

BAB I

PEDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini perkembangan teknologi semakin berkembang pesat dan salah satu teknologi yang banyak digunakan yaitu *gadget*. Penggunaan *gadget* tidak hanya digunakan kalangan dewasa atau anak remaja saja, namun sudah mulai digunakan hampir semua kalangan usia khususnya anak usia pra sekolah yang berusia 3-6 tahun. Kecenderungan anak – anak yang menggunakan *gadget* berasal dari pengaruh lingkungan maupun keluarga. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan *gadget* pada anak hal ini dapat diakibatkan oleh pola asuh orang tua yang tidak memperhatikan pembatasan penggunaan *gadget* pada anak dan kecendrungan orang tua yang sibuk. Kondisi keluarga yang kurang kondusif seperti anggota keluarga yang sibuk, membuat anak mengalihkan perhatiannya pada *gadget* milik orang tua. Semisal orang tua yang tidak memperbolehkan anak bermain diluar rumah karena alasan tertentu, maka *gadget* menjadi alternatif untuk membuat anak diam dan betah dirumah (Prajnidita et al., 2019).

Menurut Winoto (2013) penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Kecanduan adalah salah satu dampak berbahaya dari penggunaan *gadget*. Dikutip dari surat kabar New York Times (Arthur Ochs

Sulzberger r,2014), ada situasi di mana seorang anak menjadi kecanduan iPad. Ketika gadget kesayangannya tidak ada di tangannya, anak itu akan merengek (Widiawati & Sugiman, 2014). Penggunaan *gadget* dalam jangka panjang dapat berdampak pada tumbuh kembang anak, khususnya dalam hal penglihatan, sehingga memerlukan perhatian ekstra. Dalam hal ini pola asuh orang tua penting, karena penggunaan dan kecanggihan *gadget* yang menarik anak-anak untuk menggunakan *gadget* mereka sendiri.

Menurut *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia pra sekolah menderita gangguan perkembangan akibat kecanduan *gadget* (Yendrizal Jafri et al., 2020). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rideout (2016) diketahui bahwa Indonesia merupakan negara dengan pengguna sosial media yang paling aktif di Asia. Peningkatan penggunaan *gadget* di Indonesia dapat dilihat dari hasil survei AJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Interne Indonesia) pada tahun 2020 mencapai 196,7 Juta dari total 256,2 Juta penduduk Indonesia. Hal ini sesuai dengan data dari Kominfo yang menyatakan 10 persen pengguna internet di Indonesia adalah anak-anak dibawah usia 12 tahun. Perangkat paling sering digunakan untuk mengakses internet adalah *gadget* sebanyak 50,7%. Menurut data Kominfo (2018) dua orang murid yang kecanduan laptop dan *gadget* dirawat di poliklinik jiwa RSUD Dr Koesnadi Bondowoso Jawa Timur pada Januari 2018. Seto Mulyadi, ketua Organisasi Perlindungan Anak Indonesia, mengungkapkan pihaknya telah menangani 17 kasus anak

kecanduan *gadget* sejak tahun 2013 begitu pula Komnas Perlindungan Anak telah menangani 42 kasus anak yang kecanduan *gadget*.

Menurut *The Asia Parent Insight* melaporkan bahwa sebanyak 98% dari 2.714 orang tua di Asia mengizinkan anaknya untuk menggunakan *gadget*. 2,4% orang tua menerapkan pola asuh otoriter, 4,1% menerapkan pola asuh permisif, 68,7% menerapkan pola asuh demokratis. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Diah Tri (2017) diketahui bahwa di Indonesia pola asuh yang diterapkan orang tua pada anak yang kecanduan *gadget* 23% pola asuh demokratis, 23% pola asuh permisif dan 27% pola asuh otoriter. Berdasarkan hasil penelitian dari (Hanum & Hidayat, 2015) di Jawa Timur didapatkan bahwa 4 responden 22,2% menerapkan pola asuh demokratis dan 14 responden 77,8% menerapkan pola asuh otoriter di Desa Joho Kecamatan Pace.

Dalam penerapan pola asuh, orang tua berkaitan dengan penggunaan *gadget* pada anak-anaknya. Cara orang tua berkomunikasi dengan anak-anak mereka berpotensi mempengaruhi anak mereka untuk mematuhi orang tua. Ada tiga macam pola asuh yang digunakan orang tua dalam mendidik anak: otoriter, demokratis, dan permisif. Pola asuh yang sehat, seperti pola asuh demokratis, dapat menghasilkan hubungan yang baik dengan anak-anak, tetapi pola asuh permisif dapat mengakibatkan hubungan yang buruk dengan anak-anak, karena anak-anak akan bebas bermain *gadget* sesuka mereka (Chandra, 2018).

Anak-anak dari orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter cenderung agresif dan kurang memiliki tujuan atau penilaian diri sendiri. Anak-anak dengan orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis lebih cenderung memiliki tujuan yang ditetapkan berdasarkan keputusan mereka sendiri, mandiri, dan memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi. Anak-anak dengan orang tua yang menerapkan pola asuh permisif lebih egois dan keras kepala (Cheol & Ye Rang, 2014).

Pemberian *gadget* pada anak agar tidak menangis, tidak rewel, dan tidak dibatasi untuk menggunakannya memungkinkan anak menjadi terbiasa menggunakan *gadget* dan malas melakukan aktivitas selain bermain *gadget*, karena hal tersebut dapat menimbulkan masalah kecanduan *gadget* karena tidak ada batasan waktu, dari tidak adanya batasan waktu dapat menyebabkan penggunaan yang berlebih, menyebabkan ketergantungan sehingga mengurangi istirahat tidur anak. Orang tua harus dapat mengawasi dan mengarahkan penggunaan *gadget* ini dan memastikan bahwa mereka tidak menyebabkan kecanduan. Ketika anak-anak prasekolah diperkenalkan dengan permainan yang mereka sukai mereka menjadi nyaman dan mengulangi kegiatan tersebut sampai mereka kehilangan hitungan waktu (Feriana, 2013). Menurut Asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, mengatakan bahwa anak usia 3-5 tahun tidak boleh menghabiskan lebih dari 1 jam per hari untuk *gadget*, dan anak usia 6-18 tahun tidak boleh menghabiskan lebih dari 2 jam per hari (Anindya, 2017).

Bedasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di TK Muslimat NU Babussalam Blimbingsari, menggunakan metode wawancara dan mengisi kuesioner didapatkan bahwa anak usia 3-6 tahun telah menggunakan *gadget* yang merupakan milik dari anak sendiri maupun milik dari orang tua. Orang tua mengatakan bahwa anak telah terpapar sejak usia 2 tahun dan kegiatan yang dilakukan anak pada saat menggunakan *gadget* yaitu bermain games dan menonton video di youtube. Dari 10 orang yang diwawancarai dan mengisi kuesioner didapatkan pola asuh Demokratis 5 responden. Pola asuh Otoriter 4 responden dan pola asuh Permisif 1 responden. Dari hasil yang didapatkan pola asuh yang paling menonjol yaitu pola asuh Demokratis dimana tipe pola asuh ini bersifat suatu bentuk pola asuh yang memperhatikan dan menghargai kebebasan anak, namun kebebasan itu tidak mutlak dan dengan bimbingan yang penuh pengertian antara orang tua dan anak. Untuk hasil tingkat ketergantungan *gadget* didapatkan bahwa 6 (6%) responden memiliki ketergantungan *gadget* ringan dan 4 (4%) responden tidak ketergantungan *gadget*.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya kecanduan *gadget* yaitu memberikan edukasi kepada orang tua dan anak tentang dampak negatif penggunaan *gadget*. Diharapkan orang tua dapat memberika pola asuh yang tepat kepada anak , Beberapa rekomendasi pencegahan kecanduan *gadgat* yaitu mengawasi dan memberikan batasan waktu kepada anak saat menggunakan *gadget* misalnya anak dapak menggunakan *gadget* 1jam per hari sehingga dapat meminimalisir tingkat kecanduan. Figur yang paling

berpengaruh dalam mengatasi dan mencegah kecanduan *gadget* adalah orang tua (Diah Kadek et al., 2019). Berdasarkan penelitian Setiono et al., (2017) pemakaian *gadget* yang tidak memiliki batasan dan penggunaan yang terlalu lama dapat berdampak negatif bahkan menyebabkan kecanduan *gadget* dan jika orang tua memberikan batasan waktu dalam penggunaan *gadget* maka semakin kecil tingkat kecanduan *gadget* pada anak.

Dari latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Gadget* Pada Anak Pra Sekolah di TK Muslimat NU Babussakam Blimbingsari”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti dapat merumuskan masalah: Apakah ada hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak pra sekolah di TK Muslimat NU Babussalam Blimbingsari ?.

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Menganalisis hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak pra sekolah.

1.3.2. Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi pola asuh orang tua di TK Muslimat NU Babussalam Blimbingsari.

2. Mengidentifikasi tingkat kecanduan *gadget* pada anak pra sekolah yang menggunakan *gadget* di TK Muslimat NU Babussalam Blimbingsari.
3. Menganalisa hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak pra sekolah di TK Muslimat NU Babussalam Blimbingsari.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoristis

Hasil penelitian diharapkan mampu menambah wawasan penelitian dibidang perkembangan teknologi dan tingkat kecanduan *gadget* anak pra sekolah, sehingga dapat dijadikan landasan bagi penelitian sejenis.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Responden

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pola asuh orang tua dan tingkat kecanduan *gadget* pada anak pra sekolah sehingga orang tua dapat mengontrol penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah.

2. Bagi Profesi Keperawatan

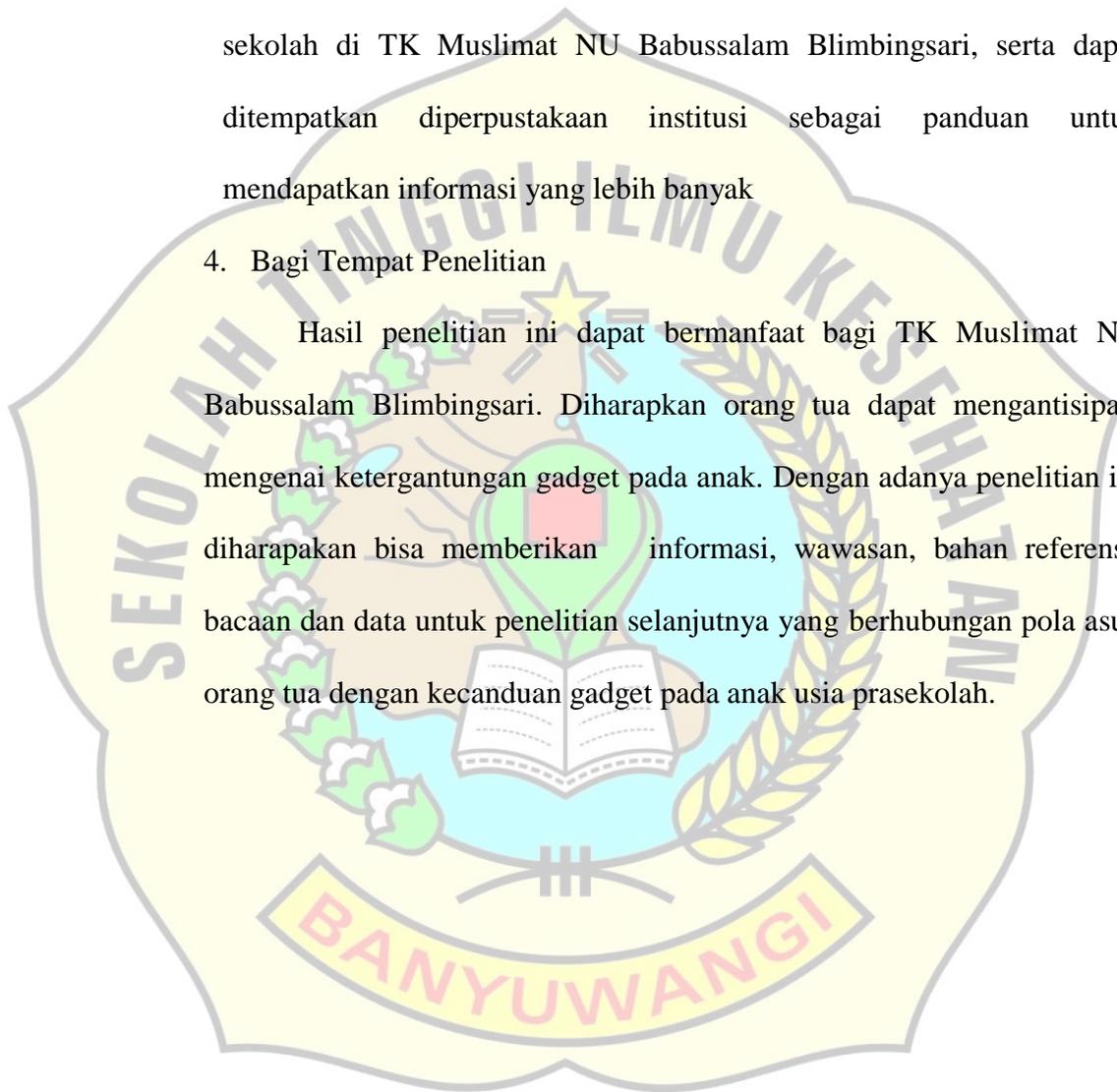
Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi praktisi keperawatan dalam melakukan pelayanan keperawatan pada masyarakat tentang pola asuh yang tepat dalam mengawasi anak saat menggunakan *gadget* serta dapat mengembangkan perencanaan keperawatan pediatrik sosial.

3. Bagi Institusi STIKes Banyuwangi

Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi sebagai sumber referensi bagi institusi untuk menambah keilmuan terkait tentang Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak pra sekolah di TK Muslimat NU Babussalam Blimbingsari, serta dapat ditempatkan dipergustakaan institusi sebagai panduan untuk mendapatkan informasi yang lebih banyak

4. Bagi Tempat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi TK Muslimat NU Babussalam Blimbingsari. Diharapkan orang tua dapat mengantisipasi mengenai ketergantungan *gadget* pada anak. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi, wawasan, bahan referensi, bacaan dan data untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia prasekolah.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kosep Pola Asuh Orang Tua

2.1.1. Definisi Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh orang tua adalah suatu cara orang tua dalam mengasuh dan mendidik, serta membimbing anaknya dengan penuh kasih sayang agar perilaku sosialnya dapat berkembang dengan baik. Pola asuh merupakan pola interaksi antara orang tua dan anak, yaitu bagaimana cara sikap atau perilaku orang tua saat berinteraksi dengan anak dan memberikan dorongan bagi anak dengan mengubah tingkah laku, pengetahuan, dan nilai-nilai yang dianggap paling tepat bagi orang tua agar anak bisa mandiri, tumbuh serta berkembang secara sehat dan optimal, memiliki rasa percaya diri, memiliki sifat rasa ingin tahu, bersahabat, dan berorientasi untuk sukses (Suparyanto dalam Teviana, 2012).

Proses pola asuh pada anak tidak terlepas dari berbagai unsur seperti disiplin di rumah, penetapan hukuman, serta adanya toleransi terhadap keinginan anak dan dalam hal pengambilan keputusan. Dalam mengasuh anak orang tua cenderung menggunakan pola asuh tertentu. Kemampuan personal sosial ini di pengaruhi pola asuh yang diterapkan

orang tua pada anak, apabila pola asuh yang diterapkan baik maka kemampuan personal sosial anak bersifat positif (Hurlock, 2012).

Selain untuk menerapkan kemampuan personal sosial anak, pola asuh orang tua harus selalu memberi rangsangan atau stimulasi kepada anak dalam semua aspek perkembangan baik motorik kasar maupun motorik halus, dan bahasa. Stimulasi harus diberikan secara rutin dan berkesinambungan dengan kasih sayang, metode bermain, dan lain-lain. Sehingga perkembangan anak berjalan optimal, kurangnya stimulasi dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan anak (Depkes RI, 2009).

Pola asuh orang tua adalah suatu cara terbaik yang dapat ditempuh orang tua dalam mendidik anak sebagai perwujudan dari rasa tanggung jawab kepada anak. Peran keluarga menjadi penting untuk mendidik anak baik dalam sudut tinjauan agama, tinjauan sosial kemasyarakatan maupun tinjauan individu. Jika pendidikan keluarga dapat berlangsung dengan baik maka mampu menumbuhkan perkembangan kepribadian anak menjadi manusia dewasa yang memiliki sikap positif terhadap agama, kepribadian yang kuat dan mandiri, potensi jasmani dan rohani serta intelektual yang berkembang secara optimal (Desmita, 2013).

Pola asuh orang tua merupakan interaksi orang tua terhadap anak dalam berkomunikasi, mendidik, mengasuh, dan terus berkelanjutan dari waktu ke waktu, termasuk cara penerapan aturan, mengajarkan

nilai/norma, memberikan perhatian dan kasih sayang serta menunjukkan sikap dan perilaku baik sehingga dijadikan panutan/ccontoh bagi anaknya. Wood dan Zoo (dalam Madyawati, 2016).

Pola asuh yang diterapkan orang tua pada anaknya memberikan pengaruh cukup besar dalam kehidupan anak dimasa mendatang. Pola asuh yang dilakukan tentunya berbeda-beda antara orang tua guna untuk memberikan contoh perilaku yang baik pada anak-anaknya. Setiap pola asuh memiliki karakteristik tertentu yang berakibat pada beragamnya perilaku anak yang ditampilkan. Pola asuh yang benar bisa ditempuh dengan memberikan perhatian yang penuh kasih sayang pada anak dan waktu yang cukup untuk menikmati kebersamaan dengan seluruh anggota keluarga (Desmita, 2015).

Tujuan utama pola asuh orang tua adalah untuk mempertahankan kehidupan fisik dan meningkatkan kesehatan anak, memfasilitasi anak untuk mengembangkan kemampuan sejalan dengan tahapan perkembangannya, dan mendorong peningkatan kemampuan berperilaku sesuai dengan nilai agama dan budaya yang diyakininya. Pola asuh orang tua tentang tumbuh kembang sangat membantu anak mencapai dan melewati pertumbuhan dan perkembangan sesuai tingkatan usianya dengan normal (Supartini, 2012)

2.1.2. Jenis-jenis Pola Asuh Orang Tua

Menurut Diana Baumrind mengelompokkan pola asuh orang tua dalam mendidik anak sebagai berikut (Kristiadina, 2013) :

1. Pola Asuh Otoriter (*Authoritarian parenting*)

Pola asuh otoriter atau pola asuh autotarian adalah gaya pengasuhan orang tua yang bersifat membatasi dan menghukum anak untuk mengikuti perintah orang tua untuk menghormati pekerjaan serta usaha. Orang tua cenderung memberikan batasan kendali yang tegas kepada anak dan hanya melakukan sedikit komunikasi secara verbal. Selain itu, orang tua jarang memberikan pujian pada anak, suka menghukum dan mengekang keinginan anak.

2. Pola Asuh Demokratis (*Authoritative parenting*)

Pengasuhan demokratis atau pola asuh autoritatif adalah pola pengasuhan dengan mendorong anak untuk bebas namun tetap memberikan kendali dan membatasi tindakan-tindakan yang dilakukan anak. Terjalin timbal balik komunikasi secara verbal antara orang tua dan anak secara bebas, dan orang tua bersikap hangat dengan membesarkan hati anak. Orang tua memberikan penjelasan kepada anak tentang setiap tindakan, menghargai anak dan berusaha menumbuhkan kemandirian pada anak. Selain itu ciri dari pola asuh ini yaitu orang tua memiliki kewibawaan dan melakukan komunikasi dengan berorientasi solusi dengan anak, terjadi saling berbagi gagasan serta orang tua mendukung kecakapan atau kecenderungan khusus pada anak. Pola asuh orang tua seperti ini biasanya membuat peraturan

praktis, misalnya durasi penggunaan *gadget* pada anak (Nugroho, 2017).

3. Pola Asuh Permisif (*Indifferent Parenting*)

Menyatakan bahwa Orang tua yang mempunyai pola asuh permisif cenderung selalu memberikan kebebasan pada anak tanpa memberikan kontrol sama sekali, Anak dituntut atau sedikit sekali dituntut untuk suatu tanggung jawab tetapi mempunyai hak yang sama seperti orang dewasa, dan Anak diberi kebebasan untuk mengatur dirinya sendiri dan orang tua tidak banyak mengatur anaknya. Orang tua tipe ini memberikan kasih sayang berlebihan. Karakter anak menjadi impulsif, tidak patuh, manja, kurang mandiri, mau menang sendiri, kurang percaya diri dan kurang matang secara sosial (Yusuf, 2013).

Pola asuh ini adalah pola asuh dengan cara orang tua mendidik anak secara bebas, anak dianggap orang dewasa atau muda, ia diberi kelonggaran seluas-luasnya apa saja yang dikendaki. Orang tua memiliki kehangatan, akan tetapi kehangatannya cenderung memanjakan. Kontrol orang tua terhadap anak juga sangat lemah, tidak memberikan bimbingan pada anaknya. Semua apa yang dilakukan oleh anak adalah benar dan tidak perlu mendapat teguran, arahan, atau bimbingan. Orang tua beranggapan bahwa anak akan belajar dari kesalahannya. Orang tua dengan pola asuh permisif jarang memberikan hadiah,

karena penghargaan merupakan hadiah yang dianggap memuaskan (Septiari, 2012).

Jenis pola asuh permisif, orang tua bersikap longgar atau cuek, tidak terlalu memberikan bimbingan yang kontrol, perhatian pun terkesan kurang. Kendali anak sepenuhnya terdapat pada anak itu sendiri. Pola pengasuhan permisif diakibatkan oleh orang tua yang sibuk dengan pekerjaan lain sehingga lupa untuk mendidik dan mengasuh anak dengan baik. Anak hanya diberi materi dan harta saja dan terserah anak itu mau tumbuh dan kembangnya menjadi anak yang kurang perhatian, merasa tidak berarti, rendah diri, nakal, tidak peduli dengan tanggung jawab, memiliki kemampuan sosialisasi yang buruk, kontrol diri buruk, salah bergaul, kurang menghargai orang lain, baik ketika kecil maupun sudah dewasa (Fathi, 2010).

2.1.3. Faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh Orag Tua

1. Pendidikan orang tua

Pendidikan orang tua menjadi salah satu faktor yang berpengaruh dalam pola asuh atau sikap orang tua kepada anak. Pada orang tua yang memiliki latar belakang pendidikan rendah cenderung akan memperlakukan anaknya dengan pola asuh otoriter yang disebabkan orang tua mempunyai pengetahuan atau pemahaman yang terbatas berkaitan dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Sedangkan menurut penelitian yang

dilakukan oleh Adawiah (2017), mengatakan bahwa dalam mengasuh anak orang tua dengan latar belakang pendidikan yang tinggi dan mengikuti kursus akan cenderung menerapkan pola asuh authoritative dan menjadi lebih siap karena mempunyai wawasan yang lebih luas. Dalam hal peneliti menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan penerapan pola asuh yang disebabkan oleh tingkat pendidikan yang dimiliki oleh orang tua. Latar belakang pendidikan dari orang tua dapat mempengaruhi model pola asuh yang akan diberikan kepada anak. Dalam hal ini perbedaan tentang wawasan dan pengalaman dari orang tua sendiri dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pola pengasuhan pada anak.

2. Lingkungan

Banyak faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua, salah satunya yaitu lingkungan. Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya potensi bawaan dari anak. Lingkungan yang cukup baik akan memungkinkan tercapainya potensi bawaan yang baik, sedangkan lingkungan yang kurang baik akan menghambatnya dan memberi potensi bawaan yang kurang baik (soetjiningsih, 2012).

3. Budaya

Budaya dalam suatu wilayah atau daerah pastinya berbeda-beda, faktor budaya juga salah satu menjadi pengaruh pola

pengasuhan orang tua. Budaya berfungsi sebagai parameter individu atau orang tua terkait dalam pola kehidupan sehari-hari. Orang tua seringkali mengikuti cara-cara yang dilakukan masyarakat dalam mengasuh anak, kebiasaan-kebiasaan masyarakat sekitar dalam mengasuh anak. Orang tua yang mendidik anak dengan berdasarkan budaya yang dianutnya bertujuan agar kelak anaknya dapat diterima dikalangan masyarakat (Koentjaraningrat, 2009).

2.1.4. Alat Ukur Pola Asuh Orang Tua

1. *Parenting Styles Questionnaire* (PSQ)

Dalam penelitian ini jenis pola asuh yang diterapkan oleh orang tua pada anak dinilai dengan *Parenting Styles Questionnaire* (PSQ) yang ditemukan oleh Robinson. Skala yang digunakan merupakan skala baku berdasarkan teori pola asuh menurut Diana Baumrind. Skala terdiri dari tiga jenis pola asuh yaitu pola asuh demokratis, otoriter dan permisif. Sedangkan masing-masing jenis dari pola asuh memiliki subfaktor. Subfaktor dalam masing-masing skala pola asuh akan dijelaskan dalam tabel berikut ini :

2. *Parenting Styles & Dimensions Questionnaire-Short Version* (PSDQ)

Instrumen *parenting styles & dimensions questionnaire* versi pendek merupakan kuesioner untuk mengetahui pola asuh orang tua yang diterapkan oleh orang tua kepada anak. Peneliti memilih menggunakan kuesioner *Parenting Styles & Dimensions Questionnaire-Short Version (PSDQ)* dikarenakan instrumen tersebut sudah pernah digunakan oleh penelitian sebelumnya dan telah diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia. Selain itu, pertanyaan dalam kuesioner telah dilakukan uji reabilitas dan dikatakan valid sehingga dapat digunakan untuk menilai pola asuh orang tua di Indonesia. Kuesioner ini dikembangkan oleh Robinson dkk yang terdiri dari 32 pertanyaan dan berisi masing-masing domain dari pola asuh orang tua yaitu 15 pertanyaan untuk pola asuh demokratis dengan uji reliabilitas didapatkan nilai *cronbach-a* 0,86. Uji reliabilitas pada 12 pertanyaan untuk pola asuh otoriter didapatkan nilai *cronbach-a* 0,82, dan 5 pertanyaan untuk pola asuh permisif dengan uji reabilitas didapatkan nilai *cronbach-a* 0,64 sehingga kuesioner dinyatakan reliabel. Selain itu, pada penelitian Riyan, et al (2018), telah melakukan uji reliabilitas kuesioner PSDQ dengan nilai *cronbach-a* 0,70 untuk semua subfaktor sehingga kuesioner dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam menilai pola asuh orang tua di Indonesia.

Indikasi penilaian pola asuh orang tua dari instrumen ini yaitu nilai tertinggi dari perhitungan skor yang telah ditambahkan kemudian dibagi dengan jumlah pertanyaan disetiap domainnya. Dalam setiap domain pola asuh terdiri beberapa subfaktor. Subfaktor tersebut akan dijelaskan dalam tabel berikut ini :

Tabel 2. 1 Subfaktor pola asuh orang tua *Parenting Styles & Dmensions Questionnaire-Short Version*

No	Faktor	Sub Faktor	Item	Total
1	Authoritative/ Demokratis	Dimensi Hubungan (Kehangatan & Dukungan)	7, 1, 12, 14, 27	5
		Dimensi Peraturan (Alasan / Induksi)	25, 29, 31, 11, 5	5
		Dimensi Pemberian (Partisipasi Kebebasan)	21, 9, 22, 3, 18	5
2	Authoritarian / Otoriter	Dimensi Pemaksaan Fisik	2, 6, 32, 19	4
		Dimensi Kemarahan Verbal	16, 13, 23, 30	4
		Tanpa Alasan / Dimensi Hukuman	10, 26, 28, 4	4
3	Permissive/ Permisif	Dimensi Memanjakan / Indulgent	20, 17, 15, 8, 24	5
Jumlah				32

Sumber : (Robinson et all, 2001)

2.2. Konsep Gadget

2.2.1. Definisi Gadget

Gadget merupakan sebuah istilah dari bahasa Inggris yaitu suatu benda atau alat elektronik yang berbentuk kecil namun memiliki berbagai macam fungsi khusus, tetapi biasa diasosiasikan sebagai sebuah inovasi baru (Hafiz, 2017). Pendapat lain mengenai pengartikan

gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh suatu informasi- informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur-fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Setianingsih et al., 2017).

Macam-macam jenis dari *gadget* sendiri adalah komputer atau laptop, tablet PC, dan telepon seluler atau *smartphone*. *Gadget* menjadi salah satu media teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi saat ini dan bukan lagi menjadi benda asing untuk semua orang yang berada di perkotaan maupun di pedesaan. Setiap orang pada saat ini telah mampu mengoperasikan *gadget* dengan baik dari berbagai golongan masyarakat usia tua, dewasa, remaja dan anak-anak. Pada awalnya *gadget* difokuskan sebagai media komunikasi tetapi semakin berkembangnya zaman *gadget* menjadi semakin canggih dengan teknologi *touchscreen* dan berisi dengan berbagai macam aplikasi didalamnya seperti *games* dan *youtube*. Karena adanya kedua fitur tersebut menjadikan anak sangat menyukai untuk bermain *gadget*, sehingga hal tersebut dapat menyebabkan anak berlama- lama untuk menggunakan *gadget* (Novitasari, 2016).

2.2.2. Penggunaan *Gadget* pada Anak Prasekolah

Penggunaan *gadget* pada orang dewasa dan anak-anak memiliki sebuah perbedaan. Pada orang dewasa *gadget* biasa digunakan sebagai alat komunikasi, media untuk browsing atau mencari informasi, *chatting*, sosial media, *youtube*, *games*, membaca

berita online, dan masih banyak lagi hanya dengan cara mengoneksikan *gadget* pada internet. Sedangkan pada usia anak-anak lebih mempunyai batasan seperti digunakan sebagai media pembelajaran, *games* dan menonton video di *youtube*. Intensitas penggunaan *gadget* antara dewasa dan anak-anak pun mempunyai perbedaan, yakni orang dewasa biasa menggunakan lebih dari 1-4 jam secara berkali-kali dalam menggunakan *gadget* sehari-hari. Hal tersebut berbeda dengan penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah, karena memiliki batas waktu dan intensitas dalam menggunakan *gadget*. Rata-rata anak menggunakan *gadget* ketika berada di rumah, yaitu setelah anak pulang sekolah dan pada saat makan, dan saat anak menjelang tidur. Penggunaan *gadget* pada anak memerlukan adanya pembatasan dan pengawasan dari orang tua maupun keluarga dimana saja ketika mereka menggunakannya (Hafiz, 2017).

Orang tua perlu memberi pertimbangan kepada anak usia prasekolah untuk berapa banyak waktu yang diperbolehkan kepada anak saat menggunakan *gadget*, dikarenakan total lama penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan pada anak. Menurut Starburger (2011) berpendapat jika seorang anak hanya diperbolehkan berada didepan layar *gadget* ≤ 1 jam setiap harinya. Selain itu, waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan *gadget* ialah 30 menit hingga 1 jam saja dalam satu hari (Sigman, 2010). Berdasarkan

Asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, mengatakan bahwa anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam per hari, dan untuk anak usia 6-18 tahun selama 2 jam perhari (Anindya, 2017).

2.2.3. Dampak *Gadget* untuk Anak Prasekolah

Perkembangan teknologi pada saat ini bagaikan memiliki dua sisi mata uang, disamping dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan pada anak akan tetapi jika penggunaan *gadget* tidak digunakan secara bijak maka dapat pula menimbulkan dampak negatif (Alamiyah Syifa Syarifah & Zamzamy Ahmad, 2017).

1. Dampak Positif

a) Membangun Kreativitas

Dengan berbagai media aplikasi yang mudah diakses pada *gadget* dapat memberikan manfaat bagi anak sebagai media belajar. Sebagai contoh terdapat aplikasi menebak warna dan dapat membantu anak mempelajari tentang kemampuan dalam mengenali warna-warna. Manfaat lain dari media pada *gadget* yaitu dapat melatih kemampuan anak dalam berbahasa asing karena tanpa disadari media program yang digunakan anak adalah menggunakan bahasa asing. Dengan kemudahan akses melalui *gadget* akan memudahkan anak untuk melihat berbagai film dan video, sehingga hal tersebut secara tidak langsung telah menjadikan anak terpapar dengan bahasa asing sedari dini.

b) Sumber Informasi dan Komunikasi

Salah satu manfaat dari *gadget* adalah dapat digunakan sebagai media untuk mendapatkan suatu informasi. Dengan mengoneksikan *gadget* dan internet yang hanya butuh dengan satu klik saja, pengguna dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan. Anak dapat dengan mudah menggunakan fasilitas ini ketika mereka sedang mempelajari hal baru. Selain itu, manfaat utama dari *gadget* adalah media untuk berkomunikasi. Perkembangan teknologi pada saat ini menyebabkan variasi lebih banyak sebagai media komunikasi. Hal tersebut memudahkan pengguna untuk berkomunikasi dengan orang lain seperti halnya anak dapat mengirim pesan gambar atau dapat bertatap muka melalui fitur video call dengan orang tua dan keluarga mereka pada saat berjauhan.

2. Dampak Negatif

Tidak hanya memberikan dampak positif saja namun *gadget* juga dapat menyebabkan beberapa dampak negatif yaitu bisa menimbulkan masalah perilaku pada anak, menyebabkan masalah kesehatan fisik yaitu dimana ketika anak terlalu asyik menggunakan *gadget* maka aktivitas yang dilakukan akan berkurang sehingga hal tersebut menjadi faktor risiko anak menjadi obesitas atau kegemukan. Disamping itu dampak dari penggunaan *gadget* secara berlebihan akan membuat anak terlalu lama diam sehingga dapat mengganggu perkembangan anak. Pada anak usia

dini merupakan tahap perkembangan motorik yang mengharuskan anak banyak bergerak sehingga jika anak cenderung diam maka akan menghambat perkembangan motorik, menghambat perkembangan bahasa dan cara bersosialisasi dengan orang lain menjadi terhambat. Dampak yang perlu diketahui oleh orang tua dampak yang ditimbulkan gadget sebelum memutuskan untuk memberikan *gadget* pada anak antara lain :

a) Kesehatan Mata

Jika anak menggunakan *gadget* terlalu lama dan secara terus menerus hal tersebut dapat mengakibatkan radiasi yang berbahaya sehingga dapat menyebabkan beberapa masalah pada mata anak, seperti: mata merah, mata merasa seperti lelah, mata terasa kering, merasa buram ketika melihat dan dapat terjadi iritasi pada mata.

b) Masalah Tidur

Ketika anak-anak terlalu senang menggunakan *gadget* seperti halnya sedang bermain game dan menonton video di *youtube* akan membuat kebiasaan jam tidur anak menjadi terganggu. Rata-rata anak terbiasa menonton video terlebih dulu sebelum tidur dan memiliki jam tidur di atas jam 9 malam.

c) Kesulitan Berkonsentrasi

Kebiasaan menggunakan *gadget* secara berlebihan dapat mempengaruhi tingkat konsentrasi anak dalam belajar. Berbagai penelitian mengatakan terdapat hubungan antara kebiasaan

menggunakan *gadget* dengan menurunnya konsentrasi belajar pada anak.

d) Perilaku Anak

Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan karena penggunaan *gadget* tanpa pengawasan dari orang tua yaitu dapat mempengaruhi perilaku pada anak. Sebagai contoh pada saat bermain games dan melihat adegan yang memiliki unsur kekerasan dalam video di *youtube* dapat membuat anak menirukan tindakan tersebut. Hal tersebut dapat mempengaruhi pola perilaku dan karakter anak yang dapat menimbulkan tindakan kekerasan terhadap teman sebaya dan orang-orang yang ada di sekitarnya.

e) Beresiko Kecanduan *Gadget*

Pada awalnya anak menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game dan melihat video *youtube*, namun lama-kelamaan anak menemukan kesenangan dengan *gadget* sehingga hal tersebut dapat menjadi sebuah kebiasaan untuk menggunakan *gadget*.

Berdasarkan penjelasan mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* tersebut dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah alat yang digunakan untuk memudahkan berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari, namun memiliki beberapa manfaat dan kerugian yang dapat ditimbulkan dari *gadget* itu sendiri tergantung dari segi pemanfaatan media *gadget* tersebut digunakan untuk hal yang berguna atau tidak.

2.2.4. Panduan Pendampingan Penggunaan *Gadget* pada Anak

Dalam penelitian (Palar & Oroh, 2018) mengatakan bahwa semakin baik peran keluarga dalam mendampingi anak dalam menggunakan *gadget* maka semakin baik pula perilaku anak. Dimana terdapat hubungan antara peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak dengan perilaku. Walaupun *gadget* memiliki dampak positif khususnya sebagai media komunikasi dan dalam pendidikan, namun penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan beberapa dampak negatif. Dokter anak yang berasal dari Amerika Serikat, Cris Rowman dalam tulisannya di *Huffington Post* mengatakan bahwa “perlu ada larangan penggunaan *gadget* pada anak usia dibawah 12 tahun karena dapat mengakibatkan pertumbuhan otak terlalu cepat, gangguan tidur, obesitas, penyakit mental, agresif, serta pikun digital” (Palar & Oroh, 2018). Oleh karena itu, perlu adanya dampingan dari orang tua kepada anak saat menggunakan *gadget*. Langkah-langkah yang dapat digunakan oleh orang tua pada saat mendampingi anak dalam penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut (Alamiyah, Syifa & Zamzamy, 2017) :

2. Membuat batasan penggunaan *gadget* pada anak

Orang tua dan anak memerlukan sebuah kesepakatan seputar penggunaan media *gadget*, hal ini bukan untuk memproteksi anak tetapi bertujuan untuk memberikan keterampilan yang tepat pada saat anak mulai terpapar oleh

informasi dari media, karena sebagai orang tua yang memiliki kegiatan lain tidak menutup kemungkinan tidak selalu bisa mengawasi anak dalam penggunaan *gadget*. Hal yang harus dilakukan oleh orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak salah satunya yaitu memberikan batasan baik dari segi durasi dalam menggunakan media digital dan konten-konten apa saja yang boleh dilihat di dalamnya. Bila perlu buat aturan tidak diperbolehkan untuk menggunakan *gadget* saat sedang berkumpul dengan keluarga dan di waktu-waktu tertentu. Hal tersebut penting supaya terjalin adanya waktu yang berkualitas antara orang tua, anak dan anggota keluarga tanpa ada internet didalamnya. Sebagai contoh dengan mengikuti aturan 18-21 yaitu aturan yang tidak memperbolehkan menggunakan *gadget* pada jam 18 sampai dengan jam 21. Sebagai gantinya mengisi waktu luang tersebut digunakan untuk berkumpul bersama anak-anak dan keluarga.

3. Memberikan anak *gadget* diusia yang tepat

Memperkenalkan anak pada media *gadget* dapat diberikan ketika anak sudah memasuki usia 5 tahun. Hal tersebut berhubungan dengan perkembangan otak anak yang sudah optimal apabila diberikan rangsangan sensorik secara langsung pada anak. Sedangkan waktu yang tepat diberikan kepemilikan *gadget* pada anak yaitu saat anak usia 13 tahun keatas.

4. Memberikan contoh yang baik pada anak

Berikan contoh yang baik pada anak-anak sehingga mereka tidak bisa menjadikan alasan untuk melawan pada saat anak diingatkan untuk tidak menggunakan *gadget*. Orang tua bertindak sebagai *role model* untuk anak, mereka cenderung akan menirukan perilaku yang dilakukan oleh orang tua atau orang-orang yang ada di sekitarnya. Salah satunya dalam hal penggunaan *gadget*, jika orang tua tidak menghendaki anak-anak menggunakan *gadget* secara berlebihan maka sebaiknya orang tua memberikan contoh untuk membatasi penggunaan *gadget* di depan anak-anak mereka. Bila diperlukan buatlah kesepakatan antara orang tua dengan anak mengenai kapan dapat menggunakan *gadget* dan pada saat kapan orang tua harus menyimpan *gadget* tersebut. Jangan menyimpan gambar atau *video* yang bersifat negatif di dalam *gadget*, karena bisa saja anak dapat melihat dan mengakses hal tersebut sewaktu-waktu tanpa sepengetahuan dari orang tua. Manfaatkan informasi yang di peroleh dari *gadget* tentang berbagai macam orang dengan latar belakang yang berbeda untuk mengenalkan keanekaragaman pada anak.

5. Memproteksi situs dari konten-konten yang negatif di internet

Sebelum orang tua memberikan izin kepada anak untuk menggunakan atau memainkan permainan, orang tua perlu meneliti terlebih dahulu tentang semua aplikasi media sosial dan seluruh konten atau alur dari permainan tersebut. Jika orang tua

sudah yakin bahwa hal tersebut aman dan baik untuk anak-anak, maka orang tua dapat memtersebut tetapi harus tetap dengan batasan waktu yang telah disepakati. Sebaiknya orang tua menghindari tayangan program media digital yang dapat mengandung unsur kekerasan, menakutkan, hantu, dan seksualitas untuk menghindari anak-anak menirukan tentang hal yang telah dilihatnya pada saat bermain *gadget*. Bangun ikatan yang kuat dengan anak supaya anak menjadi lebih dekat dan nyaman bercerita dengan orang tuanya. Pada saat anak sudah merasa nyaman dengan orang tua, mereka tidak akan lagi mencari kegiatan lain untuk mengisi kebosanannya. Selain itu, ketika anak tidak sengaja melihat konten yang dilarang, anak mungkin akan menceritakannya pada orang tua, karena anak merasa yakin bahwa orang tua mereka tidak akan memarahinyaberikan ijin kepada anak-anak untuk menggunakan aplikasi.

2.3. Konsep Kecanduan *Gadget*

2.3.1. Definisi Kecanduan *Gadget*

Kecanduan adalah kebiasaan untuk terlibat dalam suatu aktivitas tertentu atau menggunakan substansi tertentu, tanpa memperdulikan sebuah konsekuensi yang buruk bagi segi kesehatan fisik, mental, sosial, spiritual, maupun finansial dari tiap individu (Young, K.S & Cristiano, 2011). Kecanduan *gadget* memiliki kesamaan dengan internet addiction, bahwa individu yang tidak dapat

mengontrol dan ketergantungan pada penggunaan teknologi yang berbasis internet.

Menurut Griffiths (2011) mendefinisikan kecanduan *gadget* sebagai penggunaan *gadget* yang terlalu lama sehingga dapat mengganggu kehidupan pengguna dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan pendapat lain mengenai kecanduan *gadget* atau smartphone addiction adalah salah satu bentuk umum dari kecanduan teknologi. Hampir sama dengan gangguan obsesif kompulsif dan kecanduan lainnya, gangguan fungsional yang terkait dengan kecanduan *gadget* meliputi distress (stresor dari luar), menghabiskan waktu dengan sia-sia dan mengalami adanya perubahan yang signifikan di rutinitas seseorang, misalnya perubahan prestasi, aktivitas sosial atau bahkan suatu hubungan dengan orang lain (Lin, 2017).

2.3.2. Aspek-Aspek Kecanduan *Gadget*

Menurut penelitian Kwon (2013) yang mengacu pada teori Young, menyatakan bahwa terdapat enam aspek kecanduan *Gadget*. Aspek-aspek tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

1. *Daily life disturbance* (gangguan kehidupan sehari-hari)

Dalam hal ini yang dimaksud dengan gangguan kehidupan sehari-hari yaitu seperti : tidak mengerjakan pekerjaan yang telah direncanakan sebelumnya atau sulit berkonsentrasi ketika di kelas. Pengguna *gadget* dapat mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi

ketika sedang melakukan kegiatan atau pekerjaan dikarenakan terus memikirkan tentang *gadget*-nya. Selain itu, pengguna *gadget* juga dapat mengalami sakit kepala ringan, penglihatan kabur, mengalami sakit di area pergelangan tangan atau di area belakang leher yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* yang terlalu lama, serta dapat mengalami gangguan tidur hal tersebut menggambarkan adanya gangguan dalam kehidupan sehari-hari yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* secara terus-menerus.

2. *Positive anticipation*

Positive anticipation adalah perasaan bersemangat pada pengguna *gadget* yang menjadikan *gadget* sebagai media untuk mengurangi stres maupun menghilangkan stres serta timbulnya perasaan hampa pada saat tidak menggunakan *gadget*. Pada sebagian pengguna *gadget* menganggap *smartphone* tidak hanya sebagai media komunikasi, namun juga merupakan teman yang dapat memberikan kesenangan, mengurangi kelelahan, mengurangi rasa cemas dan memberikan rasa aman. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa jika seseorang mengalami kecanduan *gadget* akan memiliki perasaan bersemangat pada saat menggunakan *gadget* dan menjadikannya sebagai media untuk menghilangkan stres yang sedang dialami.

3. *Withdrawal*

Withdrawal merupakan keadaan dimana pengguna akan memikirkan secara terus-menerus *gadget* walaupun tidak sedang menggunakannya serta akan merasa tidak sabar, resah dan intorelable tanpa gadget-nya. Hal tersebut ditunjukkan dengan pengguna akan menggunakan *gadget* secara terus-menerus dan akan marah pada saat merasa terganggu ketika sedang menggunakan *gadget*-nya. Sehingga, pada individu yang telah mengalami kecanduan *gadget* akan menunjukkan perasaan resah, cenderung tidak sabar dan intolerable pada saat tidak dapat menggunakan *gadget*-nya, serta akan marah ketika diganggu dalam menggunakan *gadget*.

4. *Cyberspace oriented relationship*

Cyberspace oriented relationship merupakan keadaan dimana seseorang mempunyai hubungan pertemanan yang lebih dekat pada teman jejaring sosial daripada dikehidupan yang sebenarnya. Hal tersebut dapat mengakibatkan pengguna *gadget* akan merasa kehilangan yang tidak terkendali pada saat tidak dapat menggunakan *gadget*-nya. Sehingga seseorang yang mengalami kecanduan *gadget* cenderung merasa jika dirinya lebih memiliki hubungan yang erat dengan teman yang ada di media sosialnya daripada teman yang dimiliki dikehidupan nyata.

5. *Overuse* (penggunaan berlebihan)

Overuse diartikan sebagai penggunaan *gadget* yang cenderung tidak terkendali yang dilakukan secara berlebihan. Seseorang yang menggunakan *gadget* secara berlebihan akan lebih memilih untuk mencari pertolongan melalui *gadget*-nya. Selain itu, pengguna akan selalu mempersiapkan pengisian daya untuk *gadget* dan mempunyai dorongan untuk tetap menggunakan *gadget* walaupun seseorang tersebut telah memutuskan untuk berhenti menggunakan *gadget*-nya.

6. *Tolerance*

Tolerance adalah keadaan dimana pengguna merasa selalu gagal dalam mengendalikan diri pada saat menggunakan *gadget*. Pada individu yang telah mengalami kecanduan *gadget* hal tersebut dapat menjadi salah satu aspek yang mendukung yaitu menunjukkan kegagalan untuk mengendalikan penggunaan *gadget*.

2.3.3. **Intensitas Penggunaan Gadget**

Terdapat batasan waktu pada saat anak-anak sedang menggunakan atau menghabiskan waktu di depan layar *gadget*. Pada anak usia 3-5 tahun penggunaan *gadget* melebihi 1 jam disebut berlebihan (Loebis R,2016). Selain itu, data observasi yang dilakukan oleh Trinika (2015), menyatakan bahwa frekuensi penggunaan *gadget* pada anak berusia 3-6 tahun atau anak prasekolah paling sedikit adalah 1-3 hari dalam 1 minggu, 4-6 hari per minggu dan setiap hari anak menggunakan *gadget*. Durasi penggunaan *gadget* paling rendah yaitu

5-15 menit dalam 1 hari, dan waktu paling lama yaitu 5 jam dalam 1 hari dan rata-rata anak menggunakan *gadget* 1-3 hari dalam seminggu dengan waktu 20-30 menit per harinya. Menurut Bates (2013), juga mengatakan waktu yang digunakan anak-anak dalam menggunakan *gadget* terlalu tinggi, yaitu rata-rata 2 jam sehari pada usia 2-4 tahun dan rata-rata 2 jam 20 menit pada anak dengan usia 5-8 tahun.

Berdasarkan beberapa keterangan diatas dapat menggolongkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada anak prasekolah yaitu :

1. Rendah, durasi 1-30 menit per hari dengan frekuensi 1-3 hari per minggu
2. Sedang, durasi 31-60 menit per hari dengan frekuensi 4-6 hari per minggu
3. Tinggi, durasi >60 menit per hari dengan frekuensi setiap hari.

2.3.4. **Faktor- faktor Penyebab Kecanduan *Gadget***

Menurut Agusta mengatakan terdapat empat faktor penyebab seseorang mengalami kecanduan *gadget*. Faktor-faktor tersebut diantaranya adalah (Yusonia, 2018):

1. Faktor Internal

Faktor-faktor internal terdiri atas beberapa faktor yang menggambarkan karakteristik individu, antara lain ialah :

- a) Tingkat *sensation seeking* yang tinggi

Sensation seeking atau pencarian sensasi merupakan sifat yang diartikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, sensasi- sensasi kompleks dan sebuah keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial (Yusonia, 2018). Sikap ini terbentuk dikarenakan akibat aktifitas rutin yang disebabkan oleh kebosanan dan kebutuhan untuk mencari perhatian dari orang lain atau membuat suasana menjadi gempar. *Sensation seeking* biasa ditandai dengan berbagai macam sensasi dan pengalaman yang baru, luar biasa dan kompleks, kesediaan untuk mengambil resiko baik secara sosial, fisik, hukum ataupun finansial (Putri, 2018). Dalam hal ini menurut peneliti berpendapat bahwa individu yang memiliki tingkat *sensation seeking* yang tinggi akan lebih mudah mengalami kebosanan dalam beraktifitas rutin, sehingga seseorang tersebut akan cenderung mencoba begaram aplikasi baru pada *gadget* yang dimiliki sebagai penghilang rasa bosan tersebut.

b) *Self-esteem* yang rendah

Pengertian dari *self esteem* sendiri merupakan evaluasi diri dari individu terhadap kualitas diri atau keberhargaan dirinya sebagai manusia. Kepribadian yang dimiliki oleh individu dengan *self-esteem* yang rendah biasanya akan merasa minder dengan orang-orang yang berada di sekitarnya dan cenderung

menilai negatif dirinya sendiri atau berfikir yang tidak masuk akal. Anak dengan *self esteem* yang rendah cenderung akan mengungkapkan diri mereka secara negatif. Namun, mereka akan merasa berharga dan nyaman pada saat berinteraksi dengan orang lain ketika menggunakan *gadget*. Sedangkan pendapat lain menurut Putri (2018) mengartikan bahwa *self-esteem* adalah ukuran keterikatan interpersonal individu yang mengingatkan seseorang ketika suatu keterikatan tersebut mengalami kekurangan atau kemunduran. Menurut peneliti, seseorang dengan *self-esteem* yang rendah cenderung menilai negatif dirinya dan merasa tidak aman ketika berinteraksi secara langsung dengan orang lain, dan merasa lebih nyaman menggunakan *gadget* sebagai media berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain.

c) Kontrol diri yang Rendah

Kontrol diri merupakan kemampuan individu dalam menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah serta tindakan yang dilakukan untuk mencapai sesuatu yang diinginkan (Yusonia, 2018). Menurut penelitian Putri (2018), menyatakan bahwa apabila seseorang tidak dapat mengatur waktu dan menahan diri saat menggunakan *gadget* hal tersebut menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan akan *gadget*. Jika dalam diri seseorang terdapat

dorongan yang kuat untuk melakukan sesuatu maka kontrol diri dapat membantu individu dalam mempertimbangkan resiko, aspek serta normal sosial yang akan dihadapinya nanti. Berdasarkan hal tersebut peneliti berpendapat bahwa seseorang yang memiliki kontrol diri yang rendah ditunjukkan dalam kebiasaan menggunakan *gadget* yang tinggi, dan kesenangan individu yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan pada *gadget*.

2. Faktor Situasional

Faktor-faktor penyebab yang mengarah pada pengguna *gadget* digunakan sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Individu akan cepat bertindak apabila berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu dengan aktifitas jika berada pada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada *gadget* nya. Dalam penelitian Putri (2018) dengan metode *certainly factor* mengatakan bahwa lebih dari 50% orang yang telah mengalami kecanduan *gadget* dikarenakan oleh masalah emosional dan kecemasan pada diri mereka. Sebagai contoh: pada saat seseorang sedang mempunyai masalah maka seseorang tersebut akan cenderung mengalihkan perhatian kepada *gadget* dan mereka berharap masalah yang dialami akan selesai. Seseorang yang mengalami kecanduan *gadget* sering menggunakan

fantasinya untuk mengalihkan secara psikologis terhadap perasaan yang dianggap tidak menyenangkan. Berdasarkan uraian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa faktor situasioanal terdiri dari faktor-faktor penyebab yang mengacu pada penggunaan *gadget* sebagai media untuk membuat individu merasa nyaman secara psikologis pada saat menghadapi situasi yang tidak nyaman bagi pengguna. Seperti halnya kecemasan, stres, kesedihan, kesepian, ketika mengalami kejenuhan belajar, dan ketika tidak memiliki kegiatan di waktu luang sehingga hal tersebut menjadi salah satu penyebab seseorang menjadi kecanduan *gadget*.

3. Faktor Sosial

Faktor ini terdiri atas faktor penyebab kecanduan *gadget* sebagai sarana menjaga kontak serta menjalin interaksi dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan *gadget* untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu lainnya (Yusonia, 2018). Sedangkan, menurut penelitian oleh Trisilia (2012), menyebutkan faktor sosial penyebab kecanduan tersebut terdiri atas :

- a) *Mandatory behavior* yaitu faktor yang mengarah pada perilaku seseorang yang harus dilakukan untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang distimulasi atau didorong dari orang lain.

- b) *Connected presence* merupakan faktor yang didasarkan pada perilaku berinteraksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri.

Menurut peneliti, pada saat ini gadget digunakan sebagai media untuk berkomunikasi antara individu dengan individu yang lain walaupun jarak dari kedua orang tersebut saling berdekatan. Pada masa kini individu cenderung memanfaatkan *gadget* untuk berinteraksi dengan orang lain daripada menemuinya secara langsung.

4. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan suatu faktor yang berasal dari luar diri individu (Yusonia, 2018). Faktor tersebut berhubungan dengan tingginya paparan media tentang *gadget* dan fasilitas yang ada didalamnya. Dalam penelitian Putri (2018), faktor eksternal membahas mengenai bagaimana besarnya pengaruh media atau alat elektronik mempengaruhi individu untuk memenuhi kebutuhan akan ponsel (Putri, 2018). Sedangkan, peneliti berpendapat faktor ini berhubungan dengan tingginya paparan media tentang *gadget* dengan berbagai fasilitas yang terdapat dalam *gadget* sendiri.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Putri (2018) mengatakan bahwa 3 terdapat tiga kategori yang dapat menyebabkan anak mengalami kecanduan pada *gadget*. Faktor

yang paling mendasar ialah pengasuhan orang tua, lalu faktor neurosains yang berasal dari dalam anak sendiri, dan faktor desain teknologi. Penjelasan dari ketiga faktor tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pola Asuh Orang Tua

Faktor yang mendasari anak dalam mengenal media *gadget* yaitu pengasuhan yang diperoleh dari orang tua. Pola asuh orang tua sendiri merupakan suatu tindakan, interaksi dan perbuatan yang dilakukan antara orang tua dan anak untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak supaya anak tumbuh dan berkembang dengan baik dan benar sesuai dengan usianya (Surbakti, 2012).

Orang tua menjadi salah satu faktor penyebab dikarenakan anak tidak akan mengenal *gadget* jika tidak dimulai dari melihat kebiasaan dari orang tua mereka pada saat dirumah yang sering menggunakan *gadget*. Orang tua atau dewasa mempunyai kesibukan sehingga memanfaatkan sebagai media *gadget* untuk mempermudah pekerjaannya, berbeda dengan urusan anak yang diserahkan kepada orang tua atau pengasuh. Dalam hal ini jika orang tua tidak memberikan penjelasan atau pengetahuan yang tepat pada anak mengenai *gadget*, maka dapat menyebabkan anak merasa penasaran pada *gadget*.

Menurut Putri (2018), menyatakan bahwa terdapat orang tua yang sengaja memberikan *gadget* kepada anak prasekolah karena menganggap jika orang tua menyediakan fasilitas yang nyaman bagi anak, maka anak mereka akan menjadi lebih senang bermain berada di dalam rumah daripada di luar rumah. Disamping itu, terdapat orang tua yang tidak mengetahui tentang dampak negatif dari penggunaan *gadget* dan memerlukan pengawasan lebih. Menurut peneliti, peran dari orang tua sendiri menjadi hal yang penting dalam risiko tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah dikarenakan pada usia ini anak belum sepenuhnya memahami tentang manfaat dari penggunaan *gadget* dan dampak apa saja yang dapat diakibatkan dari penggunaan *gadget* secara terus menerus. Sehingga perlu adanya pengawasan dan penjelasan dari orang tua terhadap penggunaan *gadget* yang baik sesuai dengan usia anak.

2. *Neurosains*

Terdapat beberapa penelitian yang mengatakan bahwa pengaruh otak yang disebabkan oleh kecanduan *gadget* hampir memiliki kesamaan dengan kecanduan dengan narkoba. Hal-hal menyenangkan yang didapatkan anak pada *gadget* akan merangsang otak memproduksi zat kimia atau dopamin yang dapat menimbulkan perasaan senang dan tanpa disadari akan membuat anak menjadi nyaman dan secara terus menerus menggunakan

gadget. Jika otak sudah didominasi oleh dopamin, maka anak akan mulai kesulitan untuk mengendalikan diri dan menjadikan anak mengalami dampak-dampak negatif dari penggunaan *gadget* sendiri. Dalam penelitian Setianingsih et al., (2017) diperoleh data yang mengatakan bahwa kecanduan gadget dapat mempengaruhi perkembangan otak pada anak dikarenakan produksi hormon dopamine yang berlebihan dapat mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks (PFC) sebagai pengontrol emosi, mengontrol diri, tanggung jawab, serta pengambilan keputusan dalam nilai-nilai moral. Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti berpendapat jika anak senang menggunakan *gadget* secara terus-menerus dan secara berlebihan hal tersebut dapat meningkatkan angka kecanduan *gadget* yang dipengaruhi oleh pelepasan hormon dopamin yang terlalu banyak sehingga menyebabkan menurunnya kematangan fungsi dari *Pre Frontal Cortex* (PFC). Salah satu gejala dari hal tersebut yaitu anak tidak mampu mengontrol waktu dalam menggunakan *gadget*.

3. Desain Teknologi

Perkembangan teknologi yang semakin modern pada saat ini dan dengan adanya keluaran terbaru dari fitur-fitur yang ada didalam gadget sendiri menjadi salah satu hal yang sangat diminati oleh masyarakat. Para produsen dalam industri ini seperti berlomba-lomba untuk memunculkan aplikasi atau konten

yang menarik supaya konsumen menjadi tidak bosan dalam mencoba aplikasi atau konten tersebut secara berulang-ulang. Menurut penelitian Palar & Oroh (2018), mengatakan jika tingkat popularitas gadget pada kalangan anak-anak tidak lain disebabkan karena karakteristik yang menarik dari gadget sendiri. Oleh karena itu, peneliti berpendapat bahwa pada saat ini gadget menyajikan sebuah dimensi- dimensi warna, gerak, dan lagu dalam satu perangkat. Dimana hal tersebut tidak didapatkan anak pada media lain, misalnya dari dalam buku. Selain itu, fitur yang disajikan dalam gadget yang tidak terbatas sehingga anak dapat mengakses informasi sekaligus hiburan dari gadget mereka dan menjadikan anak betah dalam bermain gadget dengan jangka waktu yang lama.

2.3.5. Alat ukur Kecanduan Gadget

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kecanduan gadget menggunakan kuesioner *smartphone addiction test* yang merupakan tes sederhana dibuat oleh *Pumpic Mobile Monitoring* (2016), yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat ketergantungan anak terhadap gadget khususnya smartphone. Menurut hasil penelitian Rizky Novitasari (2019) dengan judul “Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* Pada Anak PraSekolah” telah melakukan uji validitas dan uji reliabilitas pada 22 responden. Hasil uji validitas pada 20 item pertanyaan menyatakan bahwa nilai untuk setiap item pertanyaan dengan keseluruhan nilai $r > 0,422$ sehingga

seluruh item pertanyaan dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas didapatkan nilai cronbach- α 0,950 sehingga kuesioner dinyatakan reliabel. Kuesioner ini terdiri dari 20 item pertanyaan yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan masing-masing dari pertanyaan memiliki jumlah skor 1 jika jawaban "Ya" dan skor 0 jika jawaban "Tidak". Kriteria penilaian untuk total skor yaitu, skor 0-5 = tidak ketergantungan, skor 6-10 = ketergantungan ringan, skor 11-15 = ketergantungan sedang, dan skor 16-20 = ketergantungan atau kecanduan. Berikut penjabaran tingkatan dalam penggunaan *gadget* yaitu :

1. Rendah, durasi 1-30 menit per hari dengan frekuensi 1-3 hari per minggu
2. Sedang, durasi 31-60 menit per hari dengan frekuensi 4-6 hari per minggu
3. Tinggi, durasi >60 menit per hari dengan frekuensi setiap hari.

2.4. Konsep Anak Prasekolah

2.4.1. Definisi Anak Prasekolah

Periode anak prasekolah merupakan masa antara anak berusia 3-6 tahun. Dalam fase ini menjadi waktu kelanjutan pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Perkembangan kognitif, psikososial, bahasa, merupakan hal penting bagi anak. Selain itu, pertumbuhan fisik pada diri

anak menjadi semakin lebih lambat jika dibandingkan dengan usia-usia sebelumnya (Susan, 2015).

Pada fase prasekolah anak mulai mengalami perubahan sikap atau perilaku seiring dengan perkembangan kognitifnya dimana di satu sisi anak membutuhkan orang tua, namun disisi lain dalam diri anak mulai tumbuh sikap kelakuannya dan terlihat arah perkembangan anak berubah dari sikap otonomi menjadi inisiatif, yang sering ditandai dengan timbulnya keinginan-keinginan baru dan mulai mengikuti keinginannya sendiri. Anak menjadi sering membantah sehingga masa prasekolah disebut sebagai masa negativitis.

Periode lima tahun pertama kehidupan anak atau golden periode disebut sebagai window opportunity atau critical periode yang diartikan sebagai masa pertumbuhan keemasan pada anak yang hanya terjadi satu kali seumur hidup. Pada masa ini terjadi perkembangan otak yang sangat pesat, dimana sebagian besar jaringan sel-sel otak akan berfungsi sebagai pengendali dalam setiap aktivitas dan kualitas manusia. Anak-anak akan merespon dan belajar cepat mengenai hal-hal yang baru dengan cara mengeksplorasi lingkungan yang ada di sekitarnya (Setianingsih et al., 2017).

2.4.2. Perkembangan Anak Prasekolah

Periode prasekolah dimulai sejak anak berusia 3-6 tahun, dimana fase tersebut merupakan usia anak mulai meniru, kreatifitas dan masa anak senang untuk menjelajah (Hendyca, 2014). Hal ini seiring

dengan beberapa perkembangan yang mereka alami diantaranya perkembangan dari segi psikososial, psikointelektual, psikoseksual, motorik, perkembangan emosional pada anak. Penjelasan dari beberapa tugas perkembangan yang pada anak usia prasekolah adalah sebagai berikut:

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

Hal yang dapat dilihat dari diri anak dalam fase ini adalah banyak berinisiatif, anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak menjadi sering bertanya hal yang mereka tidak tahu sebelumnya, anak menjadi mulai banyak bicara, anak aktif bermain dan menjadi aktif di luar rumah.

2. Perkembangan psikoseksual

Dalam fase ini anak mulai perhatian terhadap perbedaan antara laki-laki dan perempuan. Pada anak laki-laki perkembangan yang dialami yaitu cinta ibu oedipus complect) namun terhalang karena ada ayah, sehingga akan timbul perasaan negatif pada ayah. Selanjutnya anak akan merasa takut pada ayah karena anak berfikir akan dikastrasi (*castration anxiety*) hal tersebut kemudian menjadikan anak mengidentifikasi dan imitasi dengan tokoh ayah. Jika dalam fase ini terganggu maka anak akan mengalami homoseksualitas. Berbeda hal dengan perkembangan pada anak laki-laki, perkembangan pada anak perempuan lebih sulit untuk dijelaskan. Anak perempuan menjadi cinta dengan

ayah tetapi terhalang oleh ibu dan merasa takut pada ibu. Kemudian anak merasa iri pada anak laki-laki kemudian mengidentifikasi dan imitasi dengan tokoh ibu. Jika pada masa ini mengalami gangguan maka akan timbul sifat lesbian.

3. Perkembangan emosional

Tahap perkembangan emosional anak usia 3 sampai 6 tahun, ialah anak yang mulai tumbuh, anak mulai mampu untuk mengekspresikan perasaannya dalam kaitannya dengan kehidupan sosialnya. Contohnya : anak dapat bermain bersama teman-temannya di sekitar tempat ia tinggal dengan nyaman, agar terbentuk kecerdasan emosional yang stabil (Surna & Pandeiro, 2014)

Emosi merupakan suatu keadaan pada diri organisme atau individu pada suatu waktu tertentu yang diwarnai dengan adanya gradasi efek mulai dari tingkatan yang lemah sampai pada tingkatan yang kuat (mendalam), seperti tidak terlalu kecewa sampai sangat kecewa. Berbagai emosi dapat muncul dalam diri seperti sedih, gembira, kecewa, benci, cinta, dan marah. Sebutan yang diberikan pada emosi tersebut akan mempengaruhi bagaimana anak berpikir dan bertindak mengenai perasaan tersebut (Jahja, 2012).

Perkembangan emosi mencakup pengendalian diri, ketentuan, dan satu kemampuan untuk memotivasi diri sendiri.

Sebagai pakar menyatakan bahwa EQ disebut juga sebagai kecerdasan bersikap. Emosi adalah pengalaman yang efektif yang disertai oleh penyesuaian batin secara menyeluruh, dimana keadaan mental dan fisiologis sedang dalam kondisi yang meluap-luap juga dapat diperhatikan dengan tingkal laku yang jelas dan nyata (Djalii, 2012).

4. Perkembangan Motorik

Pada usia anak beranjak 4 tahun memiliki ciri pertumbuhan fisik : tinggi badan mengalami kenaikan 6,7-7,5 cm per tahun dan untuk berat badan anak akan naik hingga 2,3 kg per tahun. Untuk menggambarkan perbedaan perkembangan pada anak usia 4-5 akan dijelaskan pada tabel berikut :

Tabel 2.5 Perkembangan Motorik Masa Prasekolah

No	Umur	Motorik Kasar	Motorik Halus
1.	4 tahun	a. Berjalan berjinjit b. Melompat c. Melompat dengan satu kaki d. Menangkap dan melempar bola dari atas kepala	a. Menggunakan gunting dengan lancar b. Menggambar kotak c. Menggambar garis lurus d. Membuka dan memasang kancing

2.	5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Berjalan mundur sambil berjinjit b. Menangkap dan melempar bola dengan baik c. Melompat dengan kaki bergantian 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menulis angka dan huruf b. Menulis dengan kata -kata c. Menulis nama sendiri d. Mengikat tali sepatu
----	---------	---	--

Sumber : (Hendyca, 2014)

2.5. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Gadget* Pada Anak Prasekolah Di TK Muslimat NU Babussalam Blimbingsari

Pola asuh orang tua merupakan bagaimana cara orang tua dalam berinteraksi pada anak dengan cara mendidik, membina dan mengarahkan anak didalam suatu keluarga. Dimana masing-masing keluarga mempunyai macam- macam pola asuh tersendiri bagi anak mereka. Teori Baumrind mengatakan terdapat tiga pola asuh di dalam masyarakat yaitu pola asuh demokratis, otoriter dan permisif. Tingkah laku yang ditunjukkan anak sangat bergantung pada bagaimana penerapan pola asuh yang telah diberikan kepada anak sendiri.

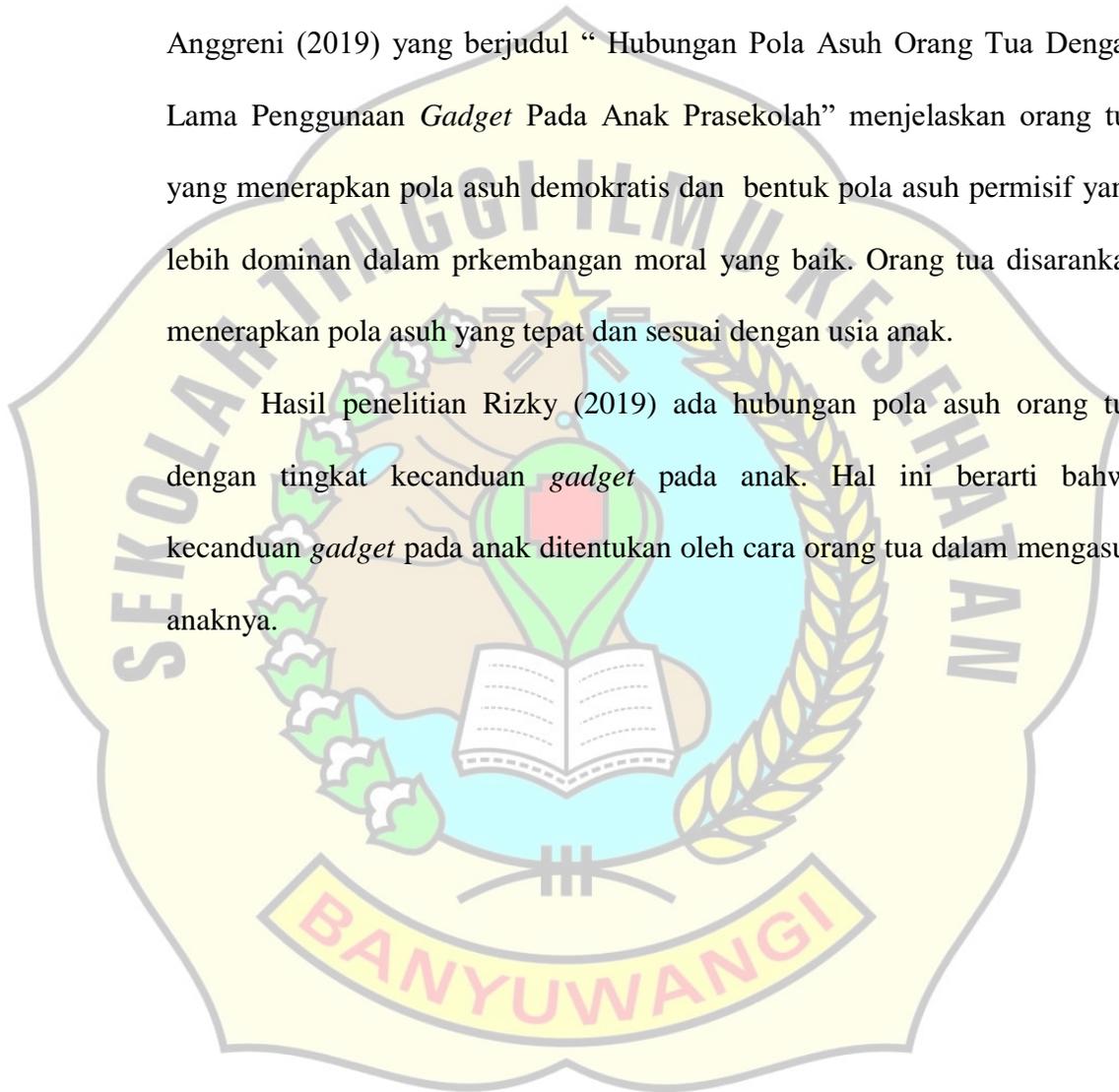
Pada perkembangan teknologi saat ini penggunaan media *gadget* telah dimanfaatkan oleh semua kalangan umur dimasyarakat. Anak prasekolah menjadi salah satu pengguna aktif dari media elektronik tersebut. *Gadget* sendiri memiliki dampak positif bagi anak dimana dapat menjadi media informasi untuk meningkatkan kreatifitas pada anak. Sedangkan beberapa dampak negatif yang disebabkan karena penggunaan *gadget* secara terus-menerus diantaranya ialah menurunnya konsentrasi belajar anak, pola tidur anak menjadi terganggu, terpapar cahaya radiasi yang terlalu lama dapat mengakibatkan masalah kesehatan pada mata anak, gangguan perkembangan bahasa dan sosial yang ditandai dengan anak cenderung diam dan menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan atau keluarga karena hanya fokus dengan *gadget* nya, sehingga anak berisiko mengalami kecanduan pada *gadget*.

Menurut teori model keparawatan *Parent Child Interaction* (PCI) oleh K.E Barnard mengatakan interaksi antara anak-anak dan orang tua akan menghasilkan sebuah hubungan yang lebih kuat dan menurunkan masalah perilaku pada anak. Hubungan interaksi yang terjadi antara orang tua dan anak merupakan cara perawatan kesehatan secara preventif untuk mencegah atau menghindari masalah perilaku pada anak dimasa pertumbuhan dan perkembangannya. Perilaku yang ditunjukkan anak tergantung dari bagaimana cara orang tua atau pengasuh mengarahkan anaknya. Pola asuh orang tua menjadi salah satu faktor untuk mempengaruhi pembentukan perilaku pada anak. Salah satu aplikasi dari teori tersebut yaitu pemilihan

penerapan jenis pola asuh yang efektif kepada anak dalam mengawasi dan mengontrol anak saat menggunakan *gadget*, sehingga hal tersebut dapat meminimalisir tingkat kecanduan *gadget* pada anak usia prasekolah.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ni Kadek Diah Ari Anggreni (2019) yang berjudul “ Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Lama Penggunaan *Gadget* Pada Anak Prasekolah” menjelaskan orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis dan bentuk pola asuh permisif yang lebih dominan dalam perkembangan moral yang baik. Orang tua disarankan menerapkan pola asuh yang tepat dan sesuai dengan usia anak.

Hasil penelitian Rizky (2019) ada hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak. Hal ini berarti bahwa kecanduan *gadget* pada anak ditentukan oleh cara orang tua dalam mengasuh anaknya.



2.6. Tabel Sintesis Penelitian

No	Author	Tahun	Volume, Angka	Judul	Metode (Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Penelitian	Data
1	Ni Kadek Diah Ari Anggreni, I Komang Lindayani, Ni Nyoman Budiani	2019	Vol.9, No . 1	Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Lama Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah	D : Korelasional dengan cross Sectional S : 60 responden (orang tua dan anak) V : Independen (pola asuh orang tua), dependen (lama penggunaan gadget) I : - A : Uji Chi Square	Hasil Penelitian menunjukkan 53 (88,3%) orang tua menerapkan pola asuh demokratis, 3 (5,0%) orang tua menerapkan pola asuh otoriter, dan 4 (6,7%) permisif. 49 anak (81,7%) lama penggunaan gadget tidak lama, dan 11 anak (18,3%) lama penggunaan gadget lama.	Google Scholar
2	Susilawati	2021	Vol IV, No 1	Hubungan pola asuh permisif dengan kecanduan bermain gadget pada anak prasekolah diTK islam ciputat kota Tangerang Selatan	D : Rancangan cross sectional S : 82 responden (orang tua) V : Independen (pola asuh orang tua), dependen (kecanduan bermain gadget) I : Kuesioner pola asuh orang tua dan analisis bivariat A : Uji chi square	Bedasarkan hasil penelitian menunjukkan 52 (63,4%) pola asuh orang tua tidak permisif, dan 30 (36,6%) pola asuh orang tua permisif. 52(63,4%) anak kecanduan bermain gadget ringan, 30(36,6%) anak kecanduan bermain gadget kecanduan berat.	Google scholer
3	Niswatus Sa,ngadah,	2020	Vol 8, No. 2	Gambaran pola asuh	D : Korelasional dengan cross sectional S : -	Bedasarkan hasil penelitian menunjukkan 11 (6,9%) pola	Google scholer

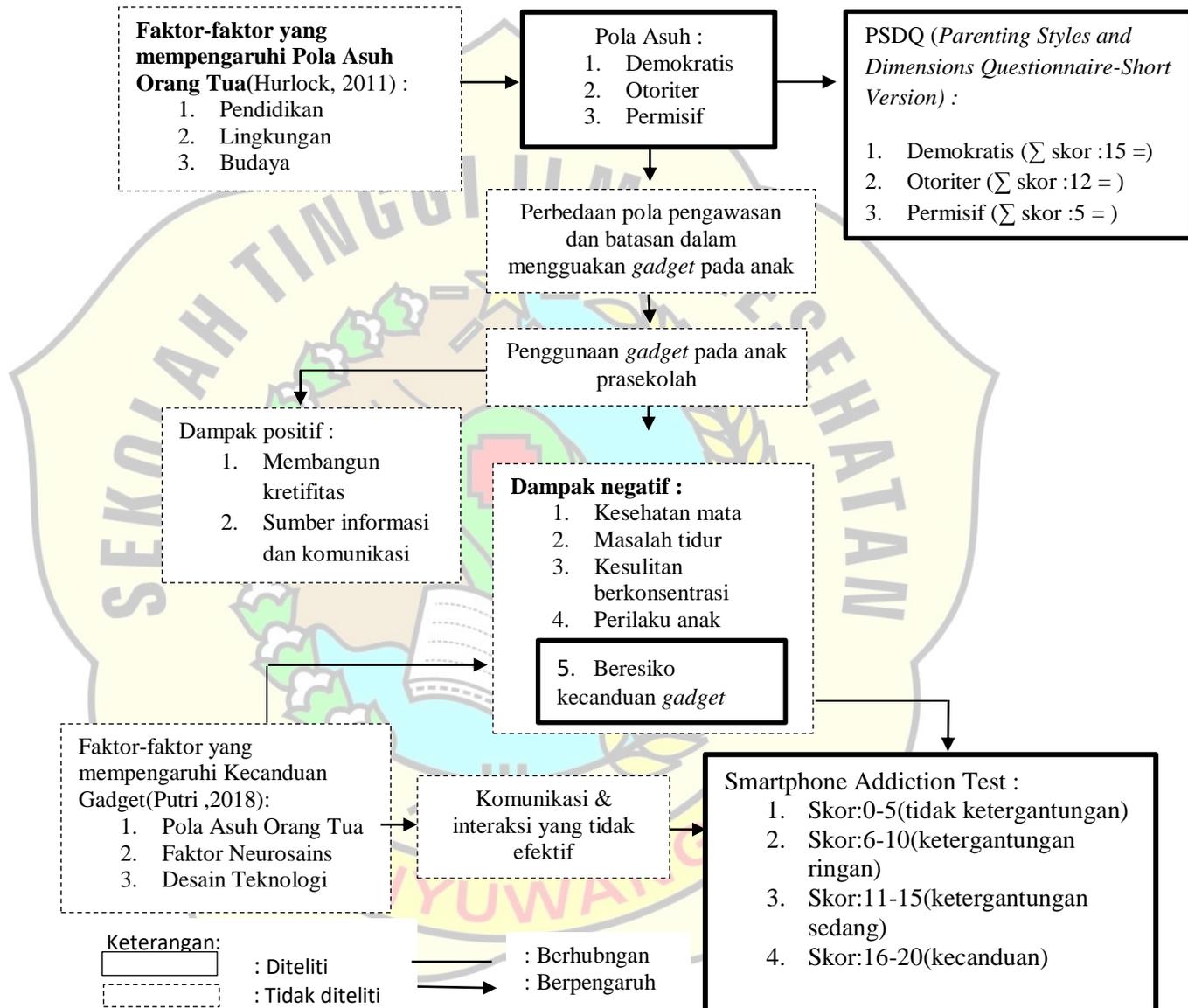
	Yuni Sufyanti			orang tua pada anak dengan kecanduan gadget.	V : Independen (pola asuh orang tua), dependen (kecanduan gadget) I : Kuesioner pola asuh orang tua <i>Parenting Styles and Dimensions Questionnaire-Short Version</i> (PSDQ) dan kuesioner kecanduan gadget <i>Smartphone Addiction Scale</i> (SAS) A : Uji rank spearman	asuh orang tua otoriter, 146 (91,2%) pola asuh orang tua demokratis, dan 3 (1,9%) pola asuh orang tua permisif. 45(28,1%) gambaran kecanduan gadget rendah,63 (39,4%) gambaran kecanduan gadget sedang dan 52 (32,5%) gambaran kecanduan gadget berat.	
4	Andi Silfiana	2021	Vol,8 No.1	Pola asuh orang tua terhadap penggunaan gadget anak diDesa Cimpu Kecamatan Suli Kabupaten Luwu	D :Korelasional dengan cross Sectional S : 51 responden (orang tua dan anak) V : Independen (pola asuh orang tua), dependen (penggunaan gadget) I : Kuesioner pola asuh orang tua dan kuesioner penggunaan gadget. A : Uji Chi Square	Hasil penelitian menunjukkan dari 51 responden, hasil penelitian tidak terdapat responden (0%) dengan pola asuh otoriter .Sedangkan 51 responden (100%) dengan pola asuh selain otoriter terdapat 10 responden (19,6%) yang menggunakan gadge tidak berisiko dan 41 responden (80,4%) yang menggunakan gadget berisiko.	Google scholer

5	Oktiya Rani Jayantika, Liviana PH, Novi Indrayani	2020	Vol,7 No,2	Pola Asuh Orang Tua Berhubungan dengan lamanya durasi penggunaan gadget pada anak usia prasekolah.	D : Deskriptif korelasi dengan menggunakan pendekatan cross sectional S : 138 responden (orang tua dan anak) V : Independen (pola asuh orang tua), dependen (durasi penggunaan gadget) I : Kuesioner pola asuh orang tua dan kuesioner lama penggunaan gadget. A : Uji chi square	Hasil penelitian ini menggunakan uji Chi- Square karena variabel dependen dan variabel independen dalam penelitian ini berbentuk kategorik, penelitian ini memenuhi syarat uji ChiSquare diperoleh nilai p-value 0,000 nilai ini lebih kecil dari $p < 0,05$ atau 5% maka H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan pola asuh orangtua dengan lamanya durasi penggunaan gadget pada anak usia prasekolah.	Google scholar
---	---	------	---------------	--	---	--	----------------

BAB III

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

3.1. Kerangka Konseptual

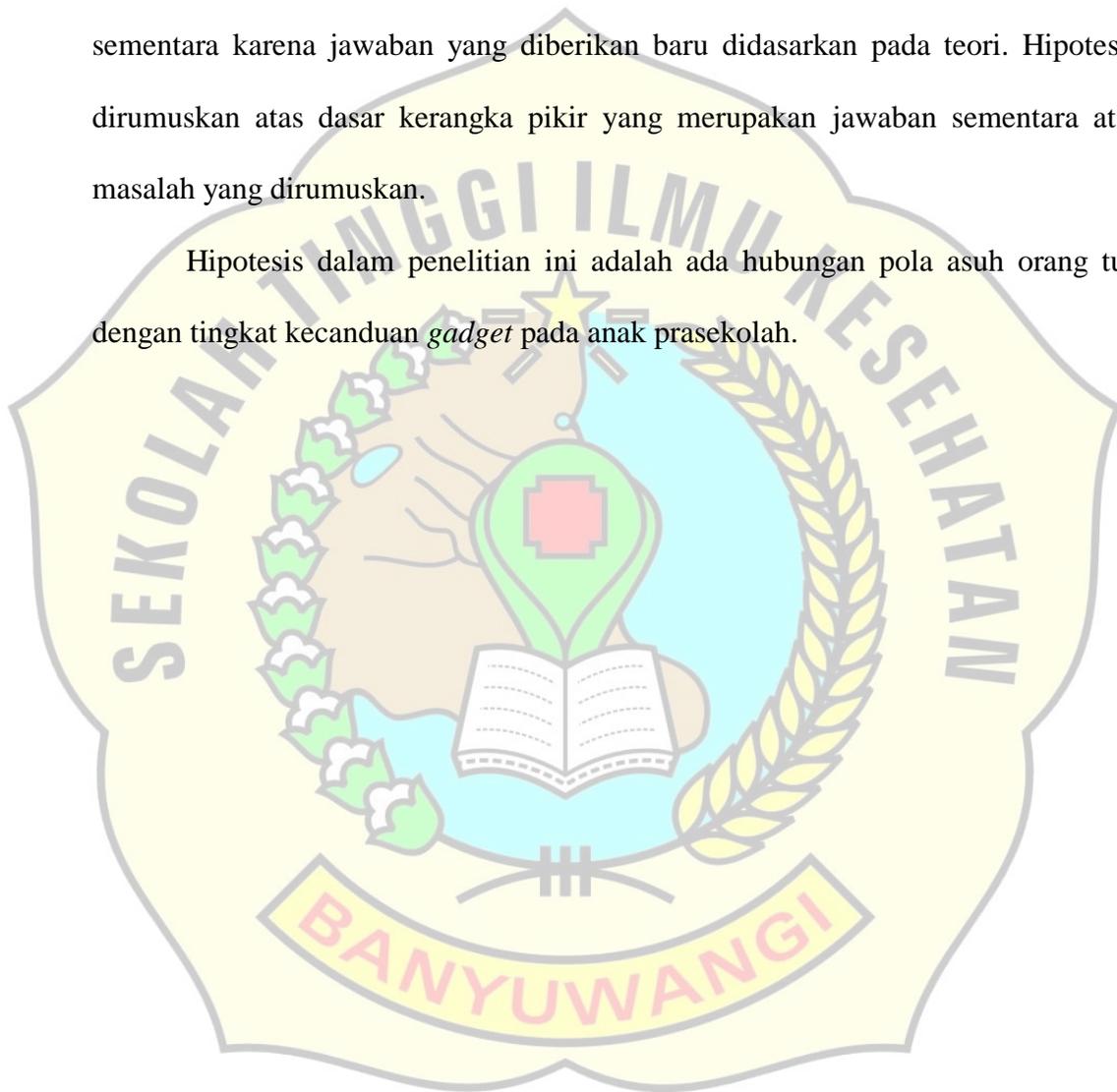


Bagan 3.1 Krangka Konseptual Penelitian Hubungan Pola Asuh Orang Tua denga Kecanduan *Gadget* pada Anak Prasekolah

3.2. Hipotesis

Pengertian Hipotesis Penelitian Menurut Sugiyono (2018: 63), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka pikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah.



BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1. Desain Penelitian

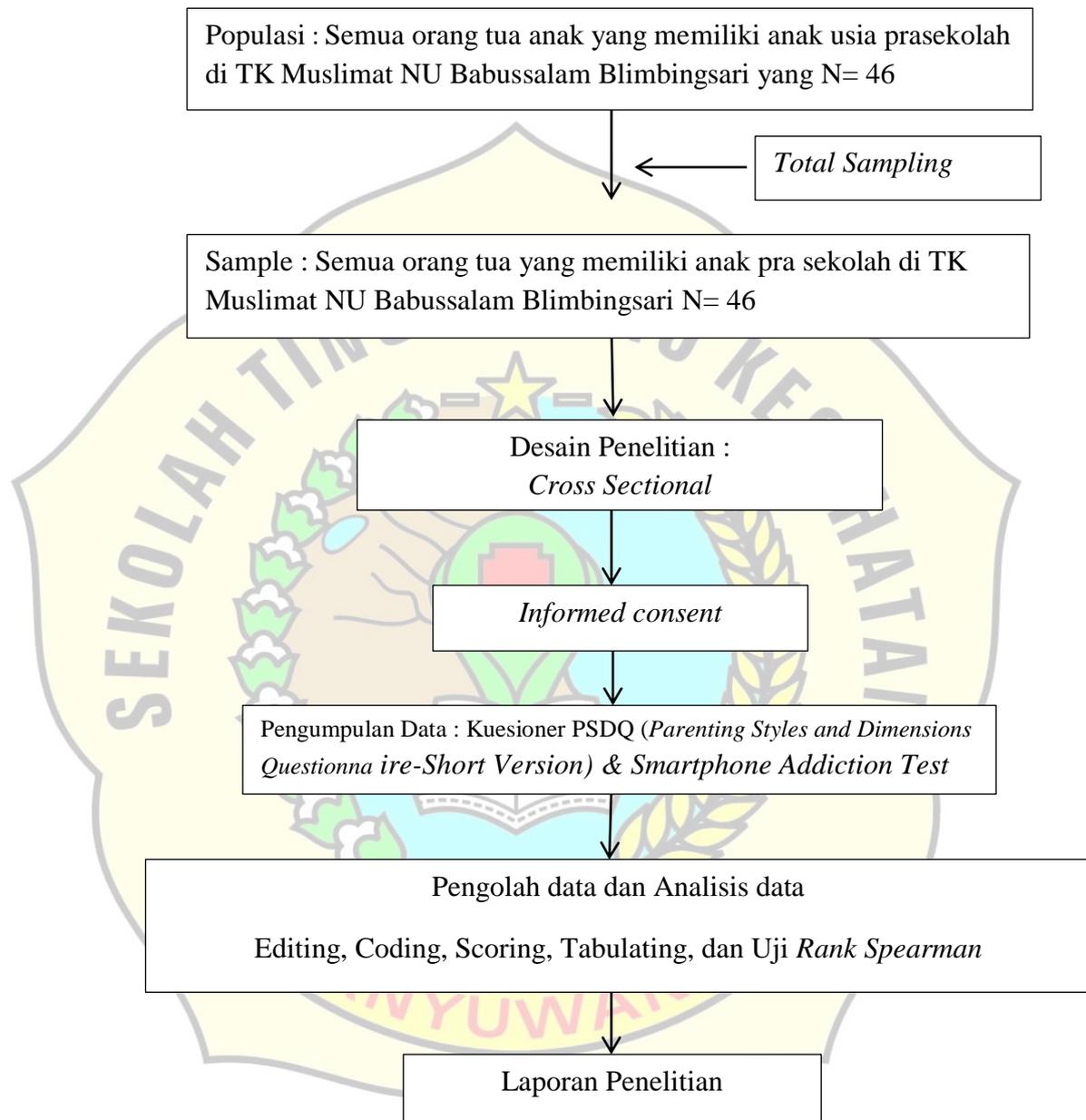
Jenis penelitian adalah strategi untuk mencapai tujuan penelitian yang telah berperan sebagai pedoman atau penentuan peneliti atau penuntun peneliti pada seluruh proses penelitian (Nursalam, 2013).

Jenis penelitian yang digunakan peneliti ini adalah “ study korelasi (Correlation study)” yaitu jenis penelitian atau penelaahan hubungan antara dua variabel pada suatu situasi atau sekelompok subyek. Hal ini bertujuan mengungkapkan hubungan korelatif antar variabel (Nursalam, 2013).

Desain penelitian adalah suatu wahana untuk mencapai tujuan penelitian yang juga berperan sebagai rambu-rambu yang akan menuntun peneliti atau kerangka acuan bagi pengkajian hubungan antara variabel peneliti (Sastroasmoro,2008). Dalam penelitian ini penulis menggunakan rancangan peneliti *cross-sectional* yaitu jenis penelitian yang menekankan waktu pengukuran atau observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada saat itu (Nursalam, 2013).

4.2 Krangka Kerja

Kerangka kerja merupakan bagan kerja terhadap rancangan kegiatan penelitian yang akan dilakukan (Aziz Alimul, 2008).



Gambar 4.1 Kerangka kerja : Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Gadget* Pada Anak Prasekolah Di TK Muslimat NU Babussalam Blimbingsari.

4.3. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

4.3.1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian adalah subyek (misalnya manusia, klien) yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (Nursalam, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah Semua anak prasekolah dan orang tua di TK Muslimat NU Babussalam Blimbingsari yang berjumlah 46 anak.

4.3.2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui sampling (Nursalam, 2013). Sampel dalam penelitian ini adalah Semua orang tua yang memiliki anak pra sekolah di TK Muslimat NU Babussalam Blimbingsari berjumlah 46 anak.

4.3.3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah cara-cara yang ditempuh dalam pengambilan sampel agar memperoleh sampel yang benar-benar sesuai dengan keseluruhan objek penelitian (Nursalam, 2013). Teknik sampling yang digunakan untuk penelitian ini adalah *total sampling* yang penetapan sampelnya dengan cara memilih sampel diantara populasi sesuai denganyang dipilih peneliti (tujuan/masalah dalam penelitian), sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang telah dikenal sebelumnya.

4.4. Identifikasi Variabel

Jenis variabel diklasifikasikan menjadi bermacam-macam tipe untuk menjelaskan penggunaannya dalam penelitian. Macam-macam tipe variabel meliputi variabel independen, dependen, moderator, perancau dan control (Nursalam,2013).Variabel dalam penelitian ini adalah :

4.4.1. Variabel Bebas (Independen)

Variabel Independen merupakan suatu variabel bebas yang dapat mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan variabel terikat (Dony Setiawan, 2015). Variabel bebas (*independent*) pada penelitian ini adalah hubungan pola asuh orang tua.

4.4.2. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel dependen merupakan variabel yang dapat dipengaruhi atau yang dihasilkan karena variabel bebas (Dony Setiawan, 2015). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kecanduan *gadget* pada anak prasekolah.

4.5. Definisi Oprasional

Definisi operasional adalah mendefinisikan variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau secara cermat terhadap suatu obyek atau fenomena (Aziz Alimul H, 2008).

Table 4.1 Definisi operasional variabel independen dan dependen

Variabel	Definisi operasional	Indikator	Alat Ukur	Skala	Skor
Variabel Independen :Pola Asuh Orang Tua	Bentuk perilaku atau sikap orang tua dalam membimbing dan berinteraksi dengan anaknya untuk menyikapi penggunaan <i>gadget</i> pada anak.	1. Demokratis <ul style="list-style-type: none"> • Dimensi Hubungan (Kehangatan & Dukungan) • Dimensi peraturan (Alasan/Induksi) • Dimensi Pemberian (Partisipasi Kebebasan) 2. Otoriter <ul style="list-style-type: none"> • Dimensi Pemaksaan Fisik • Dimensi Kemarahan Verbal • Tanpa Alasan/Dimensi Hukuman 3. Permisif <ul style="list-style-type: none"> • Dimensi Memanjakan /Indulgent. 	Kuesioner PSDQ (<i>Parenting Styles and Dimensions Questionnaire-Short Version</i>) (Robinson et al,2001)	Ordinal	Penilaian Skoring : <ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah nilai skor dibagi dengan jumlah pertanyaan diseti domain pola asuh. <ul style="list-style-type: none"> - Demokratis \sum skor :15 - Otoriter \sum skor : 12 - Permisif \sum skor : 5 2. Domain pola asuh dengan nilai skor rata-rata tertinggi menjadi indikasi pola asuh yang diterapkan.
Variabel terikat : Kecanduan <i>Gadget</i>	Perilaku yang tidak terkendali pada anak dalam menggunakan <i>gadget</i> sehingga dapat mempengaruhi perubahan perilaku di kehidupan	Tingkat adiksi meliputi : <ol style="list-style-type: none"> 1. Gangguan kehidupan sehari-hari (<i>Daily life disturbance</i>) 2. Semangat dalam penggunaan dan hampa 	Kuesioner <i>Smartphone Addiction Test</i> (Pumpic Mobile Monitoring,2016)	Ordinal	Kriteria skor : <ol style="list-style-type: none"> 1. 0-5 : Tidak ketergantungan 2. 6-10 : ketergantungan ringan 3. 11-15 : ketergantungan sedang 4. 16-20 :

	sehari-harinya dengan tidak membedakan fitur apa yang digunakan dalam <i>gadget</i>	tanpa menggunakan <i>smartphone</i> (<i>positive anticipation</i>) 3. Tidak sabar, resah, dan intorelable tanpa <i>gadget</i> -nya (<i>withdrawal</i>) 4. Mengabaikan kehidupan sosial (<i>cyberspace oriented relationship</i>) 5. Penggunaan yang berlebihan (<i>overuse</i>) 6. Tidak dapat mengontrol (<i>tolerance</i>)			ketergantungan/kecanduan
--	---	--	--	--	--------------------------

4.6. Pengumpulan dan Pengolahan Data

4.6.1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiono, 2009).

1. Kuesioner Data Demografi

Kuesioner data demografi digunakan untuk mengkaji data demografi orang tua anak yang bersekolah di TK Muslimat NU Babussalam Blimbingsari. Meliputi usia orang tua, pekerjaan orang tua, tingkat pendidikan orang tua,

pendapatan orang tua, usia anak, jumlah anak dalam keluarga, nomor urut anak dalam keluarga, frekuensi dan durasi penggunaan *gadget* pada anak

2. Kuesioner Pola Asuh Orang Tua

Instrumen *Parenting Styles and Dimensions Questionnaire-Short Version (PSDQ)* merupakan alat ukur yang digunakan untuk menilai pola asuh orang tua. Alat ukur ini ditemukan oleh Robinson dkk (2001). Skala yang digunakan dalam penelitian ini merupakan skala baku yang berasal dari teori tiga faktor Diana Baumrind (1996) terbagi menjadi 3 kategori pola asuh orang tua yaitu demokratis, otoriter dan permisif. Instrumen ini pernah digunakan sebagai alat ukur untuk penelitian sebelumnya oleh Riany et al, di tahun 2018 yang telah diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia. Peneliti telah melakukan uji validitas dan reliabilitas pada kuesionerdengan ketiga domain pola asuh pada 22 responden yang memiliki anak prasekolah.

Hasil uji validitas menyatakan 32 item pertanyaan valid dengan keseluruhan nilai $r > 0,422$. Uji reliabilitas pada 32 pertanyaan didapatkan nilai *cronbach-a* 0,912 sehingga kuesioner dinyatakan reliabel. Kuesioner ini terdiri dari 32 pertanyaan dimana dibagi menjadi pola asuh demokratis terdiri dari 15 pertanyaan, pola asuh otoriter memiliki 12 pertanyaan, serta pola asuh permisif memiliki 5 item pertanyaan. Masing-

masing bagian memiliki skor 1-5 yaitu dari skor 1= tidak pernah, 2=jarang, 3=kadang-kadang, 4=sering, 5=selalu. Skor bagian tertinggi mengindikasikan tipe pola asuh orang tua. Penjelasan mengenai skoring untuk masing-masing domain pola asuh orang tua akan dijelaskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Skoring Pola Asuh Orang Tua

No	Pola Asuh	Jumlah Pertanyaan	Jumlah Skoring
1	Demokratis	15 pertanyaan (Nomor 1, 3, 5, 7, 9, 11, 12, 14, 18, 21, 22, 25, 27, 29, 31)	1=tidak pernah 2= jarang 3= kadang-kadang 4= sering 5=selalu
2	Otoriter	12 pertanyaan (Nomor 2, 4, 6, 10, 13, 16, 19, 23, 26, 28, 30, 32)	1=tidak pernah 2= jarang 3= kadang-kadang 4= sering 5=selalu
3.	Permisif	5 pertanyaan (Nomor 8, 15, 17, 20, 24)	1=tidak pernah 2= jarang 3= kadang-kadang 4= sering 5=selalu
Kesimpulan		Cara menghitung skor : 1. Jumlah nilai skor dari masing-masing domain dibagi dengan jumlah pertanyaan disetiap domain. - Demokratis (\sum skor : 15 =) - Otoriter (\sum skor : 12 =) - Permisif (\sum skor : 5 =) 2. Skor rata-rata tertinggi dari tiga domain pola asuh menjadi indikasi dari pola asuh yang diterapkan.	

Sumber : (Robinson et all, 2001)

3. Kuesioner *Smartphone Addiction Test*

Instrumen yang kedua menggunakan kuesioner *smartphone addiction test* yang merupakan tes sederhana dibuat oleh *Pumpic*

Mobile Monitoring (2016), yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat ketergantungan anak terhadap gadget khususnya smartphone. Peneliti telah melakukan uji validitas dan uji reliabilitas pada 22 responden. Hasil uji validitas pada 20 item pertanyaan menyatakan bahwa nilai untuk setiap item pertanyaan dengan keseluruhan nilai $r > 0,422$ sehingga seluruh item pertanyaan dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas didapatkan nilai cronbach- α 0,950 sehingga kuesioner dinyatakan reliabel. Kuesionerini terdiri dari 20 item pertanyaan yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa indonesia dan masing-masing dari pertanyaan memiliki jumlah skor 1 jika jawaban "Ya" dan skor 0 jika jawaban "Tidak". Kriteria penilaian untuk total skor yaitu, skor 0-5 =tidak ketergantungan, skor 6-10 = ketergantungan ringan, skor 11-15 =ketergantungan sedang, dan skor 16-20 =ketergantungan atau kecanduan.

4.6.2. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu : Waktu penelitian dimulai bulan Maret 2022
2. Tempat : Penelitian ini akan dilakukan di TK Muslimat NU Babussalam Blimbingsari

4.6.3. Peroses Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu peroses pendekatan kepada subyek dan proses pengumpulan karakteristik subyek yang diperlukan dalam suatu penelitian (Nursalam, 2016).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi :

- 1) Peneliti mengajukan permohonan melakukan studi pendahuluan di LPPM STIKes Banyuwangi.
- 2) Peneliti mengajukan surat permohonan data awal ke TK Muslimat NU Babussalam Blimbingsari
- 3) Peneliti melakukan koordinasi dengan kepala sekolah TK Muslimat NU Babussalam Blimbingsari terkait dengan permohonan izin mengambil data awal dan izin penelitian.
- 4) Peneliti memberikan surat permohonan data awal di TK Muslimat NU Babussalam Blimbingsari dan diberikan surat balasan yang kemudian diserahkan ke Institusi STIKes Banyuwangi.
- 5) Peneliti menjelaskan kepada calon responden tentang penelitian dan bila bersedia menjadi responden dipersilahkan mengisi lembar *informed consent*.
- 6) Membagikan lembar kuesioner pola asuh PSDQ dan *Smartphone Addiction Test*.
- 7) Setelah responden selesai mengisi kuesioner kemudian dikumpulkan ke peneliti
- 8) Peneliti merekap hasil penelitian dan mengolah hasil penelitian
- 9) Melakukan kesimpulan dan menjawab hipotesis

4.6.4. Analisa Data

Analisa data merupakan bagian yang sangat penting untuk mencapai tujuan pokok penelitian, yaitu menjawab pertanyaan-

pertanyaan penelitian yang mengungkap fenomena (Nursalam, 2013).

1. Pengolah Data

Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang berisi tentang pola asuh orang tua dan kuesioner tentang kecanduan *gadget*. Variabel data yang terkumpul dengan metode pengumpulan data secara kuesioner yang telah dikumpulkan kemudian diolah dengan tahap sebagai berikut:

1) *Editing*

Upaya untuk memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan (Hidayat,2010)

2) *Coding*

Coding merupakan kegiatan pemberian kode numerik (angka) terhadap data yang terdiri dari beberapa kategori (Hidayat,2010).

(1) Pola Asuh

Dengan menggunakan lembar kuesioner

- a. Tidak pernah : 1
- b. Jarang : 2
- c. Kadang-kadang : 3
- d. Sering : 4
- e. Selalu : 5

(2) Kecanduan *Gadget*

Dengan menggunakan lembar kuesioner

- a. Ya : 1
- b. Tidak : 2

3) *Scoring*

(1) Pola Asuh

Dari hasil kuesioner dapat diperoleh hasil data sebagai berikut

- a. Demokratis Σ skor : 15
- b. Otoriter Σ skor : 12
- c. Permisif Σ skor : 5

(2) Kecanduan Gadget

- a. Tidak ketergantungan : 0-5
- b. Ketergantungan ringan : 6-10
- c. Ketergantungan sedang : 11-15
- d. Ketergantungan / kecanduan : 16-20

4) *Tabulating* (Pengolahan Data)

Terdapat dua hal yang perlu dilakukan pada saat mengolah data, yaitu :1) Entry data atau memasukkan data dalam proses tabulasi, dan 2) Melakukan proses editing ulang terhadap data yang telah ditabulasi untuk mencegah terjadinya kekeliruan memasukkan data ataupun kesalahan penempatan dalam kolom maupun baris tabel (Dony Setiawan, 2015).

Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Product for Social Sciense*). Data yang sudah

di *coding* kemudian dimasukkan sesuai dengan format tabel SPSS 25 *for windows*.

2. Analisa Statistik

a. Analisa Univariat

Peneliti melakukan analisa univariat dengan analisa deskriptif mengenai distribusi frekuensi dan proporsi masing-masing variabel yang diteliti, baik variabel bebas maupun variabel terikat. Pada penelitian ini, analisis data akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi variabel bebas yaitu pola asuh orang tua dan variabel terikat adalah tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah.

b. Analisa Bivariat

Analisa bivariat dilakukan untuk menganalisis dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi. Analisis ini digunakan untuk menguji hipotesis dengan menentukan hubungan variabel bebas dan terikat. Pada penelitian ini data yang telah terkumpul dianalisis dengan uji *Spearman Rho* dikarenakan menguji antara dua variabel dengan skala data ordinal untuk mengetahui terdapat hubungan atau tidak dan seberapa besar hubungannya. Interpretasi hasil untuk uji *Spearman* digunakan derajat kepercayaan (*Confident*

interval 95%) dengan tingkat kemaknaan yang diharapkan adalah $\alpha = 0,05$ yang memiliki arti apabila $p \leq 0,05$ artinya, H1 diterima, yaitu ada hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia prasekolah di TK Muslimat NU Babussalam Blimbingsari.

3. Analisa Koefisien Korelasi

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis korelasi *product moment* (r) dengan menggunakan program SPSS 25 *for windows*. Uji korelasi biasanya banyak digunakan dalam berbagai penelitian, mulai dari penelitian sederhana sampai cukup kompleks, teknik korelasi *product moment* ini digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan atau pengaruh variabel X dan variabel Y (Riduwan & Sunarto, 2014)

Koefisien korelasi merupakan tolak ukur untuk menilai kedekatan hubungan antara variabel x dan variabel Y. nilai koefisien korelasi ini paling sedikit -1 dan paling besar +1.

Jika dibuat persamaan dapat dinyatakan sebagai berikut :

$$-1 \leq r \leq +1$$

Artinya :

- 1) Jika $r = -1$ atau mendekati -1, berarti terdapat hubungan negatif yang sempurna atau sangat kuat antara variabel X dan variabel Y.

2) Jika $r = +1$ atau mendekati $+1$, berarti terdapat hubungan positif yang sempurna atau sangat kuat antara variabel X dan variabel Y.

3) Jika $r = 0$, atau mendekati 0, berarti tidak ada hubungan atau hubungan sangat lemah antara variabel X dan variabel Y.

Sedangkan arti harga r akan dikonsultasikan dengan tabel interpretasi sebagai berikut :

Tabel 4.3
Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,00	Sangat Kuat

Sumber : Riduwan (2014: 136)

Sedangkan untuk menentukan signifikansi dari sebuah hipotesis yang telah dirumuskan, maka diperlukan kaidah keputusan yang akan dijadikan pedoman (Riduwan & Sunarto, 2014) yaitu sebagai berikut :

- a) Jika nilai probabilitas 0,05 lebih kecil atau sama dengan nilai probabilitas Sig atau ($0,05 \leq \text{Sig}$), maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak signifikan.
- b) Jika nilai probabilitas 0,05 lebih besar atau sama dengan nilai probabilitas Sig atau ($0,05 \geq \text{Sig}$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya signifikan.

4.7. Etika Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini perlu mengajukan izin kepada kepala sekolah TK Muslimat NU Babussalam Blimbingsari untuk mendapatkan persetujuan mulai dari izin studi pendahuluan, observasi kegiatan, dan observasi lapangan. Setelah izin disetujui dengan menyerahkan surat keterangan pemberian izin untuk melakukan studi pendahuluan, dan setelah disetujui peneliti melakukan observasi kepada subjek yang diteliti dengan menekankan pada permasalahan etika.

4.7.1. Lembar Persetujuan (*Informed Consent*)

Informed consent adalah informasi yang harus diberikan pada subyek secara lengkap tentang tujuan peneliti yang akan dilaksanakan dan mempunyai hak untuk bebas berpartisipasi atau menolak menjadi responden (Nursalam, 2013).

- 1) Sebelum melakukan penelitian telah mendapat izin dari responden.
- 2) Bila bersedia menjadi responden penelitian harus ada bukti persetujuan yaitu tanda tangan.
- 3) Bila responden tidak bersedia menjadi subyek penelitian, peneliti tidak boleh memaksa.

4.7.2. Tanpa Nama (*Anonymity*)

Subjek tidak perlu mencantumkan namanya pada lembar pengumpulan data cukup menulis nomor atau kode saja untuk menjamin kerahasiaan identitasnya. Apabila sifat peneliti memang

menuntut untuk mengetahui identitas subjek, ia harus memperoleh persetujuan terlebih dahulu serta mengambil langkah-langkah dalam menjaga kerahasiaan dan melindungi jawaban tersebut (Wasis, 2013).

4.7.3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Kerahasiaan adalah etika dalam suatu penelitian dimana dilakukan dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil riset (Hidayat, 2012).

4.7.4. Justice/Keadilan/Keterbukaan

Dalam penelitian ini, peneliti selalu menjelaskan prosedur penelitian dan menjamin bahwa semua subjek penelitian memperoleh perlakuan dan keuntungan yang sama.

4.7.5. Memperhitungkan Manfaat dan Kerugian Yang Ditimbulkan

Selama penelitian, peneliti berusaha meminimalkan dampak yang merugikan bagi subjek penelitian dengan menjalin komunikasi yang baik, rasa saling percaya antara peneliti dan subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan lembar kuesioner. Penelitian ini tidak akan merugikan pasien dan diharapkan menimbulkan manfaat dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap dalam merawat dan mendidik anak-anaknya.

4.7.6. *Non-maleficent* (tidak merugikan)

Dalam penelitian ini peneliti telah mengusahakan bahwa tidak ada pihak yang dirugikan.

4.7.7. *Veracity* (kejujuran)

Peneliti menjamin keaslian dan kejujuran dalam penelitian ini. Nilai ini diperlukan oleh pemberi pelayanan kesehatan untuk menyampaikan kebenaran pada setiap klien dan untuk meyakinkan bahwa klien sangat mengerti. Prinsip *veracity* berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk mengatakan kebenaran.

4.7.8. *Fidelity* (Kesetiaan)

Peneliti telah membuat kesepakatan dan bertanggung jawab atas data yang telah responden percayakan pada peneliti. Prinsip *fidelity* dibutuhkan peneliti untuk menghargai janji dan komitmennya terhadap responden.

4.8 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah :

1. Saat menjelaskan dan pembagian kuesioner tidak semua orang tua responden hadir, karena hal tersebut peneliti saat pengambilan data ada yang secara langsung dan ada yang dititipkan ke Kepala sekolah
2. Proses pengambilan data dilakukan dengan cara kuesioner dibawa pulang oleh anak untuk diisi oleh kedua orang tua dirumah. Dalam hal tersebut peneliti tidak dapat memonitoring secara langsung pengisian kuesioner.