

**GAMBARAN PENGETAHUAN ORANGTUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA
ANAK USIA PRASEKOLAH (3-6 TAHUN)
DI WILAYAH KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN
HUTAIMBARU**

SKRIPSI

**OLEH:
Desi Arisma Lubis
NIM. 15010018**



**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA FAKULTAS
KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN
DI KOTA PADANGSIDIMPUAN
2022**

**GAMBARAN PENGETAHUAN ORANGTUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA
ANAK USIA PRASEKOLAH (3-6 TAHUN)
DI WILAYAH KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN
HUTAIMBARU**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Keperawatan

OLEH:
Desi Arisma Lubis
NIM. 15010018



**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA FAKULTAS
KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN
DI KOTA PADANGSIDIMPUAN
2022**

HALAMAN PENGESAHAN**GAMBARAN PENGETAUAN ORANGTUA DALAM PENGGUNAAN
GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH (3-6 TAHUN)
DI WILAYAH KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN
HUTAIMBARU**

Skripsi ini telah diseminarkan di hadapan
Tim Penguji Program Studi Keperawatan Program Sarjana
Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan
di Kota Padangsidimpuan

Padangsidimpuan, September 2022

Pembimbing Utama

Ns. Fahrizal Alwi, M.Kep
NIDN. 0127069102

Pembimbing Pendamping

Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep
NIDN. 0111048402

Ketua Program Studi Keperawatan
Program Sarjana

Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep

Dekan Fakultas Kesehatan
Universitas Aufa Royhan

Arni Hidayat, SKM, M.Kes

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Desi Arisma Lubis
Nim : 15010018
Program studi : Keperawatan Program Sarjana

Dengan ini menyatakan bahwa proposal yang berjudul “**Gambaran Pengetahuan Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di Wilayah Kecamatan Padangsidimpuan Hutaimbaru**” benar bebas dari plagiat, dan apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Padangsidimpuan, September 2022

Penulis



Desi Arisma Lubis
NIM. 15010018

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya peneliti dapat menyusun Skripsi dengan judul **“Gambaran Pengetahuan Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di Wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru”** sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana keperawatan di Program Studi Keperawatan Program Sarjana Universitas Afa Royhan Di Kota Padangsidempuan.

Dalam proses penyusunan Skripsi ini peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Arinil Hidayah, SKM,M.kes, Selaku Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Afa Royhan Di Kota Padangsidempuan.
2. Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep, Selaku ketua Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Afa Royhan di kota Padangsidempuan dan selaku pembimbing pendamping.
3. Ns. Fahrizal Alwi, M.Kep, Selaku pembimbing utama yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Afa Royhan Di Kota Padangsidempuan.

5. Orangtua yang saya cintai, atas dukungan, semangat, perhatian, pengertian dan nasehat yang tiada henti dan sangat berarti bagi saya sehingga penelitian ini dapat di selesaikan.
6. Ns. Asnil Adli Simamora, M.Kep, Selaku penguji 1 saya yang telah meluangkan waktu untuk menguji saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ns. Mustika Dewi Pane, M.Kep, Selaku penguji 2 saya yang telah meluangkan waktu untuk menguji saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Saudara-saudara saya tercinta (abang dan kakak) yang sudah memberikan dukungan dan semangat sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini.
9. Sahabat-sahabat tercinta (yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu persatu) atas dukungan dan kesediaan sebagai tempat berkeluh kesah.

Dalam penyusunan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sehingga membutuhkan kritikan dan saran yang bersifat membangun. Mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat bagi peningkatan pelayanan keperawatan.

Padangsidempuan, Agustus 2022

Peneliti

Desi Arisma Lubis
NIM. 15010018

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA PADANGSIDIMPUAN**

Laporan penelitian, agustus 2022

Desi Arisma Lubis

Gambaran Pengetahuan Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di Wilayah Kecamatan Padangsidimpuan Hutaimbaru.

ABSTRAK

Pada masa sekarang sering kita temukan penggunaan gadget sebagai salah satu alternatif yang digunakan orang tua dalam mengasuh anaknya. Namun, pengenalan gadget yang terlalu dini pada anak dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Gambaran Pengetahuan Orang tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) di Wilayah Kecamatan Padangsidimpuan Hutaimbaru.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan metode cross-sectional dengan sampel sebanyak 73 orang. Pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner dan analisis data yaitu analisis univariat menggunakan distribusi frekuensi. Hasil penelitian ini didapatkan mayoritas pengetahuan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) Wilayah Kecamatan Padangsidimpuan Hutaimbaru adalah cukup sebanyak 45 responden (61.6 %) yaitu tentang pola pemberian gadget yang benar pada anak usia prasekolah dan minoritas kurang memiliki pengetahuan tentang pengertian gadget sebanyak 8 responden (11.0 %). Maka dapat disimpulkan bahwa pengetahuan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia prasekolah cukup tinggi, dimana orang tua diharapkan dapat mengawasi atau mendampingi anaknya dalam menggunakan gadget dan juga mengatur jadwal atau batasan waktu untuk bermain gadget pada anak.

Kata kunci : *Gadget, pengetahuan orang tua, anak usia prasekolah*



**NURSING STUDY PROGRAM FACULTY OF HEALTH
AUFA ROYHAN UNIVERSITY IN PADANGSIDIMPUAN CITY**

Research report, August 2022
Desi Arisma Lubis

An Overview of Parental Knowledge in Using Gadgets on Preschool Age Children (3-6 Years) in Padangsidimpuan Hutaimbaru Subdistrict

ABSTRACT

Nowadays, we often find the use of gadgets as an alternative of parents in raising their children. However, too early introduction of gadgets in children can have both positive and negative impacts. The purpose of the study was to find out the overview of parental knowledge in using gadgets on preschool age children (3-6 Years) in Padangsidimpuan Hutaimbaru subdistrict. The study used descriptive quantitative research design by using cross-sectional method. The sample was 73 respondents. Technique of collecting data was questionnaire sheet. The data were analysed by using univariate analysis with frequency distribution. The results showed that the majority of parental knowledge in using gadgets on preschool age children (3-6 years) in Padangsidimpuan Hutaimbaru subdistrict was sufficient about 45 respondents (61.6%). It was about the correct pattern of giving gadgets to preschool age children. The minority of parental knowledge in using gadgets was lack about 8 respondents (11.0%). It can be concluded that the parental knowledge in using gadgets on preschool age children is quite high. The parents are expected to supervise or accompany their children in using gadgets and also set a schedule or time limit for playing gadgets with children.

Keywords: Gadgets, parental knowledge, preschool age children



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	8
1.4.1. Manfaat Teoritis	8
1.4.2. Manfaat praktis	8
1.5. Ruang Lingkup	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Konsep Teori	9
2.1.1 Pengertian Gadget.....	9
2.1.2 Tumbuh Kembang Anak	10
2.1.3 faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang.....	12
2.1.4 pengetahuan orangtua dalam penggunaan gadget	13
2.1.5 dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah	15
2.2. Kerangka Konseptual	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1. Jenis dan Desain Penelitian	19
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	19
3.2.1. Lokasi Penelitian	19
3.2.2. Waktu Penelitian.....	20
3.3. Populasi dan Sampel	20
3.3.1. Populasi	20
3.3.2. Sampel.....	21

3.4. Etika Penelitian.....	22
3.5. Defenisi Operasional.....	23
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.6.1. Instrumen Penelitian.....	23
3.7. Prosedur Pengumpulan Data.....	25
3.8. Analisis Data.....	26
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	28
4.1. Hasil Penelitian.....	28
4.2. Analisa Univariat.....	28
4.2.1 Karakteristik Responden.....	28
BAB V PEMBAHASAN.....	31
5.1 Gambaran Pengetahuan Orangtua.....	31
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Kesimpulan.....	34
6.2 Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan suatu bentuk proses yang meningkatkan nilai tambah. Proses tersebut dapat menggunakan atau menghasilkan produk tertentu, dimana produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk sebelumnya. Teknologi merupakan segala sesuatunya bisa diciptakan dan juga dibuat oleh seseorang atau kelompok manusia yang bisa memberikan nilai dan juga manfaat bagi sesama. Informasi bisa di dapat dengan mudah kapanpun dan dimanapun melalui internet dan media sosial, Untuk mengakses internet dan media sosial, tersedia sangat banyak media yang bisa digunakan seiring dengan perkembangan teknologi. Media-media yang dapat digunakan antara lain: komputer, laptop, tablet personal computer, dan smartpone. Media-media tersebut dikenal dengan sebutan *gadget* (Miarso, 2007).

Menurut Nugraha, (2013), bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa di dunia yang ikut terlibat dalam kemajuan informasi dan teknologi, salah satunya adalah tingginya tingkat penggunaan media internet di Indonesia. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan mempengaruhi kehidupan sosial manusia. Sebagai media baru dalam kehidupan masyarakat modern, internet juga hadir dalam keluarga sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari di rumah. Pengguna internet tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan mengakses internet melalui *gadget* dalam kegiatan sehari-hari.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Gadget* adalah sebuah istilah yang artinya peranti elektronik dengan fungsi praktis. Sedangkan menurut Chusna (2017), istilah *Gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “acang”. Chusna juga menyebutkan salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contohnya dari *gadget* di antaranya telepon pintar (smartphone) seperti iPhone dan Android, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). Sebagai tambahan, Fathoni (2017), mengatakan bahwa *Gadget* merupakan teknologi yang sangat populer, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan *gadget*. Dimana banyak produk *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan kini telah menjadi konsumen aktif pengguna *gadget*.

Berbagai penelitian telah mengungkapkan mengenai penggunaan internet di dalam keluarga. Pembahasan dalam penelitian-penelitian tersebut biasanya berkisar pada tren penggunaan internet, seperti waktu yang dialokasikan dalam menggunakan internet, bagaimana anak dan orang dewasa menggunakan internet, dan juga bagaimana internet mengubah fungsi sosial keluarga dalam kehidupan digital (Hughes & Hans, 2004).

Pada masa sekarang sering kita temukan penggunaan *gadget* sebagai salah satu alternatif yang digunakan orangtua dalam mengasuh anaknya. Dengan

berbagai fitur dan aplikasi menarik yang diakses dengan mudah, *gadget* dapat menemani anak sehingga orangtua dapat menjalankan aktivitasnya dengan tenang. Dengan pengawasan orangtua, anak-anak bisa bermain serta mempelajari banyak hal melalui *gadget*. Dan tanpa pengawasan dari orang tua penggunaan *gadget* dapat berpengaruh negatif yaitu dampak psikologis anak menjadi pribadi yang tertutup, gangguan pola tidur, suka menyendiri dan terhadap perkembangan anak menjadi obesitas, terpapar radiasi dan kesehatan mata, tangan, otak terganggu (Prianggoro & Hasto 2014).

Sebagian besar persepsi orang tua anak usia prasekolah beranggapan *gadget* mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan, Namun, pengenalan *gadget* yang terlalu dini pada anak dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua. Penggunaan *gadget* sebagai bahan pembelajaran pada anak akan berdampak positif . jika orang tua bijak dalam mengontrol dan mengarahkan anak, serta tegas dalam memberikan batasan-batasan waktu kepada anak dalam bermain *gadget*. Menurut Noegroho (2010), *gadget* memiliki dampak positif yaitu berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan kemampuan dalam membaca, berhitung, dan memecahkan masalah. Sebaliknya, apabila pengawasan orang tua kurang serta tidak ada upaya tegas dalam memberikan batasan waktu, dapat menimbulkan sisi negatif. Dampak negatif yang terjadi pada anak antara lain penurunan konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, Kecanduan, Dapat menimbulkan gangguan

kesehatan, perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, menghambat kemampuan berbahasa dan dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini (Iswidharmanjaya, 2014).

Yang dimaksud dengan anak usia dini atau anak prasekolah pada penjelasan sebelumnya adalah anak-anak yang berada dalam rentang usia 3-6 tahun. Disebut masa prasekolah karena anak mulai mempersiapkan diri memasuki dunia sekolah melalui kelompok bermain. Pada masa ini, anak yang tadinya hanya mendapatkan pendidikan informal dari orang tua ataupun keluarga, akan mulai mengenal lingkungan luar rumah dan akan bertemu dengan teman-teman sebayanya. Sehingga pada tahap ini pula anak-anak akan lebih sering bermain, lebih aktif, memiliki tenaga, rasa keingintahuan yang lebih dan semakin berani untuk mencoba hal-hal baru yang sebelumnya tidak ia temui ketika di rumah (Hawadi, 2013)

Meskipun *gadget* dapat menjadi media pembelajaran dan hiburan bagi anak usia prasekolah, namun dalam prosesnya tidak boleh lepas dari pengawasan dan pendampingan orangtua. Menurut Warsiyah (2014), orang tua harus mampu memahami penggunaan *gadget* yang baik dan tepat untuk anak-anak. Setelah orang tua memahami dan memiliki pengetahuan yang tepat tentang penggunaan *gadget* yang baik dan benar, maka orang tua akan dapat memanfaatkan penggunaan *gadget* dengan bijak sehingga akan memaksimalkan dampak positif dan meminimalkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* tersebut. Pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget sangat mempengaruhi pola perilaku anak dalam bermain *gadget*. Kurangnya pengetahuan orangtua tentang pola

penggunaan *gadget* serta dampak-dampak yang ditimbulkan akan berakibat fatal pada anak, mulai dari hilangnya konsentrasi belajar hingga kecanduan akut pada *gadget* adalah dampak-dampak buruk dari penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol. Menurut Maulida (2013), tanda-tanda anak usia dini kecanduan *gadget* yaitu kehilangan keinginan untuk beraktivitas, berbicara tentang teknologi secara terus menerus, cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya menggunakan *gadget*, sensitif atau gampang tersinggung menyebabkan mood yang mudah berubah, egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain, sering berbohong. Maka dari itu orangtua harus mampu mengontrol anak dalam menggunakan *gadget*, tidak hanya menerapkan penggunaan *gadget* yang baik dan tepat kepada anaknya saja, orangtua juga harus menerapkan kepada dirinya sendiri.

Namun pada kenyataannya, banyak orang tua yang belum memiliki pengetahuan tentang pentingnya pola asuh yang tepat pada anak usia prasekolah. Pemberian stimulasi yang tepat dan benar akan sangat menentukan perkembangan anak. Ironisnya banyak orang tua sengaja memberikan dan membiarkan anak-anak mereka bermain *gadget* yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget* dengan alasan agar anak duduk tenang dan tidak rewel Novitasari dan Khotimah, (2016). Menurut Ferliana (2016), “Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain”. Ferliana juga mengatakan, “menambahkan anak

usia pra sekolah yang menggunakan *gadget* minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari mempengaruhi psikologis anak, misalnya, anak menjadi kecanduan bermain *gadget* daripada melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar”.

Beberapa penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan berbagai pengaruh penggunaan *gadget* pada anak-anak usia prasekolah. Ekry (2018), dalam penelitiannya menemukan bahwa sebagian besar pengetahuan orangtua tentang penggunaan *gadget* memiliki pengetahuan yang cukup sebanyak 51%. Menurut pendapat Ekry (2018), orang tua harus bisa membagi waktu penggunaan *gadget* pada anak dan meningkatkan pengetahuan orangtua tentang dampak negatif *gadget* pada anak. Sedangkan berdasarkan penelitian Rahayu, dkk (2021), apabila *gadget* digunakan dengan bijak maka akan bermanfaat bagi penggunanya terutama pada masa pandemi ini, bagi orangtua yang mempunyai anak usia dini bisa menggunakan *gadget* untuk mencari informasi pembelajaran menarik yang dapat dilakukan anak dirumah, dan membantu anak tetap mendapatkan pembelajaran yang baik walaupun tidak sekolah.

Berdasarkan studi pendahuluan kepada 10 orangtua yang memiliki anak usia prasekolah (3-6 tahun), ditemukan bahwa 4 orangtua memiliki pengetahuan tentang penggunaan *gadget* dan mengetahui dampak negatif penggunaan *gadget* yang terlalu lama dan tidak beraturan, sehingga orangtua memberikan batasan waktu/jadwal untuk penggunaan *gadget* pada anak. Orangtua juga mengetahui efek buruk dari tayangan/konten yang tidak sesuai umur, sehingga para orangtua selalu mengawasi tayangan/konten yang dikonsumsi oleh anak. Sementara, 6 orangtua lainnya mengungkapkan bahwa mereka tidak terlalu mengetahui pola

penggunaan gadget yang benar pada anak. Mereka tidak membatasi durasi penggunaan serta tayangan/konten yang dikonsumsi oleh anak. Hal ini terjadi dikarenakan orangtua tidak terlalu peduli terhadap dampak-dampak yang dapat ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* yang tidak teratur. Sebagian orangtua beranggapan bahwa *gadget* tidak akan berpengaruh besar terhadap perkembangan anak.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengetahuan orangtua tentang penggunaan *gadget* yang baik dan benar sangat menentukan dampak yang akan dihasilkan dari penggunaan *gadget* pada anak-anak usia prasekolah. Namun hasil penelitian tersebut tidak menggambarkan secara mendetail tentang pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget*, dan hanya berfokus pada dampak-dampak penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai gambaran pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) di wilayah kecamatan Padangsidimpuan Hutaimbaru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang diatas, dapat diketahui bahwa pengetahuan orangtua merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah. Maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) di wilayah kecamatan Padangsidimpuan Hutaimbaru.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gambaran pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) di wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu dalam bidang keperawatan, mengenai pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) di wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru. Selain itu penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melaksanakan penyuluhan kepada orangtua dengan anak usia prasekolah (3-6 tahun) di wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru tentang pengetahuan mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini membahas tentang gambaran pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) di wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru yang rencananya akan dilaksanakan pada bulan Juni sampai Juli 2022. Penelitian ini merupakan

penelitian deskriptif kuantitatif untuk mendeskripsikan gambaran pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget*. Populasi dalam penelitian ini adalah orangtua yang memiliki anak usia prasekolah (3-6 tahun) di wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru. Instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner untuk melihat bagaimana gambaran pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah (3-6 tahun).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Teori

2.1.1 Pengertian *Gadget*

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Pada era globalisasi seperti saat ini sangat mudah bagi kita untuk mencari informasi atau berkomunikasi satu dengan yang lainnya dengan menggunakan *gadget*. Menurut Osland *gadget* merupakan istilah dalam bahasa Inggris yang artinya sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. *Gadget* dapat berupa computer atau laptop, tablet personal computer dan telepon seluler atau smartphone (Effendi, 2013).

Namun menurut Harfiyanto (2015), *gadget* merupakan peranan teknologi komunikasi yang sangat penting, karena membuat hidup manusia menjadi semakin mudah, nyaman dan mengubah pola pikir seseorang bahkan sikap dan karakter manusia. Sementara Rayner (2016) menyatakan, “Istilah *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.” Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari, *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Dalam pengertian umum *gadget* adalah sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Ada beberapa macam *gadget* yang saat ini sering digunakan

oleh anak-anak seperti smartphone, laptop, tablet personal komputer, video game atau konsol. Adapun menurut Warisyah, (2015) *Gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan. Manfaat gadget lainnya yaitu dapat tersambung dengan internet.

Gadget (smartphone) sekarang sudah memiliki fungsi yang sama dengan komputer, sehingga membantu pengguna mempermudah fungsi *gadget* tersebut menjadi mini komputer. Kehadiran *gadget* berbasis android menjadi suatu bukti dari kemajuan teknologi komunikasi, dan menurut Uswatun (Mardi, 2015) manfaat *gadget* yaitu untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi, *gadget* merupakan salah satu dari hasil kemajuan teknologi saat ini. *Gadget* sendiri sudah banyak diminati oleh semua kalangan, khususnya di kalangan pelajar, *gadget* sudah banyak digunakan karena lebih praktis dan menyenangkan dalam proses pembelajaran (Rachmawati et al., 2017).

2.1.2 Tumbuh Kembang Anak

Menurut prinsip dasar anak mempunyai hak untuk bertumbuh dan berkembang. Bertumbuh berarti bertambahnya ukuran tubuh dan jumlah sel serta jaringan diantara sel-sel. Untuk mengetahui adanya pertumbuhan adalah adanya penambahan tinggi badan, berat badan dan lingkaran kepala. Berkembang adalah bertambahnya struktur, fungsi dan kemampuan anak yang lebih kompleks meliputi: 1) Sensorik (kemampuan mendengar, melihat, meraba, merasa, mencium); 2) Motorik (terdiri dari gerak kasar, halus, dan kompleks); 3) Berkomunikasi dan berinteraksi (tersenyum, menangis, bicara, dll); 4) Kognitif (kemampuan mengenal, membandingkan, mengingat, memecahkan masalah,

dan kecerdasan); 5) Bersosialisasi, kemandirian; 6) Kreativitas; 7) Moral dan spiritual (nilai-nilai adat dan budaya serta agama)

Pertumbuhan dan perkembangan terjadi secara bersamaan. Hal-hal yang menentukan kualitas tumbuh kembang anak yaitu: 1) Faktor intrinsik, yaitu faktor-faktor bawaan sejak lahir (genetik-heredokonstitusional); 2) Faktor ekstrinsik, yaitu faktor-faktor sekeliling (lingkungan) yang mempengaruhi tumbuh kembang anak sejak di dalam kandungan hingga lahir dan bertumbuh-kembang menjadi seorang anak.

Istilah tumbuh kembang mencakup 2 peristiwa yang berbeda, tetapi saling berkaitan dan sulit dipisahkan, yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Adapun perbedaan diantaranya sebagai berikut:

1. Pertumbuhan berkaitan dengan masalah perubahan dalam besar, jumlah, ukuran atau dimensi tingkat sel, organ maupun individu, yang bisa diukur dengan ukuran berat (gram, kilogram), ukuran panjang (cm, meter), umur tulang dan keseimbangan metabolic (retensi kalsium dan nitrogen tubuh).
2. Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan system organ yang berkembang sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai interaksi dengan lingkungannya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan mempunyai dampak terhadap aspek fisik, sedangkan perkembangan berkaitan dengan pematangan fungsi organ/individu.

Sedangkan untuk tercapainya tumbuh kembang yang optimal tergantung pada potensi biologiknya. Tingkat tercapainya potensi seseorang, merupakan hasil interaksi berbagai factor yang saling berkaitan, yaitu faktor genetik, lingkungan dan perilaku (Kemkes, 2011).

2.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang

Secara umum terdapat dua faktor yang berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak, yaitu:

1. Faktor genetik

Faktor genetik adalah modal dasar dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang anak. Melalui instruksi genetik yang terkandung di dalam sel telur yang telah dibuahi, dapat ditentukan kualitas dan kuantitas pertumbuhan. Ditandai dengan intensitas dan kecepatan pembelahan, derajat sensitivitas jaringan terhadap rangsangan, umur pubertas dan berhentinya pertumbuhan tulang. Termasuk faktor genetik antara lain berbagai faktor bawaan yang normal dan patologik, jenis kelamin, suku bangsa.

2. Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapainya potensi bawaan. Lingkungan yang cukup baik akan memungkinkan tercapainya potensi bawaan, sedangkan yang kurang baik akan menghambatnya. Lingkungan ini merupakan lingkungan “bio-fisiko-psiko-

sosial” yang mempengaruhi individu setiap hari, mulai dari konsepsi sampai akhir hayatnya.

Faktor lingkungan ini dibagi menjadi:

1. Faktor lingkungan yang mempengaruhi anak pada waktu masih di dalam kandungan (faktor prenatal).
2. Faktor lingkungan yang mempengaruhi tumbuh kembang anak setelah lahir (faktor postnatal).

2.1.4 Pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget*

Gadget adalah teknologi baru di mana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin. Bagaimanapun juga *gadget* diperlukan, mempermudah kehidupan dan berpengaruh positif untuk masyarakat. Masyarakat modern termasuk anak-anak, memang tidak bisa dilepaskan lagi dari *gadget*. *Gadget* memang ada positifnya bagi anak, menjadi media pembelajaran menarik, belajar bahasa Inggris lebih mudah, meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif. Mereka bisa belajar aneka pelajaran, mencari jurnal, bahan pelajaran, ilmu pengetahuan, mengetahui ada PR, mengirim tugas, jadwal kuliah, semua bisa lewat *gadget*.

Perubahan zaman yang terjadi tidak hanya secara fisik, teknologi tetapi juga sosial budaya. Berbeda zaman, berbeda pula dalam pendekatan mendidik anak, apalagi di era teknologi dan informasi yang semakin mendunia. Saat ini tidak aneh melihat anak kecil berusia balita sudah menggunakan *gadget*. *Gadget* benda ajaib yang berisi aneka aplikasi dan program ini telah menjadi sahabat yang

lekat bagi anak, bahkan seolah-olah bisa menyihir mereka untuk duduk manis berjam-jam bersama *gadget*.

Maka dari itu peran orangtua sangat berpengaruh dalam hal ini untuk mengawasi dan membatasi penggunaan *gadget* bagi anak usia dini. Menurut (Therisia, 2012), dikutip oleh Suparyanto (2012), pola asuh merupakan interaksi antara orangtua dan anak, yaitu bagaimana cara, sikap atau perilaku orangtua saat berinteraksi dengan anak, termasuk cara penerapan aturan, mengajarkan nilai atau norma, memberikan perhatian dan kasih sayang serta menunjukkan sikap dan perilaku baik sehingga dijadikan panutan bagi anaknya.

Peran orangtua sangat berpengaruh dalam mencegah dan membatasi agar anak tidak kecanduan dalam menggunakan *gadget*. Menurut Nazir (2003), sikap orangtua kepada anaknya mengenai *gadget* saat ini antara lain:

1. Pilih sesuai dengan usia

Jika usia masih anak dibawah 2 tahun sebaiknya cukup pengenalan gadget terlebih dahulu yaitu mengenai pengertian apa itu *gadget*, selebihnya penggunaan sebaiknya dibatasi. Cukup mengenalkan bentuk dan kegunaanya. Pada usia dibawah 5 tahun cukup mengenalkan warna, bentuk, serta suara yang terdapat pada fitur atau aplikasi *gadget* tersebut.

2. Selektif dalam memilihkan aplikasi permainan di dalam *gadget*

Apabila anak memaksa untuk menggunakan *gadget* untuk bermain, pastikan aplikasinya sesuai dengan usia anak dan batasi, agar anak tidak terlalu tertarik dengan permainan yang ada. Pilih aplikasi yang juga dapat mendukung kecerdasan anak, dan pola pikir anak.

3. Temani anak bermain

Temani anak bermain *gadget*, arahkan penggunaannya dengan baik. Cobalah untuk mengajak dengan teman sebayanya, supaya anak tidak focus dengan *gadget*nya. Orangtua juga harus menemani anaknya dalam penggunaan *gadget* dan mengenalkan hubungannya dengan dunia nyata.

4. Batasi waktu bermain *gadget* anak

Batasi penggunaan *gadget* pada anak. Anak boleh saja menggunakan *gadget* tetapi waktunya dibatasi misalnya setengah jam, atau saat senggang atau hari sabtu dan minggu. Waktu di saat anak santai dan tugas belajarnya telah selesai.

5. Mengajak anak melakukan kegiatan positif

Ajak anak untuk melakukan kegiatan positif, misalnya setiap pagi olahraga, membantu membersihkan rumah, membaca buku, merapikan kamar, mengaji, mengikuti les, berkunjung ke rumah saudara, berlibur dan masih banyak kegiatan positif lainnya untuk mencegah anak tidak bermain *gadget*.

2.1.5 Dampak penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah

Menurut (Shin, 2014), pengasuhan orangtua yang tepat menumbuhkan karakter dan perilaku yang baik, sehingga anak bisa memilih mana yang baik dan tidak, sekalipun di usia anak-anak. Karena itu orangtua tidak perlu melarang anaknya menggunakan *gadget*, tetapi harus diimbangi dengan interaksi yang baik dengan anak-anak, memberikan teladan dan mendidik dengan benar dan bijak. Membentuk perilaku anak dalam usia anak usia dini.

Adapun dampak dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini yaitu dampak positif dan negatif.

1. Dampak positif penggunaan *gadget* pada anak usia dini

Dalam penggunaan *gadget* terdapat dampak positif jika digunakan dengan baik. Menurut (Sunita dkk, 2017), berikut dampak positif penggunaan *gadget* bagi anak:

- a. Menambah pengetahuan

Anak-anak dapat memperoleh informasi dengan mudah dan cepat. Misalnya ingin browsing internet kapanpun dan dimanapun, karena melalui internet bisa menambah ilmu pengetahuan dari berbagai sumber.

- b. Memperluas jaringan persahabatan

Salah satu dampak positif *gadget* adalah dapat memperluas jaringan persahabatan atau pertemanan karena dapat bergabung di media sosial dengan mudah dan cepat, dapat berbagi dengan mudah bersama keluarga dan teman dimanapun.

- c. Mempermudah komunikasi

Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi, semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.

- d. Melatih kreativitas anak

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan

tantangan yang tinggi. ADHD adalah Attention Deficit Hyperactivity Disorder yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motoric anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan (Sahrana, 2001).

e. Beradaptasi dengan zaman

Dampak positif gadget akan membantu perkembangan anak agar bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman, karena perkembangan zaman sekarang muncul *gadget*, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya diiringi dengan pengawasan yang dilakukan oleh orangtua.

f. Berkembangnya imajinasi

Imajinasi anak berkembang dengan melihat berbagai jenis gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang bertujuan untuk melatih daya anak sesuai dengan perkembangannya.

2. Dampak negatif penggunaan *gadget*

Selain membawa dampak positif, tentu ada juga dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak, yaitu:

a. Mengganggu perkembangan anak

Gadget memiliki fitur canggih, misalnya kamera, permainan, video dan lainnya. Fitur tersebut akan mengganggu proses pembelajaran sekolah, karena siswa dapat menggunakan *gadget* tidak semestinya dan akan berdampak pada perkembangannya.

b. Mengganggu kesehatan

Gangguan kesehatan yang dapat ditimbulkan dari memainkan *gadget*, seperti pada mata saat menggunakannya yang menimbulkan efek radiasi yang diakibatkan pencahayaan yang berlebihan saat anak memainkannya.

c. Ketergantungan

Secara tidak sadar, saat ini anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan *gadget*. Ketergantungan yang sangat berpengaruh pada perilaku anak bahkan perkembangan yang lainnya (Prasetyo, 2013).

d. Anak kurang bersosialisasi

Sebagaimana menurut (Ebi, 2017), anak-anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *gadget* sehingga mereka kurang bersosialisasi dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Memainkan *gadget* yang berlebihan membuat anak menjadi malas melakukan aktivitas dan kurang peduli dengan lingkungannya.

e. Mengganggu waktu istirahat

Berbagai fitur yang ada seperti game, video dan lainnya membuat anak-anak hanya memiliki sedikit waktu untuk memperhatikan dirinya sendiri, karena disuguhi dengan berbagai fitur

yang mengasikkan, apalagi tidak ada batasan dan bahkan kurangnya perhatian yang diberikan orangtua dan lingkungan sekitar terhadap penggunaan *gadget* (Kusuma,*dkk*, 2011).

2.2 Kerangka Konseptual

Pengetahuan Orangtua dalam Penggunaan *Gadget* :

1. Pengertian
2. Jenis-jenis *gadget*
3. Penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah
4. Durasi penggunaan *gadget*
5. Dampak positif dan negatif
6. Penanganan penggunaan *gadget*

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah metode yang bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif dengan menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya (Arikunto, 2006). Desain penelitian ini menggunakan metode *cross-sectional*.

Jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang telah digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai gambaran pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) di wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru secara mendalam dan komperhensif. Selain itu, dengan pendekatan kuantitatif diharapkan dapat mengungkapkan situasi dan permasalahan yang dihadapi orangtua yang memiliki anak usia prasekolah.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Pelaksanaan penelitian telah dilakukan di wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru. Penelitian ini dilakukan di 3 PAUD/Taman Kanak-kanak di wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian karena peneliti melihat secara langsung banyak anak-anak usia prasekolah menggunakan *gadget* yang diberikan oleh orangtuanya.

Sehingga peneliti merasa tertarik untuk meneliti pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget* di wilayah tersebut.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan sejak surat persetujuan judul penelitian diterima sampai dengan selesai.

Tabel 3.2 Rencana Kegiatan dan Waktu Penelitian

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan				
	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
Pengajuan Judul					
Penyusunan Proposal					
Pelaksanaan Penelitian					
Pengolahan Data					

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 1997). Populasi dalam penelitian ini adalah orangtua dari anak usia prasekolah (3-6 tahun) di 9 TK dan PAUD yang ada di wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru. Berdasarkan data Pokok Pendidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini semester 2021/2022, jumlah peserta didik dari total 9 TK dan PAUD di wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru, Kota Padangsidempuan berjumlah 242 peserta didik, diantaranya TK Mufidatul Ilmi 39 anak, TK Bertanya 17 anak, TK Khalidah 25 anak, TK IT Darul Hasan 36 anak, TK Raudhatul Quran 26 anak,

PAUD Kasih Sayang 39 anak, PAUD Al-Hasanah 20 anak, PAUD Bhinneka 19 anak, PAUD IT Darul Hasan 21 anak, dengan total 5 TK 143 peserta didik dan 4 PAUD 99 peserta didik.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah suatu bagian dari keseluruhan serta karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi (Sugiyono, 2008). Sampel dalam penelitian ini adalah semua populasi yang memenuhi kriteria dijadikan sampel. Penelitian ini telah menggunakan teknik *Non-Probability Sampling* dengan Teknik *Purposive Sampling*, yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dari keseluruhan populasi akan diambil 73 orangtua yang memiliki anak usia prasekolah (3-6 tahun) sebagai sampel dari penelitian ini. Sampel tersebut telah diambil dari 3 PAUD yang berbeda di wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru. Menurut Arikunto (2005), apabila ada beberapa ratus subjek dari total populasi, maka sampel dapat ditentukan sebesar kurang lebih 25-30% dari total jumlah populasi. Dari total keseluruhan populasi yaitu 242 peserta didik akan diambil 30 % orangtua sebagai sampel penelitian ini, yaitu sebanyak kurang lebih 73 orangtua. Adapun kriteria pengambilan sampel yang telah digunakan adalah sebagai berikut:

a. Kriteria Inklusi

Yang menjadi kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah:

1. Orangtua yang memiliki anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang ada di PAUD wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru.
2. Orangtua yang memiliki *gadget*.
3. Orangtua yang bersedia menjadi subjek penelitian.

4. Orangtua yang memiliki anak yang terlalu sering bermain *gadget*.

b. Kriteria ekskluksi

Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah:

1. Orangtua yang tidak bersedia menjadi responden.
2. Orangtua yang memiliki anak yang tidak menggunakan *gadget*.
3. Orangtua yang memiliki anak yang menggunakan *gadget* dengan batasan waktu.

3.4 Etika Penelitian

3.4.1 *Informed Consent* (Persetujuan)

Lembaran persetujuan diberikan kepada orangtua yang memiliki anak usia prasekolah yang diteliti sebagai kesediaan menjadi sampel dalam penelitian yang berlangsung.

3.4.2 *Anonimity* (Tanpa Nama)

Peneliti menjaga kerahasiaan responden dengan tidak mencantumkan nama pada lembar pengumpulan data, cukup dengan memberikan nomor kode masing-masing lembar tersebut.

3.4.3 *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil penelitian.

3.5 Definisi Operasional

Tabel 3.5 Definisi Operasional

No.	Variabel	Defenisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
1.	Pengetahuan orangtua dalam penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia prasekolah	Gambaran pengetahuan orangtua tentang penggunaan <i>gadget</i> pada anak, durasi penggunaan <i>gadget</i> pada anak, penanganan penggunaan <i>gadget</i> , dampak dan pola pemberian <i>gadget</i> yang benar pada anak usia prasekolah	Menggunakan angket atau kuesioner tertutup yang terdiri dari 30 butir pernyataan dengan menggunakan skala likert yang mempunyai 5 pilihan jawaban yaitu SS (sangat setuju) = 5, S (setuju) = 4, RR (ragu-ragu) = 3, KS (kurang setuju) = 2, TS (tidak setuju) = 1	Dikategorikan 1. Pengetahuan kategori baik jika nilainya 75 - 100 % (112-150 poin) 2. Pengetahuan kategori cukup jika nilainya 56 - 74 % (84-111 poin) 3. pengetahuan ketegori kurang jika nilainya <55% (<83 poin)	Ordinal

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Instrumen Penelitian

Adapun instrumen pengumpulan data yang telah digunakan pada penelitian ini adalah :

1. Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung Tanya jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengambilan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Sutopo, 2006). Perumusan angket atau kuesioner dilakukan berdasarkan indikator-indikator dari variabel penelitian. Variabel pada penelitian ini adalah pengetahuan orangtua. Adapun indikator-indikator dari pengetahuan orang tua terkait penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah menurut Pratiwi (2015) yaitu pengertian, jenis-jenis

gadget, penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah, durasi penggunaan *gadget*, dampak positif dan negatif *gadget*, penanganan penggunaan *gadget*. Lalu indikator yang mempengaruhi pengetahuan tersebut akan dikategorikan kedalam presentase menurut Budiman (2013) yaitu baik (75-100%), cukup (56-74%), kurang (<55%). Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert. Dengan skala Likert maka variabel yang telah diukur dijabarkan menjadi indikator variabel (Sugiyono, 2016). Menurut Sugiyono (2016), skala Likert mempunyai lima kategori yaitu dari Sangat Setuju (SS) sampai dengan Tidak Setuju (TS). Adapun skor yang diberikan pada setiap skala item adalah SS (sangat setuju) = 5, S (setuju) = 4, RR (ragu-ragu) = 3, KS (kurang setuju) = 2, TS (tidak setuju) = 1.

Kuesioner yang telah digunakan pada penelitian ini diadopsi dari kuesioner tentang pengetahuan orang tua mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang dirumuskan oleh Amalia (2019) dalam penelitiannya yang berjudul Persepsi Orang tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di TK Surabaya. Kuesioner tersebut terdiri dari 30 pernyataan dengan indikator pengertian *gadget*, penggunaan *gadget* pada anak, dampak penggunaan *gadget* pada anak, dan cara penanganan penggunaan *gadget* pada anak. Kuesioner tersebut diadopsi dengan membuat beberapa perubahan sesuai dengan judul penelitian yang akan dilakukan, yaitu tentang gambaran pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah. Metode kuesioner yang telah dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengetahuan orangtua tentang penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah, setelah data responden dikumpulkan peneliti akan melakukan analisa data dengan komputerisasi. Hasil Uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan masing-masing

memiliki nilai r dengan tingkat signifikan kurang dari 5%, dengan demikian dapat dikatakan instrumen penelitian yang digunakan adalah valid. Hasil Uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai cronbach's alpha $> 0,6$ sehingga instrumen penelitian yang digunakan dapat disimpulkan reliabel.

2. Dokumentasi

Arikunto (2010) mengemukakan bahwa dokumentasi adalah metode dalam mengumpulkan data berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti dan lain sebagainya. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu untuk mendukung kelengkapan data dari hasil analisa kuesioner yang telah dilakukan dengan beberapa orangtua yang memiliki anak usia prasekolah.

3.7 Prosedur Pengumpulan Data

Pelaksanaan penelitian ini telah dimulai dari pengumpulan data masing-masing responden yang telah memenuhi kriteria peneliti, kemudian peneliti akan menjelaskan secara singkat tentang maksud penelitian dan pengetahuan orangtua tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah. Setelah itu peneliti membagikan lembar kuesioner yang akan diisi oleh responden. Setelah semua data terkumpul, peneliti menganalisa data dengan komputerisasi.

Proses pengumpulan data yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Sebelum melakukan penelitian peneliti akan meminta surat izin penelitian dari Kampus Universitas Aufa Royhan
- b. Setelah mendapatkan surat peneliti akan mengajukan surat tersebut ke sekolah-sekolah PAUD yang ada di kecamatan padangsidimpuan hutaimbaru

- c. Setelah peneliti mendapatkan izin dari kepala sekolah PAUD, peneliti akan melakukan penelitian pada responden yang ada sesuai kriteria sampel penelitian
- d. Peneliti akan menemui responden secara langsung dan menjelaskan maksud dan tujuan penelitian
- e. Setelah responden setuju responden akan diminta untuk mengisi lembar persetujuan dengan *informed consent* (lembar persetujuan)
- f. Setelah itu peneliti akan memberikan lembar kuesioner kepada responden untuk dijawab sesuai dengan situasi responden

3.8 Pengolahan dan Analisa Data

3.8.1 Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang telah digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahap (Notoatmodjo, 2012) yaitu sebagai berikut:

1. *Editing*: angket, atau pengamatan dari lapangan harus dilakukan penyuntingan (editing) terlebih dahulu. Editing dapat dilakukan pada tahap pengumpulan data atau setelah data terkumpul.
2. *Coding*: mengubah data berbentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan. Pengkodean pada penelitian ini dilakukan dengan memberi kode berupa ceklis pada lembar kuesioner. Tanda ceklis pada lembar kuesioner diberikan apabila responden memenuhi poin yang telah dikategorikan.

3. *Tabulating*: membuat tabel-tabel data, sesuai dengan tujuan penelitian atau yang diinginkan oleh peneliti. Data yang telah diberi kode, peneliti menjumlahkan dan menyusun data dalam bentuk tabel.
4. *Processing*: pada tahap ini data yang telah selesai ditabulasi, kemudian peneliti melakukan kegiatan memproses data terhadap semua data yang telah diceklis dan benar untuk dianalisa, pengolahan data dilakukan dengan pengolahan secara komputerisasi.
5. *Entry data*: dengan mengisi kolom atau kartu kode sesuai dengan jawaban dari pernyataan. Setelah lembar kuesioner terisi dengan benar dan telah melewati pengodean kemudian data dianalisis. Data diproses dengan cara memasukkan data dari lembar kuesioner ke program computer yaitu dengan program SPSS.

3.8.2 Analisa Data

Analisa data yang telah digunakan dalam penelitian ini adalah analisa univariat. Analisa univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian (Notoatmodjo, 2012). Teknik analisa data pada penelitian ini dengan cara pembuatan tabel distribusi frekuensi. Memindahkan data dari data tes ke dalam tabel, selanjutnya dilakukan presentasi untuk membagi frekuensi setiap jumlah pertanyaan yang dijawab benar dengan jumlah seluruh pertanyaan kemudian dikalikan 100%.

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada bab ini telah diuraikan hasil penelitian tentang pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah di wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru. Adapun jumlah responden pada penelitian ini yaitu sebanyak 73 orangtua siswa yang anaknya menggunakan *gadget*. Pelaksanaan penelitian telah dilakukan di wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru. Penelitian ini dilakukan di 3 PAUD/Taman Kanak-kanak di wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru yaitu PAUD Bhinneka, TK Mufidatul Ilmi, PAUD Amanah.

4.2 Analisa Univariat

4.2.1 Karakteristik Responden

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Pengetahuan
Orangtua dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Prasekolah
(3-6 tahun) di Wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru**

Karakteristik	(F)	(%)
Usia		
26-35 tahun (usia dewasa awal)	50	68.5
36-45 tahun (usia dewasa akhir)	23	31.5
Total	73	100.0
Jenis kelamin		
Laki-laki	4	5.5
Perempuan	69	94.5
Total	73	100.0
Tingkat pendidikan		
SMP	7	9.5
SMA/Sederajat	38	52.1
Diploma/Akademik	10	13.7
Sarjana/PT	18	24.7
Total	73	100.0

Suku		
Mandailing	47	64.4
Toba	3	4.1
Jawa	23	31.5
Total	73	100.0
Pekerjaan		
Wiraswasta	6	8.2
Pedagang	10	13.6
PNS	7	9.5
Pegawai Swasta	6	8.2
Polisi/TNI	2	2.7
Petani	11	15.0
IRT	31	42.4
Total	73	100.0
Penghasilan		
Rp.500.000-Rp.1.000.000	18	24.7
Rp.1.500.000-Rp.2.000.000	35	47.9
Rp.3.000.000-Rp.5.000.000	16	21.9
Rp. ≥ 5.000.000	4	5.5
Total	73	100.0

Berdasarkan tabel 4.1 diatas diperoleh data bahwa paling banyak responden berumur 31-40 tahun yaitu sebanyak 48 orang (65.8 %), pada jenis kelamin responden mayoritas perempuan sebanyak 69 orang (94.5 %), tingkat pendidikan responden yaitu sma/ sederajat sebanyak 38 orang (52.1 %), suku responden yaitu suku mandailing sebanyak 47 orang (64.4 %), pekerjaan responden yaitu IRT sebanyak 31 orang (42.4 %), dan berdasarkan pada penghasilan responden diperoleh Rp. 1.500.000 – Rp. 2.000.000 sebanyak 35 orang (47.9 %).

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Orangtua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) di Wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru

Pengetahuan Orangtua	(F)	(%)
Baik	20	27.4
Cukup	45	61.6
Kurang	8	11.0
Total	73	100.0

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa responden mayoritas memiliki pengetahuan cukup tinggi sebanyak 45 responden (61.6 %) dan minoritas responden memiliki pengetahuan kurang sebanyak 8 responden (11.0 %). Dari hasil penelitian yang didapatkan bahwa pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah cukup tinggi yaitu tentang pola pemberian gadget yang benar pada anak usia prasekolah dan responden kurang memiliki pengetahuan tentang pengertian gadget.

BAB V

PEMBAHASAN

5.1 Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan usia sebagian besar berusia 26-35 tahun (usia dewasa awal) yaitu sebanyak 50 responden (68.5 %). Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin sebagian besar perempuan sebanyak 69 responden (94.5 %). Karakteristik responden berdasarkan tingkat pendidikan sebagian besar pendidikan SMA/Sederajat sebanyak 38 responden (52.1 %). Karakteristik responden berdasarkan suku sebagian besar suku mandailing sebanyak 47 responden (64.4 %). Karakteristik responden berdasarkan pekerjaan sebagian besar IRT (ibu rumah tangga) sebanyak 31 responden (42.4 %). Karakteristik responden berdasarkan penghasilan sebagian besar memiliki penghasilan RP.1.500.000-RP.2.000.000 sebanyak 35 responden (47.9 %).

Berdasarkan karakteristik responden yaitu sebagian besar berusia 26-35 tahun, berjenis kelamin perempuan, tingkat pendidikan SMA/Sederajat dan bekerja sebagai IRT (ibu rumah tangga) di dapatkan hasil penelitian mengenai pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah berpengetahuan cukup tentang pola pemberian *gadget* yang benar pada anak usia prasekolah. Orangtua mempunyai pengetahuan cukup dan sebagian besar tidak bekerja, maka orangtua mampu membatasi, mengawasi dan mengatur penggunaan *gadget* pada anak.

Rusmianto dkk (2020) dalam penelitiannya menyatakan pengetahuan seseorang tentang *gadget* selain dari tingkat pendidikan juga bisa dipengaruhi dari lingkungan tempat bekerja. Hasil kuesioner mengenai orang tua yang memberikan *gadget* pada anak dan melakukan pengendalian pada anak dapat dilihat hanya 19,40 % orang tua yang memberikan pembatasan penggunaan *gadget*. Berdasarkan sosiodemografi yang meliputi umur, jenis kelamin, pendidikan dan pekerjaan, responden berada pada usia produktif, yang sebagian besar berjenis kelamin laki-laki, pada umumnya berpendidikan mayoritas SMP dan berkeja sebagai karyawan swasta. Pekerjaan orang tua yang banyak menghabiskan waktu diluar rumah membuat orang tua dan anak jarang untuk saling bertatap muka. Tidak semua orang tua juga mampu memberikan aplikasi yang dapat mengurangi pengaruh negatif *gadget* sehingga anak dengan mudah dan bebas menonton konten-konten yang tidak sesuai, bersosial media kurang bertanggung jawab, dan kecanduan game online.

5.2 Gambaran Pengetahuan Orangtua

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data bahwa pada indikator pengetahuan orangtua mayoritas responden memiliki pengetahuan kategori cukup sebanyak 45 responden (61.6 %) dan minoritas responden yang memiliki pengetahuan kategori kurang sebanyak 8 responden (11.0 %). Dari hasil penelitian yang didapatkan bahwa pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah cukup tinggi yaitu tentang pola pemberian gadget yang benar pada anak usia prasekolah dan responden kurang memiliki pengetahuan tentang pengertian gadget dimana orangtua diharapkan dapat mengawasi atau

mendampingi anaknya dalam menggunakan *gadget* dan juga mengatur jadwal atau batasan waktu untuk bermain *gadget* pada anak.

Adapun hasil penelitian Shofina P.O. (2018), menemukan bahwa hampir seluruhnya berpengetahuan baik berjumlah 27 orang (90,0%), pengetahuan cukup berjumlah 3 orang (10,0%) dan pengetahuan kurang berjumlah 0 (00,0%). Adapun hasil penelitian pada sub variabel yang paling baik yaitu cara penanganan yang seluruhnya berjumlah 30 responden (100%) berpengetahuan baik, penggunaan gadget hampir seluruhnya berjumlah 29 responden (96,7%) berpengetahuan baik, dampak gadget hampir seluruhnya 25 responden (83,3%) berpengetahuan baik, dan pengertian gadget sebagian besar 19 responden (50,6%) berpengetahuan baik.

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak yang negatif pada anak baik dari segi fisik maupun psikologis. Wulandari (2016) menjelaskan bahwa dari segi kuantitas waktu penggunaan *gadget*, orang tua perlu mengawasi penggunaan *gadget* pada anak, karena penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan mata.

Tuntutan zaman dan semakin menariknya tampilan gadget menyebabkan banyak orang tua yang mulai mengenalkan gadget sejak anak usia dini. Saat ini kita dapat melihat secara langsung bahwa banyak anak usia dibawah usia 6 tahun sudah pandai menggunakan gadget. Pada umumnya, anak-anak menggunakan gadget untuk menonton video dan bermain game. Hal ini sesuai dengan hasil yang ditemukan oleh Kapersky Lab bahwasanya anak-anak lebih suka menghabiskan waktunya untuk menonton film, mendengarkan musik dan menjelajah media sosial selama mereka sedang liburan sekolah (Fachrizal, 2018).

Orang tua berperan dalam membatasi waktu penggunaan gadget. Orang tua mengizinkan anak untuk menggunakan gadget ketika anak kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru selama pembelajaran daring. Membatasi anak menggunakan gadget untuk bermain yaitu hanya hanya mengizinkan anak bermain handphone, baik itu di dalam rumah maupun di luar rumah selama 1 jam lebih 30 menit. Setelah waktu bermain handphone habis, anak langsung mengembalikan handphonenya (Ebi, 2017; Edy, 2015). Hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan bahwa pemakaian gadget yang baik pada anak usia 6 – 18 tahun adalah 2 jam per hari karena jika menggunakan gadget secara berlebihan bisa menyebabkan anak – anak kehilangan waktu dan semangat untuk belajar ataupun bermain bersama teman – temannya. Peran orang tua dalam memberikan batasan waktu pada anak yakni memiliki tujuan akan tercapainya suatu pendidikan yang baik. Jika anak mendapatkan batasan waktu yang baik dari orang tua dan anak mau mengikutinya, dapat menjauhkan anak dari dampak negatif penggunaan gadget misalnya kecanduan. Anak juga dapat berhasil dalam pendidikan dan mendapatkan prestasi yang baik

Chusna, (2017) dalam hal ini berpendapat bahwa *gadget* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki, dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *gadget*, dan dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan kita dapat mempermudah manusia untuk menambah teman.

Ekry (2018), dalam penelitiannya menemukan bahwa sebagian besar pengetahuan orangtua tentang penggunaan *gadget* memiliki pengetahuan yang cukup sebanyak 51%. Menurut pendapat Ekry (2018), orang tua harus bisa membagi waktu penggunaan *gadget* pada anak dan meningkatkan pengetahuan orang tua tentang dampak negatif *gadget* pada anak.

Oleh karena itu, pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget* sangat penting bagi anak usia prasekolah, karena orangtua harus mengetahui dampak apa saja yang ditimbulkan pada anak dalam menggunakan *gadget*. Maka di wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru sangat diperlukan orangtua mempunyai pengetahuan dalam penggunaan *gadget* pada anak agar terhindar dari dampak buruk yang disebabkan oleh *gadget*.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan jumlah sampel 73 responden mengenai Gambaran Pengetahuan Orangtua dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak usia Prasekolah (3-6 tahun) di wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru maka dapat disimpulkan responden yang memiliki pengetahuan baik berjumlah 20 orang (27.4 %), pengetahuan cukup berjumlah 45 orang (61.6 %) dan pengetahuan kurang berjumlah 8 orang (11.0). Dari hasil penelitian yang didapatkan bahwa pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah cukup tinggi yaitu tentang pola pemberian *gadget* yang benar pada anak usia prasekolah dan responden kurang memiliki pengetahuan tentang pengertian *gadget* dimana orangtua diharapkan dapat mengawasi atau mendampingi anaknya dalam menggunakan *gadget* dan juga mengatur jadwal atau batasan waktu untuk bermain *gadget* pada anak.

6.2 Saran

1. Bagi Sekolah

Salah satu upaya untuk meningkatkan dan mempertahankan kualitas sekolah, guru sebaiknya memberi penyuluhan kepada orangtua murid, tentang pentingnya belajar dan melakukan kegiatan positif baik di dalam lingkungan sekolah maupun diluar. Sehingga para anak dapat melakukan kegiatan positif dan bersosialisasi dengan lingkungannya dan agar tidak selalu menggunakan *gadget* tanpa batasan yang dapat mengurangi tingkat sosialisasi mereka.

2. Bagi orangtua

Hasil penelitian ini dapat diharapkan orangtua tetap mendampingi, memperhatikan, mengatur jadwal anak dalam penggunaan gadget. Orangtua dapat membuat kesepakatan dengan anak-anaknya kapan mereka akan menggunakan *gadgetnya*. Misalnya seminggu dua kali, atau sekali pada hari libur. Termasuk durasi, atur batasan durasi/lamanya waktu mereka mengakses *gadget*. Usahakan membangun kedisiplinan dari pengaturan waktu akses menjelaskan kepada anak bahwa tinggi penggunaan *gadget* bisa berdampak positif dan berdampak negatif bagi anak.

3. Bagi Pendidikan Keperawatan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi tambahan dan sumber belajar keperawatan tentang Pengetahuan Orangtua dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak usia Prasekolah, agar orangtua memiliki pengetahuan dalam penggunaan *gadget* yang bisa berdampak positif dan berdampak negatif bagi anak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah referensi ataupun informasi yang dapat menjadi dasar dalam penelitian selanjutnya, untuk dikembangkan dalam penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S. 2019. *Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Surabaya.
- Ameliola, S., Nugraha, D.H. 2013. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi*. Malang : Universitas Brawijaya.
- Chusna, P. A. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/10.21274/Dinamika/2017.17.2.315-330>
- Ebi. 2017. *Pengembangan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Efendi, Fuad. 2013. “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini”. (Online). <http://fuadefendi.blogspot.in/2014/01/pengaruh-gadget-terhadapperkembangan.html>. (12 September 2015).
- Ekry, B.F. 2018. *Hubungan Pengetahuan Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Pada Usia 2-5 Tahun Terhadap Dampak Penggunaan Gadget*. Pogram Studi DIII Kebidanan Payung Pelalawan.
- Fachrizal, R. (2018). *Inilah Konten yang Sering di Telusuri Anak-anak Indonesia Ketika Online*. *Infokomputer.com*. Tersedia Online. <https://today.line.me/id/pc/article/Inilah+Konten+yang+Sering+Ditelusuri+Anak+anak+Indonesia+Ketika+Online-OZGNrv> Diakses tanggal 2 Oktober 2018.
- Fathoni, A. R. 2017. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. <http://www.artikelcakep.top/2017/10/pengaruhgadget-terhadap-perkembangananakartikelcakep>
- Ferliana, Jovita Maria. 2016. *Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main* <http://nakita.grid.id/balita/anakdangadgetyang-penting-aturanmain?page>
- Harfiyanto. 2015. *Gadget, Penggunaan dan Dampak pada Anak-Anak*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Hawadi, R.A. 2013. *Psikologi perkembangan anak*. Jakarta: Grasindo.
- Hughes Jr, R., & Hans, J. 2004. *Understanding The Effects of The Internet on Family Life*. London: Sage.
- Iswidharmanjaya D & Agency B 2014. *Panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor anak kecanduan gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.

- Jin Shin, Yee. 2014. *Mendidik Anak di Era Digital*. Jakarta: PT Mizan Publika.
- Kementerian Kesehatan RI, 2011. [Kebutuhan Dasar Anak untuk Tumbuh Kembang Yang Optimal](#). Jakarta.
- Kusuma dkk. 2011. *Pengembangan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Maulida, H.O. 2013. *Pengaruh penggunaan aplikasi gadget terhadap perkembangan psikologis anak*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Miarso. 2007 . *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta. Puatekom Dinas.
- Nazir, Mohammad. 2003. *Metode penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Noegroho, Agoeng. 2010. *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Notoatmodjo. 2010. *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Notoatmodjo. 2014. *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta. Jakarta: Graha Ilmu.
- Notoatmodjo . 2012. *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Novitasari, W & Khotimah, N. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5 – 6 Tahun*. Jurnal PAUD Teratai, 5 (3). ISSN:2302 - 7363. Tersedia dalam: <https://www.google.co.id/l?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiUgqimpvbTAhWJvY8KHQ78AsQQFggnMAA&url=http%3A%2F%2Fjurnalmahasiswa.unesa.ac.id%2Farticle%2F21231%2F19%2Farticle.pdf&usg=AFQjCNGOiTJFCyDqHC1veZThv1Ow0FbgAA> [Diakses 09 Februari 2017].
- Pratiwi, P.S. 2015. *Bila anak terlalu sering diasuh gadget*. Dipetik April 21, 2018, dari <https://lifestyle.kompas.com>
- Prianggoro, Hasto. 2014. *Anak dan Gadget: Yang Penting Aturan Main*. Diakses dari <http://www.tabloid-nakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main-pada-tanggal-18-oktober-2014>.
- Rahayu dkk. 2021. *Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: UPI Tasikmalaya.
- Rahman H.M dkk. 2020. *Pengembangan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

- Rachmawati, P dkk. 2017. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 Fkip Untad Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran*. E-Jip Biol, 5(1), 35–40.
- Sahriana, nanang. 2001. *Pengembangan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Shofina P.O. 2018. *Gambaran Pengetahuan Orangtua Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Di Tk Labschool Upi Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi, Arikunto. 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2008, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Suparyanto. 2010. Konsep Pola Asuh Anak. [Http://dr-suparyanto.blogspot.co.id/2010/07/konsep-pola-asuh-anak.html](http://dr-suparyanto.blogspot.co.id/2010/07/konsep-pola-asuh-anak.html), 6 juni 2017.
- Suparyanto. 2012. *Konsep Dukungan Keluarga*. <http://konsep-dukungan.keluarga.blogspot.com>. (diunduh pada tanggal 08 Oktober 2012)
- Sunita, Indiana dan Mayasari, E. (2017). *Yes or Not Gadget buat si buah hati*. Yogyakarta. Deepublish.
- Warsiyah, 2014. *Perilaku menyontek mahasiswa muslim (Pengaruh tingkat keimanan, Prokrastinasi Akademik dan Sikap terhadap Menyontek pada Perilaku Menyontek Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo)*. Tesis, Program Magister (S2) Institut agama Islam Negeri (IAIN) Walisongo.
- Warisyah, Y. 2015. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 2016 (November 2015), 130–138. [Http://Seminar.Umpo.Ac.Id/Index.Php/S_emnasdik2015/Article/Download/212/213](http://Seminar.Umpo.Ac.Id/Index.Php/S_emnasdik2015/Article/Download/212/213).
- Wulandari, P. Y. (2016). *Anak Asuhan Gadget. Diambil 2 Agustus 2018* <https://www.liputan6.com/health/read/2460330/anak-asuhan-gadget>.

KUESIONER (ANGKET)
GAMBARAN PENGETAHUAN ORANGTUA DALAM PENGGUNAAN
GADGET
PADA ANAK USIA PRASEKOLAH (3-6 TAHUN)
DI WILAYAH KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN
HUTAIMBARU

No. Responden :

Initial Orangtua Siswa :

Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian Bapak/Ibu/Saudara/I diharapkan:

1. Menjawab setiap pernyataan yang tersedia dengan memberi tanda (√) pada tempat yang disediakan.
2. Semua pernyataan harus dijawab.
3. Tiap satu pernyataan diisi dengan satu jawaban.
4. Bila data yang kurang dimengerti dapat ditanya pada peneliti.

A. Kuesioner Data Demografi

Umur :

Jenis Kelamin : Perempuan Laki-laki

Tingkat Pendidikan : Tidak Sekolah SD

SMP

SMA/Sederajat
Diploma/Akademik

Sarjana/PT

Suku : Mandailing Toba
 Jawa

Nias Minang

DII

Pekerjaan : Wiraswasta Pedagang

PNS

Pegawai Swasta Polisi/TNI

Petani

IRT

Pensiunan

Dan lain-lain

Penghasilan : Rp. 500.000 – Rp. 1.000.000 / Bulan

Rp. 1.500.000 – Rp. 2.000.000 / Bulan

Rp. 3.000.000 – Rp. 5.000.000 / Bulan

Rp. \geq 5.000.000 / Bulan

KUESIONER

A. Kuesioner Pengetahuan Orangtua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah

Berilah tanda centang/check list (√) ditempat yang telah disediakan pada jawaban yang bapak/ibu anggap paling tepat sesuai dengan kenyataan yang bapak/ibu alami. Isilah pernyataan dibawah ini dengan sejujur-jujurnya dan kerja samanya dalam pengisian kuesioner dibawah ini, terimakasih.

Keterangan pilihan jawaban :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR: Ragu-ragu

KS : Kurang Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban
-----	------------	-----------------

TS : Tidak Setuju

		SS	S	RR	KS	TS
1.	Gadget adalah alat canggih yang membuat pekerjaan menjadi mudah					
2.	Ada beberapa jenis gadget dengan fungsi yang beragam dan sangat berguna untuk memudahkan pekerjaan saya					
3.	Saya selalu mengikuti perkembangan aplikasi dalam gadget					
4.	Saya yakin gadget sangat bermanfaat bagi penggunanya					
5.	Saya sangat mengetahui dampak negatif dari penggunaan gadget					
6.	Pemilihan gadget dapat disesuaikan dengan rentang usia pengguna					
7.	Penggunaan gadget harus sesuai dengan kebutuhan penggunanya					
8.	Penggunaan gadget harus memiliki batasan					
9.	Saya yakin gadget mengurangi kualitas komunikasi saya dengan anak					
10.	Saya merasa gadget membuat psikomotorik/aktifitas fisik anak berkurang					
11.	Saya merasa gadget akan membuat anak kesulitan dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar					
12.	Saya merasa penggunaan gadget yang tidak ada batasan dapat membuat kecanduan					
13.	Saya yakin penggunaan gadget dapat mengganggu kesehatan anak					
14.	Saya yakin penggunaan gadget dapat mempengaruhi kesehatan emosional anak					
15.	Saya yakin gadget berdampak negatif juga terhadap perkembangan emosional anak					
16.	Gadget mengurangi waktu tidur anak					
17.	Saya merasa gadget dapat membantu anak belajar banyak hal					
18.	Saya merasa gadget dapat menjadi sumber hiburan bagi anak					
19.	Saya merasa gadget dapat membuat anak menjadi lebih kreatif					

20.	Saya melarang penggunaan gadget pada anak saya yang masih usia dini					
21.	Saya memberikan batasan waktu kepada anak dalam menggunakan gadget					
22.	Saya selalu menemani anak ketika bermain gadget					
23.	Saya menerapkan pengaturan “gadget untuk anak” pada gadget yang digunakan anak saya					
24.	Saya membatasi aplikasi apa saja yang ada pada gadget anak					
25.	Saya selalu mengajarkan anak cara menggunakan gadget yang baik dan benar					
26.	Saya selalu melakukan pengecekan pada gadget yang digunakan anak					
27.	Saya memberikan batasan akses internet pada gadget yang digunakan					
28.	Saya selalu mengisi gadget anak dengan aplikasi atau konten yang menarik untuk belajar					
29.	Saya selalu memantau perkembangan anak dalam penggunaan gadgetnya					
30.	Saya memberlakukan jadwal bermain gadget pada anak					

Statistics

		usia	jenis kelamin	pendidikan	suku	pekerjaan	penghasilan
N	Valid	73	73	73	73	73	73
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		1.32	1.95	2.53	1.67	5.23	2.08
Std. Deviation		.468	.229	.973	.929	1.983	.829
Minimum		1	1	1	1	1	1
Maximum		2	2	4	3	7	4

usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	26 - 35 Tahun (Usia Dewasa Awal)	50	68.5	68.5	68.5
	36 - 45 Tahun (Usia Dewasa Akhir)	23	31.5	31.5	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

jenis kelamin

		Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	4	5.5	5.5	5.5
	perempuan	69	94.5	94.5	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

pendidikan

		Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SMP	7	9.6	9.6	9.6
	SMA/SEDERAJAT	38	52.1	52.1	61.6
	DIPLOMA/AKADEMIK	10	13.7	13.7	75.3
	SARJANA/PT	18	24.7	24.7	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

Suku

		Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	MANDAILING	47	64.4	64.4	64.4
	TOBA	3	4.1	4.1	68.5
	JAWA	23	31.5	31.5	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

USIA

pekerjaan

		Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	WIRASWASTA	6	8.2	8.2	8.2
	POLISI/TNI	2	2.7	2.7	11.0
	PNS	7	9.6	9.6	20.5
	PETANI	11	15.1	15.1	35.6
	PEGAWAI SWASTA	6	8.2	8.2	43.8
	PEDAGANG	10	13.7	13.7	57.5
	IRT	31	42.5	42.5	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

penghasilan

		Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RP.500.000- RP.1.000.000	18	24.7	24.7	24.7
	RP.1.500.000- RP.2.000.000	35	47.9	47.9	72.6
	RP.3.000.000- RP.5.000.000	16	21.9	21.9	94.5
	RP.>5.000.000	4	5.5	5.5	100.0
	Total	73	100.0	100.0	

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	26	1	1.4	1.4	1.4
	27	2	2.7	2.7	4.1
	28	4	5.5	5.5	9.6
	29	9	12.3	12.3	21.9
	30	8	11.0	11.0	32.9
	31	4	5.5	5.5	38.4
	32	5	6.8	6.8	45.2
	33	9	12.3	12.3	57.5
	34	4	5.5	5.5	63.0
	35	4	5.5	5.5	68.5
	36	5	6.8	6.8	75.3
	37	7	9.6	9.6	84.9
	38	4	5.5	5.5	90.4
	39	3	4.1	4.1	94.5
	40	3	4.1	4.1	98.6
	42	1	1.4	1.4	100.0
	Total		73	100.0	100.0

LEMBAR KONSULTASI

Nama Mahasiswa : DESI ARISMA LUBIS
 NIM : 15010018
 Nama Pembimbing : 1. Ns. Fahrizal Alwi, M.Kep
 2. Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep

No	Tanggal	Topik	Masukan Pembimbing	Tanda Tangan Pembimbing
1.	13 Juni 2022	- Konsul judul	Ganti judul	
2.	22 Juni 2022	- BAB I - BAB II - BAB III	- Perbaiki penulisan - perbaiki sitasi - jenis penelitian - Buat lembar Kuesioner	
3	28 Juni 2022	- BAB I - BAB II - BAB III - Kuesioner	- perbaiki penulisan - Kerangka konsep - Kuesioner hrs konsisten dgn pengetahuan Ibu	
4.	22 Juni 2022	- BAB I - BAB II - BAB III	- Perbaiki penulisan - Survey orangtua - Kerangka konsep - Definisi operasional - Teknik Sampling - Kuesioner - lokasi dan waktu penelitian	
5.	4 July 2022	BAB I BAB II BAB III	- Lengkapin Aca' Studi pendah: Buat Surat Ci Btinda Pilih. - Aca' pilih tempat.	

LEMBAR KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Desi Arisma Lubis
 NIM : 15010018
 Dosen pembimbing : 1. Ns. Fahrizal Alwi, M.Kep
 2. Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep

No	Hari/Tanggal	Topik	Masukan Pembimbing	Tanda Tangan Pembimbing
	Jum'at 02 sept 2022	- Hasil - Pembahasan	- Perbaiki hasil Usia hrs sama dan .hsr spss - Ditambah beberapa refacw kg.	
		Bab 1-6	Ace u ujian Hasil	
		- Au - Mch	Perbaiki Pbsh	
			Ace yg m	



RAUDHATUL ATHFAL BHINNEKA

Alamat : Jln. Perintis No. 155 Perumahan Sabungan Indah Kelurahan Sabungan Jae
Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru Kota Padangsidempuan

Kode Pos : 22736

Nomor : Padangsidempuan, 25 Agustus 2022
Lampiran : Kepada Yth:
Perihal : Izin Survey Pendahuluan Dekan Universitas Aufa Royhan
Di

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat dari Dekan Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidempuan perihal tentang permohonan izin survey pendahuluan di RA Bhinneka, maka dengan ini:

Nama : Desi Arisma Lubis

Nim : 15010018

Judul : **Gambaran Pengetahuan Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di Wilayah Kecamatan Padangsidempuan Hutaimbaru**

Diberikan izin melakukan survey pendahuluan di PAUD Bhinneka. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padangsidempuan, 25 Agustus 2022

Kepala sekolah RA. Bhinneka



ZURLATI, S.Pd, AUD

TK MUFIDATUL ILMI

Alamat : Jl. Ompu Hutatunjul Desa Singali, Desa Singali, Kecamatan Padangsidimpuan Hutaimbaru,
Singali, Kec. Hutaimbaru, Kota Padang Sidimpuan Prov. Sumatera Utara

Kode Pos : 22753

Nomor : Padangsidimpuan, 3 September 2022
Lampiran : Kepada Yth:
Perihal : Izin Penelitian Dekan Universitas Afa Royhan
Di

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat dari Dekan Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidimpuan perihal tentang permohonan izin penelitian di TK Mufidatul Ilmi, maka dengan ini:

Nama : Desi Arisma Lubis

Nim : 15010018

Judul : **Gambaran Pengetahuan Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di Wilayah Kecamatan Padangsidimpuan Hutaimbaru**

Telah melakukan penelitian di TK Mufidatul Ilmi. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padangsidimpuan, 3 September 2022
Kepala sekolah TK Mufidatul Ilmi



SITI MARYAM S.Pd

LEMBAR KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Desi Arisma Lubis
 NIM : 15010018
 Dosen pembimbing : 1. Ns. Fahrizal Alwi, M.Kep
 2. Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep

No	Hari/Tanggal	Topik	Masukan Pembimbing	Tanda Tangan Pembimbing
6.	13 July 2022	- BAB 1 - BAB 8 - BAB 9	- Study penulisan - Kuesioner hanya saja di BAB 10 - BAB 10 dipelajari	
7.	14 July 2022	- BAB 10	Cek Daftar one by one	
8.	25 July 2021		Acc Ujia proposal	
9.	25 July 2022		Acc Ujia proposal	

DOKUMENTASI PENELITIAN



