihak sekolah yang menghubungi orang tua menggunakan telpon sekolah ataupun menggunakan gadget guru. Dan salah satu orang tua mengatakan jika di rumah anak diberi kebebasan menggunakan gadget untuk membantu orang tua agar bisa melakukan pekerjaan rumah sehingga anak tidak rewel, dan kebanyakan gadget yang di gunakan untuk bermain game dan membuka youtube, anak berhenti menggunakan gadget saat baterai gadget habis dan perlu diisi ulang.

TELAAH PUSTAKA

1. Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget (bahasa Indonesia : acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya : komputer, *handphone*, game dan lainnya, (Puji Asmaul Chusna, 2017).

beberapa perilaku anak terkait dengan gadget, ini yang harus diwaspadai guru maupun orang tua yaitu :

- e. Ketika keasyikan dengan gadget anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain.
- f. Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya.

g. Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan gadget.

h. Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain gadget.

Perilaku perilaku tersebut merupakan tanda bahwa mereka sedang membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktifitasnya dengan kecanduan bermain gadget (Puji Asmaul Chusna, 2017).

2. Proses Perkembangan

Menurut Santrock (1995, 2007) perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan dan terus berlanjut di sepanjang rentang kehidupan individu. Sebagian besar perkembangan melibatkan pertumbuhan, namun juga melibatkan kemunduran/penuaan.

a. Anak Usia Dini

Anak usia dini bersifat unik, mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, bersifat aktif dan energik, anak bersifat egoisentris, memiliki rasa ingin tau yang kuat dan antusias

terhadap banyak hal, bersifat eksploratif dan berjiwa bertualang, kaya dengan fantasi masih mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam bertindak, memiliki daya perhatian yang pendek, merupakan masa belajar yang paling potensial, semakin menunjukkan minat terhadap teman. Hal lain yang dilakukan oleh anak adalah dengan cara bereksplorasi dan berimajinasi. Aktivitas eksplorasi dan imajinasi anak menjadi salah satu ciri karakteristik anak usia dini. Oleh karena itu pada anak usia dini menjadi bagian penting dalam memunculkan kemampuan anak mengembangkan kemampuan kognitif anak secara optimal (Masitoh, 2007).

Menurut (Hurlock, 1980) Umumnya orang tua menganggap masa ini sebagai usia bermasalah atau usia sulit karena pada masa ini sering terjadi masalah perilaku sebagai akibat karena anak sedang dalam proses perkembangan kepribadian yang unik dan berhasil. Juga anak sering kali

bersikap bandel, keras kepala, tidak menurut, melawan dan marah tanpa alasan. Sering juga dianggap sebagai usia bermain karena anak senang menghabiskan sebagian besar waktu untuk bermain. Para pendidik menyebut masa ini sebagai usia prasekolah karena merupakan saat anak mengikuti taman indria atau taman kanak-kanak dan masa persiapan untuk memulai pendidikan formal di kelas satu sekolah dasar. Psikologi sering menyebut sebagai usia prakelompok karena anak-anak mempelajari dasar-dasar perilaku sosial sebagai persiapan untuk penyesuaian diri saat masuk sekolah dasar.

3. Pengetahuan dan Peran Orang Tua Mengendalikan Penggunaan Gadget

Faktor-faktor yang mendukung sebagian besar orang tua memberikan gadget kepada anak yang didasari adanya pengetahuan mengenai dampak positif penggunaan gadget pada anak seperti

memberikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi modern bagi anak sehingga dapat menambah ilmu anak tentang dunia luar dan dapat merangsang perkembangan otak anak (Yuli Irmayanti, 2018). Rozalia (2017) juga mengungkapkan bahwa orang tua memberikan gadget kepada anak karena mereka berpikir bahwa gadget mudah digunakan untuk belajar membaca, menulis, berhitung dan sebagainya. Banyak aplikasi-aplikasi edukasi bahkan permainan edukasi yang bisa membuat anak semakin pintar.

Pola asuh orang tua adalah pola interaksi antara anak dengan orang tua yang meliputi bukan hanya pemenuhan kebutuhan fisik dan kebutuhan psikologis tetapi juga norma-norma yang berlaku di masyarakat (Gunarsa, 2002). Pola asuh orang tua kepada anaknya menjadi solusi dari semua persoalan ini. Keluarga merupakan sekolah pertama sang anak sebelum berinteraksi

dengan lingkungan sosial di luar rumahnya (Tesa Alia, 2018).

METODE PENELITIAN

Penelitian mengenai pola asuh orang tua dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak pra sekolah merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang pada umumnya menjelaskan dan memberikan pemahaman dan interpretasi tentang berbagai perilaku dan pengalaman manusia (individu) dalam berbagai bentuk. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Lokasi penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak (TK) Immanuel kota Samarinda, Kalimantan Timur. Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Desember 2018-Januari 2019. Pemilihan subjek penelitian dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini disebut *human-instrument*. Prosedur pengumpulan data pada penelitian kualitatif berbeda dengan penelitian kuantitatif, walaupun beberapa metode menggunakan istilah yang sama. Beberapa metode pengumpulan data pada penelitian

kualitatif yang sering digunakan pada penelitian keperawatan yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan rekaman audio dan video. Berikut penjelasan dari langkah-langkah melakukan abstraksi dari data yang dihasilkan: Proses koding, Membuat tema atau kategori, Penulisan memo (memoing). Etika penelitian :

Prinsip Menghormati Harkat Dan Martabat Partisipan, Prinsip Memperhatikan Kesejahteraan Partisipan, Prinsip Keadilan (Justice) Untuk Semua Partisipan, Persetujuan Setelah Penjelasan (*Informed Consent*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Adapun karakteristik informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Nama	Usia	J. K Orang Tua	Pekerja an	Pendidik an terakhir	Agama	Suku bang sa	Usia anak	J.K Anak
P1	40	Perempuan	Karyawan	Sarjana	Kristen	Manado	5	Laki-laki
P2	36	Perempuan	IRT	Sarjana	Kristen	Manado	6	Laki-laki
P3	33	Perempuan	Karyawan	Sarjana	Kristen	Jawa	4	Perempuan
P4	32	Perempuan	IRT	Sarjana	Kristen	Batak	5	Laki-laki
P5	37	Perempuan	Karyawan	Sarjana	Kristen	Batak	4	Perempuan

Tabel 4.1 **Gambaran Karakteristik Informan Penelitian**

Tema 1 : Alasan orang tua dalam memberikan gadget

Orang tua tentu perlu bertanggung jawab. Semakin sering anak melihat orang tuanya asik bersama gadget maka semakin besar pula ketertarikan mereka terhadap gadget. Pada penelitian ini orang tua memberikan gadget untuk sarana peralihan perhatian anak dan sarana pendukung perkembangan anak, disaat orang tua sibuk, ada keadan terdesak, agar anak tidak rewel, anak tidak kesana sini dan tenang orang tua memberikan gadget sebagai solusi. Gadget juga di gunakan oleh orang tua, agar anak dapat mempelajari bahasa inggris, lagu-lagu anak-anak, mewarnai serta

menari atau pun sebagai hal yang memotivasi anak untuk melakukan sesuatu.



Tema 2 : Orang Tua Mengendalikan Penggunaan Gadget Pada Anak

Pada penelitian ini orang tua mengendalikan dengan beberapa cara yaitu membatasi akses, mengalihkan perhatian anak, pengaturan aplikasi gadget dan mengarahkan. Dimana cara itu mampu mengendalikan anak agar tidak kecanduan gadget. Membatasi akses disini orang tua memberikan jadwal kepada anak kapan saja anak bisa menggunakan gadget kapan waktu anak untuk bermain gadget, seperti hanya memberikan gadget pada hari sabtu dan minggu melarang anak membawa serta menyembunyikan gadget. Mengendalikan perhatian anak dalam penelitian ini orang tua membelikan mainan yang menghabiskan waktu lama serta memberikan tontonan anak-anak yang disambungkan ke TV lewat USB. Pengaturan aplikasi dengan membuat pengaturan sesuai usia pada gadget anak, dengan kilas lagi histori pencarian di gadget, distrik mode pada gadget di kunci dan menyimpan video yang akan ditonton anak. Mengarahkan dengan orang tua kontrol atau mengecek

tontonan anak, mengajari anak dan mendampingi anak serta mengarahkannya.

Tema 3 : Pengambilan Sikap Orang Tua Menghadapi Perilaku Anak

Dalam penelitian ini peneliti mengambil Pengambilan sikap orang tua menghadapi perilaku anak, disini masing-masing orang tua yang memiliki anak pra sekolah melakukan beberapa tindakan seperti pengasuhan permissif pada anak dan juga memberi ketegasan. Pada penelitian ini respon anak yang beragam saat dibatasi penggunaan gadget, membuat orang tua menunjukkan pengasuhan permisif seperti membiarkan dan mendiamkan saat anak menunjukkan respon menolak pembatasan penggunaan gadget. Memberi ketegasan dengan menyuruh anak meletakkan kembali gadgetnya, kadang langsung diambil ataupun di rebut.

Tema 4 : Hambatan Orang Tua Membatasi Gadget.

Pada penelitian ini hambatan yang dialami orang tua adalah anak

menunjukkan reaksi menolak seperti menangis, guling-guling dilantai, marah-marah, teriak dan merengek, reaksi yang lain yaitu iri karena melihat anak lain bisa main gadget, reaksi membiarkan anak terjadi saat jadwal anak untuk menggunakan gadget sehingga orang tua ingin membatasinya menjadi sulit. Pada penelitian ini anak menunjukkan respon menunda seperti tawar-menawar dengan orang tua dalam penggunaan gadget, bertanya dengan orang tua kenapa waktunya berakhir, atau dengan molor-molor waktu untuk kembalikan gadget pada orang tua. Hambatan yang ditemui sebagian besar anak laki-laki sangat susah untuk di batasi penggunaan gadgetnya dari pada anak perempuan.

KESIMPULAN DAN SARAN

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pola asuh orang tua dalam mengendalikan gadget pada anak pra sekolah dihasilkan 4 tema, dimana tema-tema ini memberikan gambaran tentang pola asuh orang tua dalam

mengendalikan penggunaan gadget pada anak pra sekolah.

Sehingga ditarik kesimpulan sebagai berikut :

15. Kebanyakan orang tua pun memberikan gadget untuk menenangkan anak agar tidak rewel ataupun tidak mengganggu orang tuanya saat berkerja ataupun saat orang tua ingin bersantai dan orang tua memberikan gadget untuk mengenalkan anak sekaligus media pembelajaran bagi anak seperti lagu-lagu anak membaca, atau pun untuk pelajaran bahasa inggris, supaya anak tidak ketinggalan dengan perkembangan sekarang (tidak gaptek),
16. Orang tua memantau anak dengan membuat pengaturan pada aplikasi gadget, membatasi akses anak dan mengalihkan perhatian anak dari gadget serta mengarahkan dalam menggunakan gadget,
17. Dalam menghadapi sikap anak orang tua melakukan

pengasuhan permisif dan tegas kepada anak

18. Adapun hambatan yang dihadapi orang tua dalam membatasi anak yaitu anak menunjukkan reaksi seperti menolak, iri, membangkang, serta menunda saat hendak di suruh berhenti bermain gadget.

Dapat dilihat bahwa sebagian besar anak laki-laki sangat susah untuk di batasi penggunaan gadgetnya di bandingkan anak perempuan.

D. Saran

1. Institusi Keperawatan Institusi pendidikan diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat khususnya bagi orang tua untuk lebih memperhatikan reaksi anak melalui tindakan orang tua.
2. Orang Tua Orang tua diharapkan dapat menangani reaksi yang diberikan anak sesuai dengan usia dan tahap perkembangan

anak serta memperhatikan kebutuhan kasih sayang dan perhatian pada anak di tahap pra sekolah ini. Diharapkan orang tua jangan terus-terusan memberikan gadget pada anak sesuaikan dengan kebutuhan anak, dan kiranya orang tua tidak begitu saja memberikan gadget pada anak karena tidak semua yang ditemui oleh anak di gadgetnya berdampak baik tetapi ada pula dampak buruknya.

3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar memperluas topik dan fokus penelitian serta memperkaya teori-teori pendukung yang dapat menunjang keakuratan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyanti, Yati & Rachmawati, Imami. N . (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Riset Keperawatan Edisi 1*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Al-Ayouby, M. Hafiz. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di Paud dan TK Handayani Bandar Lampung)*. Fakultas

- Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik.
Universitas Lampung Bandar
Lampung.
<http://digilib.unila.ac.id/27131/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>
(Diakses 11 Januari 2019)
- Alia, Tesa. (2018). *Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital*. Universitas Pelita Harapan.
<http://ojs.uph.edu/index.php/PJ/article/download/639/pdf>
(Diakses 11 Januari 2019)
- Chusna, Puji Asmaul. (2017). *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*. STIT Al-Muslihun.
<http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/download/842/586> (Diakses 11 Januari 2019)
- Desiningrum, Dinie Ratri. Dkk. (2017). *Intensi Penggunaan Gadget dan Kecerdasan Emosional pada Remaja*. Semarang : Jurnal Psikologi Vol.5 No.1:10-11.
- Gunarsa, Singgih. (1997). *Dasar Dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Gunarsa, Singgih D & Ny. Y. Singgih Gunarsa. (2002). *Psikologi Untuk Membimbing*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980) *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Gramedia.
- Irmatanti, Yuli. (2018). *Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Pra Sekolah*. Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
<http://eprints.ums.ac.id/62119/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf> (Diakses 11 Januari 2019)
- Masitoh. (2007). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta. Indonesia : Universitas Terbuka.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak (Edisi Kesebelas, Jilid 2)*. Jakarta: Erlangga.
- Rozalia, M.F. (2017). *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, 5(2), 722-731
<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan> (diakses 8 Desember 2018).



GEREJA PROTESTAN DI INDONESIA BAGIAN BARAT
(YAPENDIK GPIB)

TAMAN KANAK - KANAK (TK) KRISTEN
IMMANUEL SAMARINDA

STATUS : TERAKREDITASI (B) NSS : 002.16.60.01.018 NPSN : 30405951

Alamat : Jl. Jend. Sudirman No. 07 SAMARINDA 75122 - KALTIM

SURAT KETERANGAN BERSEDIA MENERIMA

Nomor : 53 / TK / IMM / XII / 2018

Berdasarkan surat dari Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan WIYATA HUSADA SAMARINDA Nomor: 2311/ STIKES-WHS/LT/2018, Perihal Permohonan Studi Pendahuluan. Maka dengan ini, kepala TK Immanuel Samarinda menerangkan bahwa :

Nama : Chrisonia Feberia
NIM : B1736314501
Semester : III
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Judul : Pola Asuh Orangtu Dalam Mengendalikan Gadget Pada Anak Prasekolah

Mahasiswa tersebut di atas dapat di terima untuk melaksanakan penelitian di lingkungan TK Immanuel Samarinda. demikianlah Surat Keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Samarinda, 10 Desember 2018

Kepala TK. Immanuel



Ny. Costansa Lasamahu, M.Pd.K
NIP. 196506061986032020