

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN  
TINGKAT KECANDUAN GADGET PADA  
ANAK PRASEKOLAH**



**Oleh :**

**RIZKY NOVITASARI SUHERMAN**

**NIM. 151.0048**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN HANG TUAH  
SURABAYA  
2019**

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN  
TINGKAT KECANDUAN *GADGET* PADA  
ANAK PRASEKOLAH**

**Diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S. Kep)  
di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya**



**Oleh:**

**RIZKY NOVITASARI SUHERMAN**  
**NIM. 151.0048**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN HANG TUAH  
SURABAYA  
2019**

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizky Novitasari Suherman

NIM : 151.0048

Tanggal lahir : 25 Januari 1997

Program studi : S1 Keperawatan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* Pada Anak Prasekolah”, saya susun tanpa melakukan plagiat sesuai dengan peraturan yang berlaku di Stikes Hang Tuah Surabaya.

Jika kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiat, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Stikes Hang Tuah Surabaya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 24 Juni 2019



RIZKY NOVITASARI SUHERMAN

NIM.151.0048

## HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah kami periksa dan amati, kami selaku pembimbing mahasiswa:

Nama : Rizky Novitasari Suherman  
NIM : 151.0048  
Program Studi : S1 Keperawatan  
Judul : Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* pada Anak Prasekolah.

Serta perbaikan-perbaikan sepenuhnya, maka kami menganggap dan dapat menyetujui bahwa skripsi ini diajukan dalam sidang guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar:

### SARJANA KEPERAWATAN (S.Kep)

#### Pembimbing I



Qori' Ila Saidah, M.Kep., Ns., Sp.Kep.An

NIP: 03026

#### Pembimbing II



Ceria Nurhayati, S.Kep., Ns., M.Kep

NIP: 03049

Ditetapkan di : STIKES Hang Tuah Surabaya

Tanggal : 24 Juni 2019

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dari:

Nama : Rizky Novitasari Suherman  
NIM : 151.0048  
Program studi : S1 Keperawatan  
Judul : Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* Pada Anak Prasekolah.

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji skripsi di Stikes Hang Tuah Surabaya, dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar “SARJANA KEPERAWATAN” pada Prodi S-1 Keperawatan Stikes Hang Tuah Surabaya.

Penguji I : Astrida Budiarti, M.Kep., Ns., Sp.Kep.Mat  
NIP. 03025

Penguji II : Oori' Ila Sa'idah, M.Kep., Ns., Sp.Kep., An  
NIP.03026

Penguji III : Ceria Nurhayati, S.Kep., Ns., M.Kep  
NIP.03049



**Mengetahui,**  
**KAPRODI S1 KEPERAWATAN**  
**STIKES HANG-TUAH SURABAYA**



PUJI HASTUTI, S.Kep., Ns., M.Kep  
NIP. 03010

Ditetapkan di : Surabaya

Tanggal : 24 Juni 2019

## ABSTRAK

Pengguna media *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa maupun remaja, namun telah digunakan oleh anak usia prasekolah. Pola asuh orang tua menjadi hal yang mempengaruhi tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah. Tujuan penelitian ini untuk menganalisa hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah.

Desain penelitian menggunakan *cross sectional* dengan sampel 104 responden. Teknik sampel menggunakan *cluster sampling* terdiri dari 52 responden di TK Al-Fitroh Surabaya dan 52 responden di TK Budi Mulya Surabaya. Pola asuh orang tua diukur dengan *Parenting Styles and Dimensions Questionnaire-Short Version* (PSDQ) dan tingkat kecanduan *gadget* diukur menggunakan *Smartphone Addiction Test* dengan uji analisa *Spearman Rho*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua menerapkan pola asuh demokratis (84,6%) dan sebagian besar anak tidak ketergantungan *gadget* (70,1%). Uji *Spearman Rho* menunjukkan bahwa nilai  $r = 0,564$  dengan nilai  $\rho=0,000$  ( $\rho < \alpha=0,05$ ) yaitu ada hubungan sedang antara pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget*.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pola asuh orang tua demokratis memungkinkan anak tidak mengalami ketergantungan dengan *gadget*. Pengawasan dan pendampingan orang tua sangat diperlukan untuk meminimalisir tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah. Sehingga, pada fase usia prasekolah disarankan untuk mendidik anak menggunakan pola asuh demokratis.

**Kata kunci : Pola Asuh Orang Tua, Tingkat Kecanduan Gadget, Anak Prasekolah**

## **ABSTRACT**

*The user of gadget is not only used by adults and teens, but has been used by preschoolers. Parenting styles are matters that affect the level of gadget addiction in preschoolers. The purpose of this study was to analyze the relationship of parenting parents to the level of gadget addiction in preschool children.*

*The design of this study used a cross sectional with sample of 104 people. The sample technique selected by cluster sampling consisted of 52 respondents in Al-Fitroh Surabaya Kindergarten and 52 respondents in Budi Mulya Surabaya Kindergarten. Parenting Styles and Dimensions Questionnaire-Short Version (PSDQ) questionnaire measure to parenting styles variable and Smartphone Addiction Test questionnaire measure to the level of gadget addiction variable used Spearman Rho analysis test.*

*The results show that most parents adopted a authoritative parenting (84.6%) and most children did not depend on gadgets (70,1%). The Spearman Rho test shows that the value of  $r = 0,564$  and  $\rho = 0,000$  ( $\rho < \alpha = 0.05$ ) there is a moderate relationship between parenting parents with gadget addiction level.*

*The implications of this study indicate that the adoption of authotaritative parenting allows children not to experience dependence on gadgets. Supervision and mentoring by parents is very necessary to minimize the level of gadget addiction in preschoolers. So, at the preschool age phase it is recommended to educate children to use authoritative parenting.*

**Key words : Parenting Styles, The level of Gadget Addiction, Preeschool**

## KATA PENGANTAR

Pertama peneliti panjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT Yang Maha Esa, atas limpahan dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul “Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* Pada Anak Prasekolah” dapat diselesaikan sesuai waktu yang ditentukan.

Skripsi ini diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi S1 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya. Skripsi ini disusun dengan memanfaatkan berbagai literatur serta mendapatkan banyak pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak, penulis menyadari tentang segala keterbatasan kemampuan dan pemanfaatan literatur, sehingga skripsi ini dibuat dengan sangat sederhana baik dari segi sistematika maupun isinya jauh dari sempurna.

Dalam kesempatan ini, perkenankanlah peneliti menyampaikan rasa terima kasih, rasa hormat dan penghargaan kepada:

1. Kolonel Laut (Purn) Wiwiek Liestyningrum, S.Kp., M.Kep. selaku Ketua Stikes Hang Tuah Surabaya atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya.
2. Puket 1, Puket 2 dan Puket 3 Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya yang telah memberi kesempatan dan fasilitas kepada peneliti untuk mengikuti dan menyelesaikan program studi S1 Keperawatan.
3. Puji Hastuti, M.Kep., Ns, selaku Kepala Program Studi S-1 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya yang telah memberi fasilitas kepada peneliti untuk mengikuti dan menyelesaikan program studi



S-1 Keperawatan.

4. Ibu Astrida Budiarti, M.Kep., Ns., Sp.Kep.Mat selaku penguji 1 terimakasih atas arahan dan sarannya dalam pembuatan dan penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Qori'ila Saidah, M.Kep., Ns., Sp.Kep.,An selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, pengajaran, kritik serta saran demi kelancaran dan kesempurnaan penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Ceria Nurhayati, M.Kep selaku dosen pembimbing 2 telah memberikan arahan dan masukan serta dukungan kepada penulis demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Asnawiyah, S.Pd selaku kepala TK Al-Fitroh Surabaya yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian.
8. Dra.Tien Suhartini selaku kepala TK Budi Mulya Surabaya yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian.
9. Seluruh dosen Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya yang telah membimbing selama menuntut ilmu di Program Studi S1 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya.
10. Orang tua murid di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
11. Ibu, Ayah, Kakak dan Adik saya tercinta beserta keluarga besar yang selalu senantiasa mendoakan dan memberikan semangat bagi saya.
12. Teman-teman angkatan 21 dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga budi baik yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan rahmat dari Allah Yang Maha Pemurah. Akhirnya peneliti berharap bahwa skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin Ya Robbal Alamin.

Surabaya, 24 Juni 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.3.1 Tujuan Umum .....	6
1.3.2 Tujuan Khusus .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1 Teoritis .....	6
1.4.2 Praktis .....	7
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Konsep Pola Asuh .....	8
2.1.1 Definisi Pola Asuh .....	8
2.1.2 Jenis-jenis Pola Asuh Orang Tua .....	9
2.1.3 Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kepribadian Anak .....	11
2.1.4 Pola Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan <i>Gadget</i> .....	14
2.1.5 Faktor-Faktor yang mempengaruhi Pola Asuh .....	15
2.1.6 Penilaian Pola Asuh Orang tua .....	18
2.2 Konsep <i>Gadget</i> .....	20
2.2.1 Definisi <i>Gadget</i> .....	20
2.2.2 Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Prasekolah.....	21
2.2.3 Dampak <i>Gadget</i> untuk Anak Prasekolah .....	23
2.2.4 Panduan Pendampingan Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak.....	27
2.3 Konsep Kecanduan <i>Gadget</i> .....	30
2.3.1 Definisi Kecanduan <i>Gadget</i> .....	30
2.3.2 Aspek-Aspek Kecanduan .....	31
2.3.3 Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	36
2.3.4 Faktor-faktor Penyebab Kecanduan <i>Gadget</i> .....	37
2.4 Konsep Anak Prasekolah .....	45
2.4.1 Definisi Anak Prasekolah.....	45
2.4.2 Perkembangan Anak Prasekolah .....	46
2.5 Model Konsep Teori Keperawatan .....	49

2.6	Hubungan Antar Konsep .....	51
<b>BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL .....</b>		<b>53</b>
3.1	Kerangka Konsep .....	53
3.2	Hipotesis .....	54
<b>BAB 4 METODE PENELITIAN.....</b>		<b>55</b>
4.1	Desain Penelitian.....	55
4.2	Kerangka Kerja .....	56
4.3	Waktu dan Tempat Penelitian .....	57
4.4	Populasi, Sampel, dan Sampling Desain.....	57
4.4.1	Populasi Penelitian .....	57
4.4.2	Sampel Penelitian .....	58
4.4.3	Besar Sampel .....	58
4.4.4	Teknik Sampling .....	59
4.5	Identifikasi Variabel.....	59
4.5.1	Variabel Bebas ( <i>independent</i> ) .....	60
4.5.2	Variabel Terikat ( <i>dependent</i> ) .....	60
4.6	Definisi Operasional.....	60
4.7	Pengumpulan, Pengolahan dan Analisa Data.....	61
4.7.1	Pengumpulan Data .....	61
4.7.2	Analisa Data .....	67
4.8	Etika Penelitian .....	69
<b>BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>70</b>
5.1	Hasil Penelitian .....	70
5.1.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	70
5.1.2	Data Umum .....	73
5.1.3	Data Khusus .....	79
5.2	Pembahasan .....	81
5.2.1	Pola Asuh Orang Tua Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya.....	81
5.2.2	Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i> Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya.....	88
5.2.3	Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Anak Prasekolah .....	94
5.3	Keterbatasan .....	100
<b>BAB 6 PENUTUP .....</b>		<b>101</b>
6.1	Kesimpulan .....	101
6.2	Saran .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>104</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>110</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Hubungan Pola Asuh Dengan Karakteristik-Karakteristik Kepribadian Anak .....	12
Tabel 2.2	Skala Pola Asuh Orang Tua <i>Parenting Styles Questionnaire</i> .....	19
Tabel2.3	Subfaktor pola asuh orang tua <i>Parenting Styles &amp; Dimensions Questionnaire-Short Version</i> . .....	20
Tabel 2.4	Perkembangan Psikointelektual Usia Prasekolah .....	46
Tabel 2.5	Perkembangan Motorik masa Prasekolah .....	48
Tabel 4.1	Definisi Operasional Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Anak Prasekolah .....	60
Tabel 4.2	Skoring Pola Asuh Orang Tua .....	63
Tabel 5.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Ayah pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019 .....	73
Tabel 5.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Ibu pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23Mei 2019 .....	73
Tabel 5.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Ayah pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019 .....	74
Tabel 5.4	Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Ibu Pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019 .....	74
Tabel 5.5	Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir Ayah Pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019 .....	75
Tabel 5.6	Karakterisik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir Ibu Pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019 .....	75
Tabel 5.7	Karakteristik Responden Pendapatan Orang Tua/Keluarga Pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019 .....	76

Tabel 5.8	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Anak di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019 .....	76
Tabel 5.9	Karakteristik Responden Berdasarkan Jumlah Anak Dalam Keluarga di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019 .....	77
Tabel 5.10	Karakteristik Responden Berdasarkan Nomor Urut Anak Dalam Keluarga di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019 .....	77
Tabel 5.11	Karakteristik Responden Berdasarkan Tinggal Bersama Orang Tua di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019 .....	78
Tabel 5.12	Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i> Pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019	78
Tabel 5.13	Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> Pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019 .....	78
Tabel 5.14	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Pola Asuh Orang Tua Pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019 .....	79
Tabel 5.15	Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i> Pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019 .....	80
Tabel 5.16	Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019 .....	80

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Penelitian Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* pada Anak Prasekolah .....53
- Gambar 4.1 Bagan Penelitian *Cross-Sectional* Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* pada Anak Prasekolah .....55
- Gambar 4.2 Kerangka kerja penelitian Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* pada Anak Prasekolah .....56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	<i>Curriculum Vitae</i> .....	110
Lampiran 2-3	Lembar Pengajuan Judul Penelitian.....	111-112
Lampiran 4-5	Surat Izin Pengambilan Data Studi Pendahuluan .....	113-114
Lampiran 6-7	Surat Izin Pengambilan Data Pendahuluan.....	115-116
Lampiran 8	Sertifikat Laik Etik.....	117
Lampiran 9-10	Surat Persetujuan TK terkait Pengambilan Data .....	118-119
Lampiran 11	Motto dan Persembahan.....	120
Lampiran 12	<i>Information For Consent</i> .....	122
Lampiran 13	<i>Inform Consent</i> .....	123
Lampiran 14-15	Lembar Kuesioner Penelitian Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Anak Prasekolah.....	124-132
Lampiran 16	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pola Asuh Orang Tua (PSDQ) .....	133
Lampiran 17	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Tingkat Kecanduan <i>Gadget (Smartphone Addiction Test)</i> .....	135
Lampiran 18	Data Tabulasi .....	136
Lampiran 19	Data Umum .....	150
Lampiran 20	Data Khusus .....	154
Lampiran 21	Hasil Perhitungan Korelasi <i>Spearman</i> Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Anak Prasekolah.....	155
Lampiran 22	Hasil <i>Crosstabs</i> Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Anak Prasekolah.....	156
Lampiran 23	Hasil <i>Crosstabs</i> Data Demografi dan Pola Asuh Orang Tua....	157
Lampiran 24	Hasil <i>Crosstabs</i> Data Demografi dan Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i> .....	168
Lampiran 25	Dokumentasi Penelitian .....	175



## DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL

### SINGKATAN

NCAP : *Nursing Child Assesment Project*

PCI : *Parent Child Interaction*

PSQ : *Parenting Styles Questionnaire*

PSDQ : *Parenting Styles & Dimensions Questionnaire-Short Version*

SPSS : *Statistical Product for Social Sciense*

SD : Sekolah Dasar

SMP : Sekolah Menengah Pertama

SMA : Sekolah Menengah Atas

TK : Taman Kanak-kanak

### SIMBOL

$\leq$  : Kurang dari sama dengan

$>$  : Lebih dari

$<$  : Kurang dari

- : Sampai

/ : Atau

% : Persen

$\Sigma$  : Jumlah

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini perkembangan teknologi di Indonesia semakin hari semakin meningkat. Dibuktikan dengan banyaknya penggunaan teknologi *gadget* yang telah menyebarkan berbagai macam kalangan masyarakat. Salah satu jenis dari *gadget* yang sering digunakan oleh anak usia prasekolah ialah *smartphone*. Penggunaan *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau anak remaja saja, namun sudah mulai digunakan pada kalangan umur anak-anak khususnya anak prasekolah yang pada umumnya baru berusia 3-6 tahun. Dalam hal ini, pola asuh orang tua menjadi peran yang sangat penting dimana kemudahan dalam mengoperasikan dan kecanggihan teknologi yang menarik pada *gadget* menyebabkan anak-anak usia prasekolah sudah mampu untuk menggunakan *gadgets* sendiri.

Fenomena yang diperoleh di TK Al-Fitroh Surabaya didapatkan bahwa anak usia 4,5-6,5 telah menggunakan *gadget* yang merupakan milik dari anak sendiri maupun milik dari orang tua. Orang tua mengatakan bahwa anak telah terpapar sejak usia 2-4 tahun dan kegiatan yang dilakukan anak pada saat menggunakan *gadget* yaitu bermain *games* dan menonton *video* di *youtube*. Dalam hal ini, orang tua memiliki cara yang berbeda-beda dalam mengawasi anak pada saat menggunakan *gadget*. Beberapa orang tua mengatakan memberikan batasan dalam penggunaan *gadget* pada anak yaitu hanya dihari libur sekolah, namun juga terdapat orang tua yang memberikan izin kepada anak untuk bermain *gadget* setiap hari dengan batasan waktu 1 jam per hari. Orang tua mengaku khawatir akan dampak penggunaan *gadget* pada anak, dikarenakan anak menjadi lebih suka

menggunakan *gadget* daripada berinteraksi dengan anggota keluarga, pada saat orang tua memanggil anak cenderung mengabaikan, dan terkadang anak menirukan adegan dari apa yang dilihatnya di *youtube*. Selain itu, terdapat salah satu dari orang tua yang pernah membawa anak mereka kepada psikiater untuk mendapatkan terapi dikarenakan anak menjadi kecanduan oleh *gadget*. Anak menjadi kurang berkonsentrasi dan kurang fokus dalam belajar dan menangis jika tidak diberikan *gadget*.

Menurut penelitian Sunita & Mayasari (2018), mengatakan bahwa anak menjadi nyaman dan senang bermain *gadget* dikarenakan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, interaktif, fleksibel dan berbagai variasi didalamnya sehingga semakin membuat anak ingin selalu menggunakan bahkan dapat mengalami kecanduan pada *gadget*. Hal ini perlahan dapat mengubah norma, dan tingkah laku anak sehingga tidak sadar penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan anak mengalami kecanduan pada *gadget* (Kwon et al., 2013). Peran orang tua dalam penggunaan media *gadget* oleh anak usia pra sekolah sangatlah diperlukan. Pola asuh dalam mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan *gadget* menjadi hal yang penting dikarenakan selain memiliki dampak yang positif *gadget* juga menimbulkan dampak negatif bagi anak. Salah satu dampak negatif dari penggunaan *gadget* secara terus menerus dan tanpa batasan dari orang tua dapat menimbulkan perilaku kecanduan *gadget* pada anak.

Menurut data dari hasil penelitian mengatakan bahwa hampir semua anak (96%) telah menggunakan perangkat seluler. Anak-anak sudah terpapar dengan perangkat seluler sejak usia kurang dari 1 tahun dan memiliki perangkat seluler sejak usia 4 tahun. Alasan orang tua memberikan perangkat seluler pada anak

ketika orangtua sedang mengerjakan pekerjaan rumah sebesar 70%, untuk menjaga anak tetap tenang berkisar 65%, dan waktu sebelum tidur 25% (Kabali et al., 2015). Hasil penelitian lain mengatakan bahwa Indonesia merupakan negara dengan pengguna sosial media yang paling aktif di Asia. Pada tahun 2011 penggunaan *gadget* pada anak berusia 5 tahun berkisar angka 38%, kemudian mengalami peningkatan menjadi 72% ditahun 2013, dan pada tahun 2015 meningkat kembali menjadi 80%. *Gadget* digunakan sebagai sarana bermain bagi anak, 23 % dari orang tua mengaku anaknya suka menggunakan *gadget*, sedangkan 82% dari orang tua mengatakan bahwa anak mereka *online* dijejaring sosial minimal satu kali dalam satu minggu (Sujianti, 2018).

Pengenalan anak terhadap *gadget* biasanya diawali dari cara pengalihan yang salah dari keluarga ataupun orang tua dengan cara memperlihatkan *video* atau *game* yang ada didalam gadget untuk mengalihkan anak supaya tidak rewel atau berharap anak akan berhenti menangis. Berawal dari cara pengalihan yang kurang benar tersebut, secara tidak langsung telah memaparkan anak dengan *gadget* sehingga nantinya dapat memicu rasa keingintahuan lebih terhadap *gadget* pada anak pra sekolah. Usia pra sekolah merupakan masa “*golden age*” dalam masa perkembangan. Anak-anak akan cepat belajar dalam merespon suatu hal yang baru dengan cara mengeksplorasi lingkungan sekitarnya (Setianingsih et al., 2017). Pada masa ini merupakan periode kondusif dalam tumbuh kembang diantaranya berbagai kemampuan yaitu kemampuan fisik, kecerdasan, bakat, bahasa, kognitif, sosio-emosional dan spiritual pada anak. Dimana dalam fase ini akan sangat menentukan pembentuk karakter sikap, perilaku maupun kepribadian anak di masa depan (Setianingsih et al., 2017). Saat anak usia pra

sekolah sudah diperkenalkan dengan bermain *game* yang disukainya, maka anak akan merasa nyaman dan mengulangi hal yang mereka sukai tersebut sampai lupa akan waktu. Hal tersebut dapat mempengaruhi perkembangan otak pada anak menjadi terlalu cepat dari seharusnya. Selain itu, ketika anak senang bermain *gadget* dapat memicu peningkatan hormon endorfin. Hormon endorfin merupakan hormon yang mengatur pusat kesenangan dan kenyamanan. Jika hal tersebut dilakukan dalam jangka waktu yang lama dan secara berkelanjutan maka akan berhubungan dengan kecanduan. Sehingga anak ke depannya akan mencari sebuah kesenangan dengan cara bermain *gadget*, dikarenakan oleh sejak awal pola perkembangannya (Ferliana, 2013).

Pemakaian *gadget yang* tidak memiliki batasan dan penggunaan yang terlalu lamapada anak dapat berdampak negatif bahkan dapat menyebabkan kecanduan *gadget*. Beberapa dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan *gadget* adalah kurangnya kemampuan anak dalam berinteraksi secara langsung dengan orang lain, bahaya radiasi, menurunnya kreativitas, kemampuan motorik menurun, terganggunya pola tidur, obesitas, mudah tersinggung, kecemasan meningkat dan bahkan depresi (Setiono et al., 2017). Menurut Asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, mengatakan bahwa batasan durasi anak usia 3-5 tahun dalam bermain *gadget* yaitu sekitar 1 jam per hari, dan 2 jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun (Anindya, 2017). Namun pada kenyataannya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari yang seharusnya direkomendasikan. Figur yang paling berpengaruh dalam mengatasi dan mencegah dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah orang tua. Sehingga orang tua mempunyai peran yang besar dalam membimbing dan

mencegah anak supaya tidak mendapatkan dampak negatif dari penggunaan teknologi *gadget* (Ferliana, 2013).

Dalam penerapan pola asuh orang tua dikaitkan dengan penggunaan *gadget* pada anak. Cara berkomunikasi orang tua kepada anak dapat mempengaruhi anak dalam mematuhi orang tuanya. Jenis pola asuh dari orang tua dalam mengasuh anak sendiri terbagi dalam tiga jenis yaitu demokratis otoriter, dan permisif. Penerapan pola asuh yang baik seperti pola asuh demokratis dapat menciptakan hubungan yang baik kepada anak, namun jika orang tua menerapkan pola asuh permisif dapat mengakibatkan hubungan yang tidak baik dengan anak, misalnya anak akan menjadi bebas sesuai keinginannya pada saat bermain *gadget* (Chandra, 2018). Anak-anak dari orang tua yang otoriter biasanya cenderung agresif dan kurang memiliki tujuan atau penilaian dari diri sendiri. Sedangkan, anak-anak dari orang tua yang demokratis cenderung lebih memiliki tujuan yang jelas dari keputusan mereka sendiri, mandiri dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Di sisi lain pada anak dengan orang tua yang permisif yaitu bersifat lebih egois dan keras kepala. Oleh karena itu, orang tua dengan pola asuh permisif kemungkinan untuk memiliki anak dengan tingkat kecanduan *gadget* juga akan lebih tinggi (Cheol & Ye Rang, 2014).

Maka dari itu, modifikasi pola asuh orang tua sangat diperlukan dalam mengawasi dan memberikan batasan pada anak saat menggunakan *gadget* sehingga dapat meminimalisir tingkat kecanduan *gadget* serta dampak negatif yang lain pada anak prasekolah. Dimana masa tumbuh kembang pada usia ini dapat mempengaruhi perilaku pada tahap perkembangan selanjutnya di masa depan.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti ingin meneliti tentang hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Apakah ada hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

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

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Mengidentifikasi pola asuh orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak prasekolah.
2. Mengidentifikasi tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah yang menggunakan *gadget*.
3. Menganalisa hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan mampu menambah wawasan penelitian di bidang perkembangan teknologi dan tingkat kecanduan *gadget* anak prasekolah, sehingga dapat dijadikan landasan bagi penelitian sejenis.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Anak dan Orang tua

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

#### 2. Bagi Profesi Keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan 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 Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat memberi informasi atau gambaran untuk pengembangan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah.



## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas mengenai konsep, landasan teori dan berbagai aspek yang terkait dengan topik penelitian, meliputi : 1) Konsep Pola Asuh Orang Tua, 2) Konsep *Gadget*, 3) Konsep Kecanduan *Gadget*, 4) Konsep Anak Prasekolah, 5) Model Konsep Keperawatan, 6) Hubungan Antar Konsep.

#### **2.1 Konsep Pola Asuh Orang Tua**

##### **2.1.1 Definisi Pola Asuh Orang Tua**

Pola asuh (*parenting styles*) adalah ragam perilaku umum yang digunakan oleh orang tua dalam mengasuh anak-anaknya (Ormrod, 2009). Menurut Agustiwati (2014: 11) mengatakan bahwa pola asuh merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan antara anak dan orang tua dalam hal kegiatan mendidik, memelihara, membimbing dan cara mendisiplinkan dalam anak untuk mencapai proses kedewasaan secara langsung maupun tidak langsung.

Sedangkan menurut Susilowati (2012 : 110) menjelaskan bahwa pola asuh adalah perlakuan dalam mengasuh anak didalam suatu keluarga, yaitu bagaimana keluarga dalam membentuk perilaku generasi sesuai dengan nilai dan norma yang baik di kehidupan bermasyarakat.

Dari pendapat beberapa ahli diatas pola asuh dapat diartikan sebagai ragam perilaku atau proses interaksi antara orangtua dengan anak dalam mendidik, memelihara, membimbing serta cara mendisiplinkan anak untuk mencapai proses kedewasaan sesuai dengan nilai dan norma yang baik di masyarakat. Pola Asuh orang tua pada saat ini sangat diperlukan khususnya dalam perkembangan media informasi dan teknologi. Supaya anak tetap dapat mengikuti media perkembangan

dengan positif dan pola asuh yang efektif merupakan suatu langkah yang baik terhadap pengguna *gadget*.

### **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

#### a) Permisif Memanjakan (*permissive-indulgent parenting*)

Pola asuh dimana orang tua sangat terlibat dengan anak tetapi sedikit sekali mengendalikan atau menuntut pada anak. Orang tua cenderung memanjakan anak dan memberikan ijin pada saat anak melakukan apa yang mereka inginkan yang mengakibatkan anak mengendalikan perilaku mereka sendiri dan anak selalu berharap mendapatkan semua keinginannya.

#### b) Permisif tidak peduli (*permissive-indifferent parenting*)

Orang tua yang bersifat permisif cenderung tidak peduli dan sangat tidak ikut campur dalam kehidupan anaknya.

Dari beberapa pola asuh tersebut jenis pola asuh dapat disimpulkan bahwa gaya pola asuh yang dianggap paling efektif adalah pola asuh demokratis karena dapat menghasilkan akibat-akibat positif untuk anak. Penerapan pola asuh demokratis mendorong anak untuk menjadi mandiri namun orang tua tetap menetapkan kontrol pada anak (Santika, 2017). Aspek-aspek pola asuh demokratis terdiri dari beberapa hal berikut ini :

1. Terdapat musyawarah dalam suatu keluarga, sebagai contoh : dalam membuat peraturan anak diikutsertakan, merundingkan keinginan kelanjutan sekolah dengan anak, musyawarah dalam memecahkan masalah-masalah yang sedang dihadapi anak.

2. Terdapat kebebasan namun tetap dalam batas kendali, sebagai contoh : mempertimbangkan dan mendengar keinginan dan pendapat yang diberikan anak,

memperhatikan ketika anak menjelaskan kesalahan, ketika hendak keluar rumah anak selalu meminta izin, dan dalam bergaul dengan temannya orang tua memberikan izin yang bersyarat.

3. Terdapat orang tua yang mengarahkan, sebagai contoh : orang tua bertanya tentang kegiatan sehari-hari yang dilakukan anak, menjelaskan tentang perbuatan yang baik serta mendukung untuk melakukan hal tersebut, dan sebaliknya menjelaskan perbuatan yang tidak baik dan menganjurkannya untuk ditinggalkan.

4. Terdapat perhatian dan bimbingan dari orang tua, sebagai contoh : jika anak berperilaku baik orang tua dapat memberikan sebuah pujian, dan menegur anak ketika anak berperilaku buruk atau salah, memenuhi kebutuhan anak sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, mengurus kebutuhan yang diperlukan anak sehari-hari dan mengingatkan anak supaya belajar.

5. Terdapat rasa saling menghormati antara orang tua dan anak, sebagai contoh: mengajarkan tutur kata yang baik untuk seluruh anggota keluarga, saling tolong menolong dalam menyelesaikan pekerjaan dan saling menghargai antar anggota keluarga.

6. Terdapat komunikasi dua arah antara orang tua dan anak, sebagai contoh : memberikan kesempatan anak dalam berpendapat atau bertanya tentang suatu hal, memberikan penjelasan tentang aturan yang telah dibuat, serta membicarakan segala persoalan yang sedang berlangsung didalam keluarga.

### **2.1 3 Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kepribadian Anak**

Keluarga merupakan faktor paling berpengaruh terhadap pembentukan kepribadian seorang anak. Keluarga sebagai lingkungan pertama seorang anak setelah dilahirkan dan anak sendiri harus mengikuti proses pembentukan

kepribadian didalam sebuah keluarga. Anak tumbuh dan berkembang ditengah-tengah keluarga serta harus mengikuti pola asuh yang diterapkan oleh keluarganya.

Tabel 2.1 Hubungan pola asuh dengan karakteristik-karakteristik kepribadian anak.

Ragam Pola Asuh	
Penerapan Pola Asuh	Perilaku Anak Cenderung
<p>Otoritatif:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyediakan lingkungan yang penuh kasih dan suportif</li> <li>• Menerapkan ekspektasi dan standar yang tinggi dalam berperilaku</li> <li>• Menjelaskan mengapa beberapa perilaku dapat diterima sedangkan perilaku lainnya tidak</li> <li>• Menegakkan aturan-aturan keluarga secara konsisten</li> <li>• Melibatkan anak dalam proses pengambilan keputusan dalam keluarga</li> <li>• Secara bertahap melonggarkan batasan-batasan saat anak semakin bertanggung jawab dan mandiri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gembira</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Memiliki rasa ingin tahu yang sehat</li> <li>• Tidak manja dan berwatak mandiri</li> <li>• Kontrol diri (<i>self-control</i>) yang baik</li> <li>• Mudah disukai; memiliki keterampilan sosial yang efektif</li> <li>• Menghargai kebutuhan-kebutuhan orang lain.</li> <li>• Termotivasi dan berprestasi di sekolah.</li> </ul>

<p>Ototarian :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lebih jarang menampilkan kehangatan emosional</li> <li>• Menerapkan ekspektasi dan standar yang tinggi dalam berperilaku</li> <li>• Menegakkan aturan-aturan berperilaku tanpa mempertimbangkan kebutuhan anak</li> <li>• Mengharapkan anak mematuhi peraturan tanpa pertanyaan</li> <li>• Hanya sedikit ruang bagi dialog timbal-balik antara orang tua dan anak.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak bahagia</li> <li>• Cemas</li> <li>• Memiliki kepercayaan diri yang rendah</li> <li>• Kurang inisiatif</li> <li>• Bergantung pada orang lain</li> <li>• Kurang memiliki keterampilan sosial dan perilaku prososial</li> <li>• Memiliki gaya komunikasi yang koersif dalam berhubungan dengan orang lain</li> <li>• Pembangkang</li> </ul>
<p>Permisif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyediakan lingkungan rumah yang penuh kasih dan suportif</li> <li>• Menerapkan sedikit ekspektasi atau standar berperilaku pada anak</li> <li>• Jarang memberi hukuman terhadap perilaku yang tidak tepat</li> <li>• Membiarkan anak mengambil keputusan secara mandiri (misalnya mengenai makanan yang hendak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Egois</li> <li>• Tidak termotivasi</li> <li>• Bergantung pada orang lain</li> <li>• Menuntut perhatian orang lain</li> <li>• Tidak patuh</li> <li>• Impulsif</li> </ul>

dimakan dan mengenai waktu tidur)	
<p>Acuh Tak Acuh :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hanya menyediakan sedikit dukungan emosional terhadap anak (terkadang tidak sama sekali)</li> <li>• Menerapkan sedikit ekspektasi atau standar berperilaku bagi anak</li> <li>• Menunjukkan sedikit minat dalam kehidupan anak</li> <li>• Orang tua tampaknya lebih sibuk mengurus masalah-masalahnya sendiri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak patuh</li> <li>• Banyak menuntut</li> <li>• Kontrol diri yang rendah</li> <li>• Kesulitan mengelola perasaan frustrasi</li> <li>• Kurang memiliki sasaran-sasaran jangka panjang</li> </ul>

Sumber : (Ormrod, 2009)

#### 2.1.4 Pola Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget*

Macam-macam pola pengawasan orang tua yang berkaitan dengan pemanfaatan internet (*internet parenting syle*) dibagi menjadi beberapa model pengawasan. Model-model pengawasannya yaitu *activemediation*, *introduction*, *restrictive* dan *coviewing* (Nugroho, 2017). Penjelasan dari masing-masing model pengawasan adalah sebagai berikut :

##### 1. *Active Mediation*

Model pengawasan yang diwujudkan dengan percakapan yang dilakukan oleh orang tua dengan anak dalam kaitannya dengan internet. Percakapan yang dilakukan merupakan inisiatif orang tua bertujuan untuk mendorong anak-anaknya sehingga lebih kritis pada saat menggunakan internet atau *gadget*.

## 2. *Introduction Mediation*

Orang tua berperan di dalam memperkenalkan atau mengajari anak pada saat menggunakan *gadget*. Anak-anak perlu memahami bahwa yang dilihatnya di internet tidaklah semua benar dan bermanfaat bagi anak.

## 3. *Restictive Mediation*

Pengawasan ini dinyatakan dalam bentuk suatu batasan dari orang tua yang secara tegas mengatur apa saja yang dapat diakses oleh anak, berapa lama waktu atau durasi mengakses termasuk *game online* yang bisa dimainkan oleh anak-anak mereka.

## 4. *Coviewing Mediation*

Sedangkan pengawasan model ini merupakan suatu upaya dalam melakukan aksi atau tindakan secara bersama-sama antara orang tua dan anak dalam aktivitas yang dilakukan saat menggunakan internet.

### **2.1.5 Faktor-Faktor yang mempengaruhi Pola Asuh**

Menurut (Hurlock, 2011) mengatakan bahwa setiap orang tua dalam proses mendidik dan mengasuh anak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi diantaranya adalah sebagai berikut:

#### 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. Usia orang tua

Usia orang tua dapat menjadi salah satu faktor penerapan pola asuh kepada anak. Orang tua yang masih muda memahami dan mengikuti perkembangan teknologi yang terjadi saat ini dan mengetahui bahwa perilaku demokratis merupakan pola asuh yang efektif untuk anak. Menurut penelitian Adawiah (2017), menyatakan bahwa orang tua dengan usia yang lebih muda cenderung menerapkan pola asuh yang demokratis dan permisif jika dibandingkan dengan orang tua yang berusia lebih tua. Selain itu, tidak jarang orang tua yang menuruti keinginan anaknya supaya anak menjadi tenang dan tidak rewel. Berdasarkan keterangan tersebut, peneliti berpendapat bahwa perbedaan usia yang dimiliki oleh orang tua dapat mempengaruhi pola asuh yang diberikan pada anak. Orang tua dengan usia yang lebih muda cenderung mengikuti perkembangan zaman sehingga sebagian besar dari orang tua akan menerapkan pola asuh demokratis dan permisif yang biasanya lebih disukai oleh anak sendiri. Kematangan dari usia sendiri dapat mempengaruhi pengalaman orang tua dalam mendidik anak.

Sehingga bisa saja orang tua dapat menerapkan pola asuh yang dikiranya berhasil akan cenderung diterapkan kembali pada anak selanjutnya.

### 3. Lingkungan

Pola asuh orang tua dapat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan tempat tinggal dari sebuah keluarga (Elizabeth B, 2011). Sebagai contoh: orang tua dari keluarga yang bertempat tinggal di suatu kota besar cenderung akan lebih banyak mengontrol anaknya karena orang tua merasa khawatir. Jenis pergaulan yang beragam di perkotaan memerlukan pengawasan yang lebih dari orang tua. Hal tersebut menjadi suatu hal yang berbeda jika dilihat dengan orang tua yang tinggal di pedesaan. Orang tua biasanya tidak akan begitu khawatir apabila anak mereka pergi kemana-mana sendirian.

### 4. Jumlah anak

Jika dalam suatu keluarga memiliki semakin banyak anak, maka orang tua cenderung tidak begitu menerapkan pola pengasuhan secara maksimal kepada anak mereka. Hal ini disebabkan oleh perhatian dan waktu orang tua akan terbagi antara masing-masing anak. Sedangkan, menurut penelitian Hendrawan (2012), jika dalam keluarga kecil yaitu dengan 1 sampai 3 anak maka waktu yang disediakan untuk anak mereka menjadi lebih banyak dan intensif. Dalam hal ini peneliti berpendapat bahwa jumlah anak didalam suatu keluarga dapat mempengaruhi perbedaan pola asuh yang diberikan pada setiap anak. Dengan jumlah anak yang semakin banyak dapat menjadikan perhatian orang tua menjadi kurang maksimal pada masing-masing anak. Disamping itu, dapat terjadi perbedaan pola asuh antara anak satu dengan yang lainnya. Misalnya orang tua

akan belajar dari pengalaman pengasuhan dari anak sebelumnya dan mengubah cara pola asuhnya pada anak yang berikutnya.

#### 5. Status sosial ekonomi

Faktor status sosial ekonomi yang dimiliki sebuah keluarga dapat mempengaruhi pola asuh pada anak. Keluarga dengan perekonomian yang cukup, memiliki fasilitas yang diberikan, kesempatan serta lingkungan material yang mendukung, cenderung akan mengarahkan pengasuhan menuju perlakuan tertentu yang dianggap sesuai oleh orang tua. Menurut penelitian Hendrawan (2012) mengatakan bahwa, perbedaan kelas sosial juga dapat menyebabkan seseorang mempunyai sudut pandang yang berbeda pula tentang bagaimana cara menerapkan pola asuh yang tepat dan dapat diterima bagi setiap keluarga. Peneliti berpendapat bahwa perbedaan antara status sosial ekonomi dalam sebuah keluarga dapat mempengaruhi model penerapan asuh yang diberikan pada anak. Secara umum, orang tua dengan status ekonomi yang lebih rendah cenderung memaksa dan kurang toleran terhadap anak jika dibandingkan dengan orang tua yang memiliki status keuangan yang lebih baik atau berasal dari kalangan atas. Orang tua yang memiliki perekonomian yang baik dapat memenuhi segala kebutuhan yang diinginkan anak sehingga hal tersebut tidak menutup kemungkinan mengakibatkan sifat manja pada anak.

#### **2.1.6 Penilaian 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:

Tabel 2.2 Skala pola asuh orang tua *Parenting Styles Questionnaire*

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

Sumber : (Robinson et all, 1995)

## 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 Riany,et all (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 2.3 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*  $\leq 1$  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

Beberapa manfaat karena penggunaan *gadget*, diantaranya adalah :

##### a. Membangun Kreatifitas

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. Menurunnya Prestasi Belajar

Sebuah dampak yang ditimbulkan ketika anak telah kecanduan *gadget* salah satunya yaitu menjadikan anak sulit dalam berkonsentrasi. Anak menjadi malas menulis dan membaca diakibatkan mereka terbiasa menggunakan *gadget* untuk melihat *videoyoutube* dengan hanya melihat gambar saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari. Hal tersebut secara tidak langsung berpengaruh ketika proses pembelajaran dan anak akan

mengalami kesulitan dalam proses belajar sehingga dikhawatirkan dapat menimbulkan penurunan prestasi anak dalam belajar.

e. Perkembangan Sosial

Dengan adanya kemudahan dalam menggunakan media teknologi *gadget* menyebabkan anak menjadi malas untuk bergerak dan juga beraktivitas. Anak lebih memilih untuk duduk di depan *gadget* dan menikmati dunia mereka yang ada didalam *gadget* tersebut. Hal ini tentu berdampak buruk bagi anak salah satunya yaitu menjadikan anak melupakan kesenangan bermain dengan teman sebaya dan berkurangnya interaksi sosial dengan anggota keluarga maupun orang di sekitarnya.

f. Perkembangan Bahasa

Anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, anak akan menirukan bahasa yang sering mereka dengar pada saat menonton *video* di *youtube*. Anak menjadi enggan untuk berkomunikasi dengan teman, saudara dan orang-orang yang berada disekitarnya ketika anak sedang menikmati bermain *gadget*.

g. 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.

#### h. Berisiko 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) :

1. 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.

2. Memberikan anak *gadget* di usia 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 yang dapat diberikan kepemilikan *gadget* pada anak yaitu saat usia 13 tahun keatas.

### 3. 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.

### 4. Memproteksi situs dari konten-konten yang negatif di internet

Sebelum orang tua memberikan ijin 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 memberikan ijin kepada anak-anak untuk menggunakan aplikasi

tersebut 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 memarahinya.

## **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 distres (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). Kecanduan *gadget* atau *smartphone* bisa dikategorikan sebagai suatu permasalahan perilaku. Sebagai contoh jika dilihat dari segi penggunaannya dalam melanggar hukum atau peraturan, proses sosialisasi yang tidak tepat atau bahkan seseorang yang sedang menggunakan *gadget* dalam keadaan yang penuh resiko dan berbahaya. Misalnya terdapat pengguna jalan yang tetap menggunakan *gadget* pada saat mengendarai kendaraan mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, kecanduan *gadget* dapat diartikan sebagai suatu perilaku yang tidak terkontrol dalam menggunakan *gadget* yang dapat mengakibatkan adanya perubahan perilaku signifikan dalam diri seseorang pada kegiatan sehari-hari.

### **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*.

Selain itu, menurut Brown juga mengatakan bahwa terdapat 6 aspek komponen kecanduan (Griffiths, 2011). Penjelasan mengenai setiap aspeknya adalah sebagai berikut :

1. Saliensi

Saliensi diartikan sebagai aktifitas tertentu menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pemikiran mereka (distorsi kognitif), perasaan, dan perilaku. Seperti halnya jika seseorang tidak benar-benar terlibat dalam suatu perilaku namun mereka memikirkan tentang waktu yang akan datang perilaku tersebut akan muncul kembali.

2. Euforia

Euforia merupakan pengalaman subjektif yang dilaporkan orang sebagai konsekuensinya terlibat dalam aktifitas tertentu.

3. Toleransi

Toleransi yaitu suatu proses dimana meningkatnya jumlah aktivitas tertentu. Dimana seseorang akan lebih banyak menghabiskan waktu terhadap hal-hal yang menjadi candu bagi mereka. Mereka diminta untuk mencapai efek sebelumnya.

4. Gejala penarikan

Keadaan dimana perasaan yang tidak menyenangkan dan efek fisik yang akan timbul bila aktifitas tertentu dihentikan atau tiba-tiba berkurang, seperti halnya gemetar, kemurungan, mudah tersinggung dan lain-lain.

## 5. Konflik

Konflik disini mengacu pada konflik antara pecandu orang-orang yang ada di sekitar mereka atau bisa disebut dengan konflik interpersonal ataupun konflik dari dalam individu sendiri yang peduli dengan aktifitas tertentu. Pilihan kesenangan dan bantuan jangka pendek yang terus berlanjut mengarah pada mengabaikan konsekuensi buruk dan jangka panjang kerusakan yang pada gilirannya meningkatkan kebutuhan nyata dengan aktifitas adiktif sebagai strategi penanggulangan.

## 6. Kambuh dan pemulihan

Dalam hal ini diartikan sebagai kecenderungan seseorang untuk pengembalian berulang ke sebelumnya pola aktifitas tertentu untuk menjadi kambuh dan bahkan sebagai pola yang paling ekstrem, khas tingginya kecanduan, cepat dipulihkan setelah bertahun-tahun di kontrol.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menjadi suatu permasalahan tersendiri bagi orang tua. Banyak anak-anak yang akhirnya bermain *games* secara berlebihan dan menjadi kecanduan. Orang tua harus mewaspadai dan memberikan perhatian pada sikap anak-anak, beberapa indikator yang dapat digunakan untuk melihat apakah anak telah kecanduan *gadget* adalah sebagai berikut (Alamiyah, Syifa & Zamzamy, 2017):

1. Anak mengabaikan kebutuhan pokoknya, seperti menunda makan atau tidak makan sama sekali. Kurang tidur atau tidak tidur sama sekali dan lebih memilih untuk bermain *gadget*.

2. Menarik diri dari pergaulan, anak menjadi tidak tertarik berkumpul bersama teman atau keluarga. Selalu membicarakan *gadget* dan gelisah pada saat tidak dapat bermain *gadget*.
3. Lupa mengerjakan PR dan tugas rumah secara berulang-ulang.

### **2.3.3 Intensitas Penggunaan Gadget**

Terdapat batasan waktu pada saat anak-anak sedang menggunakan atau menghabiskan waktu di depan layar *gadget*. Pada anak dibawah 2 tahun batas waktu yang harus diberikan adalah 1 atau 2 jam per hari guna mencegah paparan media *screen* pada anak (A.S. Page, et all, 2010). Sedangkan menurut Loebis R (2016), diperoleh bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia 3-5 tahun tahun disebut berlebihan apabila pemakaian melebihi dari 1 jam. 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.

Penggunaan *gadget* dengan durasi dan frekuensi yang tinggi secara berkelanjutan dapat meningkatkan resiko anak mengalami kecanduan pada *gadget*. Menurut penelitian Maulida (2013), mengatakan tanda-tanda jika anak telah mengalami kecanduan *gadget* adalah sebagai berikut:

1. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas lain selain bermain *gadget*.
2. Selalu membicarakan mengenai teknologi secara terus-menerus.
3. Cenderung sering membantah suatu perintah jika hal tersebut dapat menghalangi anak dalam mengakses *gadget*.
4. Sensitif atau mudah tersinggung, sehingga mengakibatkan perasaan atau *mood* anak menjadi mudah berubah-ubah.
5. Egois atau sulit berbagi waktu dengan orang lain pada saat anak sedang menggunakan *gadget*.
6. Sering berbohong karena anak sudah tidak dapat lepas dengan *gadget*-nya, atau bisa dikatakan jika anak akan selalu mencari cara apapun supaya tetap dapat menggunakan *gadget* meskipun hal tersebut dapat mengganggu waktu atau pola tidur anak.

#### **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 factorm* 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.

## 2.4 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 psikointelektual (*fase preoperasional*)

Dalam fase perkembangan ini dibagi menjadi 2 sub masa, yaitu masa *pre conceptual* pada saat anak berusia 2-4 tahun dan masa anak berfikir *intuitive* pada saat anak berusia 4-7 tahun. Untuk memperoleh kejelasan tentang gambaran sub masa tersebut, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.4 Masa perkembangan psikointelektual usia prasekolah.

No	Sub Masa	Perkembangan
1.	Pre conceptual (2-4 tahun)	Pada masa ini anak egosentris

2.	Berpikir intuitive (4-7 tahun)	Pola pikir anak didasarkan pada penampakan objek, daya nalar masih kaku, masa transisi dari egosentris ke lingkungan (super ego). Merupakan periode Trozt Alter I yang dicirikan dengan sukar dibelokkan, sering bandel, tidak dapat dipaksa dan emosi memuncak.
----	-----------------------------------	--

Sumber : (Hendyca, 2014)

### 3. 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. Berdeda 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.

### 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Berjalan berjinjit</li> <li>b. Melompat</li> <li>c. Melompat dengan satu kaki</li> <li>d. Menangkap dan melempar bola dari atas kepala</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan gunting dengan lancar</li> <li>b. Menggambar kotak</li> <li>c. Menggambar garis lurus</li> <li>d. Membuka dan memasang kancing</li> </ul>
2.	5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Berjalan mundur sambil berjinjit</li> <li>b. Menangkap dan melempar bola dengan baik</li> <li>c. Melompat dengan kaki bergantian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menulis angka dengan huruf</li> <li>b. Menulis dengan kata-kata</li> <li>c. Menulis nama sendiri</li> <li>d. Mengikat tali sepatu</li> </ul>

Sumber : (Hendyca, 2014)

#### 5. Perkembangan emosional

Pada masa ini anak sudah mulai mengurangi aktifitas bermain sendiri, anak lebih sering berkumpul dengan teman, dan mengalami peningkatan berinteraksi sosial selama bermain.

## 2.5 Model Konsep Keperawatan

Kathryn E. Barnard lahir pada tanggal 16 April 1938 di Omaha, Nebraska. Setelah lulus dari *Univercity of Nebraska* ia bekerja sebagai seorang asisten instruktur di keperawatan anak. Beliau mendapatkan gelar Master di Boston University kemudian dipekerjakan sebagai instruktur di *University of Washington* pada keperawatan Ibu dan anak. Selain itu, setelah memperoleh gelar doktor ekologi perkembangan anak usia dini dan menjadi profesor keperawatan orang tua-anak di *University of Washington*. Dalam karir akademiknya Barnard berpartisipasi dalam banyak proyek pelatihan dalam bidang pengembangan masa kanak-kanak dan mengarahkan studi penelitian pada pembentukan *Nursing Child Assesment Project* (NCAP) yang merupakan dasar dari Model *Parent Child Interaction* (PCI).

Model konsep keperawatan yang digunakan adalah Teori *Parent Child Interaction* (PCI) yang membahas mengenai hubungan interaktif antara orang tua dan anak. Pada awalnya teori Barnard dirancang untuk mengatasi atau bayi tahun pertama bagi kehidupan seorang anak dan mengalami perkembangan menjadi teori interaksi pada pengkajian anak. Fokus teori mencakup suatu pengembangan perangkat atau format pengkajian dalam mengevaluasi kesehatan pada anak,, perkembangan dan pertumbuhan anak dengan memandang suatu hubungan interaksi antara orang tua dan anak. Bagaimana anak memulai berinteraksi dengan lingkungan atau orang tua menjadi hal yang mendasari anak dalam masa perkembangannya. Interaksi antara anak dan orang tua akan menghasilkan sebuah hubungan yang lebih kuat dan menurunkan masalah perilaku pada anak mereka. Perkembangan yang sehat bagi anak tergantung pada bagaimana cara orang tua

atau pengasuh menanggapi perilaku dari anak dengan penuh rasa kasih sayang. 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. Teori ini berfokus pada ruang lingkup praktik keperawatan namun juga berperan penting dalam penelitian dan praktik psikolog, sosiolog, orang tua, dan pendidik di sekolah atau tempat penitipan anak (M.Dechesnay, 2012) .

Teori Barnard memiliki 3 konsep utama dalam paradigma keperawatan yaitu : Anak (*child*), Ibu/Pengasuh (*mother/care giver*), dan Lingkungan.

1. Anak (*Child*)

Barnard memandang anak dari beberapa unsur karakteristik. Karakteristik dilihat dalam hal perilaku anak ketika baru lahir, penampilan fisik, pola makan dan tidur pada anak, temperamen, dan kemampuan yang dimiliki anak untuk beradaptasi dengan lingkungan serta petugas kesehatan.

2. Ibu/Pengasuh (*Mother/care giver*)

Penggambaran karakteristik Ibu oleh Barnard dapat dilihat dari beberapa item yaitu : aspek psikososial, perhatian yang diberikan ibu kepada anak, harapan yang dimiliki oleh ibu kepada anak, kesehatan ibu, serta hal yang paling penting adalah pola hubungan antara orang tua pada anak dan kemampuan beradaptasi.

3. Lingkungan

Aspek lingkungan terdiri dari beberapa komponen diantaranya adalah aspek lingkungan fisik dan keluarga, keterlibatan ayah, serta derajat antara hubungan orang tua untuk menghormati anak dalam sebuah keluarga.

## 2.6 Hubungan Antar Konsep

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.

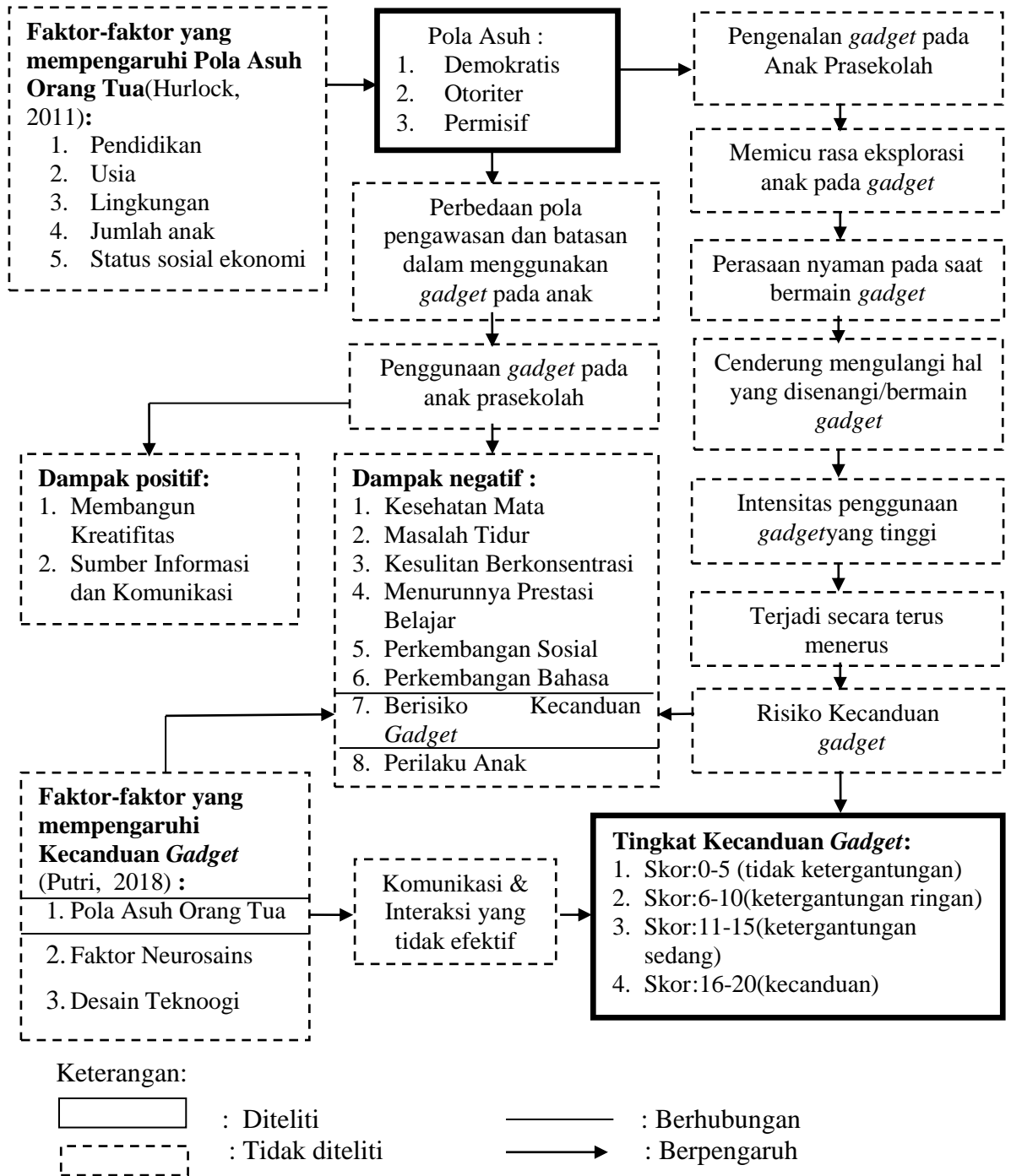
Pada perkembangan teknologi saat ini penggunaan media *gadget* telah dimanfaatkan oleh semua kalangan umur di masyarakat. Anak prasekolah menjadi salah satu pengguna aktif dari media elektronik tersebut. *Gadget* sendiri memiliki dampak positif bagi anak dimana dapat menjadi media informasi untuk meningkatkan 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.

**BAB 3**  
**KERANGKA KONSEPTUAL**

**3.1 Kerangka Konseptual**



Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Penelitian Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* pada Anak Prasekolah.

### **3.2 Hipotesis**

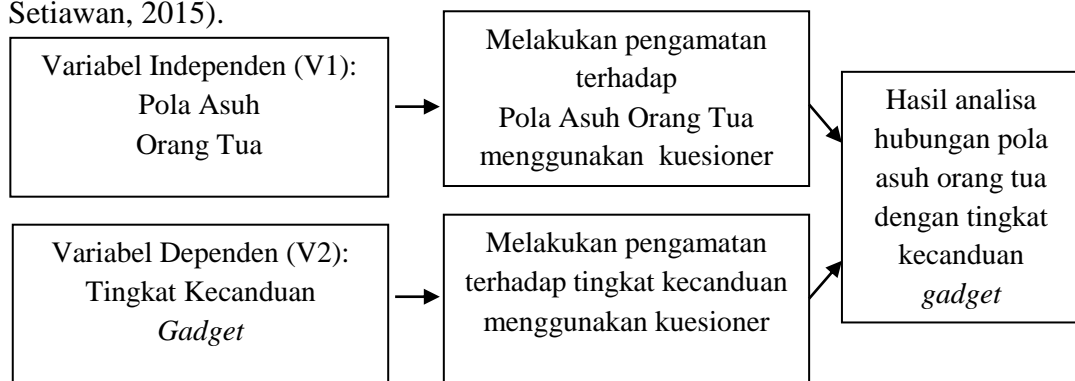
Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah.

## BAB 4 METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai : 1) Desain Penelitian, 2) Kerangka Kerja, 3) Waktu dan Tempat Penelitian, 4) Populasi, Sampel dan Teknik Sampling, 5) Identifikasi Variabel, 6) Definisi Operasional, 7) Pengumpulan, Pengelohan dan Analisa Data dan 8) Etika Penelitian.

### 4.1 Desain Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya, terdapat dua variabel yaitu pola asuh orang tua dan tingkat kecanduan *gadget* anak prasekolah. Variabel bebas atau independen dari penelitian ini adalah pola asuh orang tua, sedangkan untuk variabel terikat atau dependen yaitu tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah. Desain penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* adalah desain observasional analitik, dimana sampel dalam penelitian ini adalah orang tua dan anaknya di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*. Pendekatan analitik *cross sectional* adalah jenis penelitian dengan cara pengambilan data variabel bebas dan variabel terikat yang dilakukan pada sekali waktu secara bersamaan (Dony Setiawan, 2015).

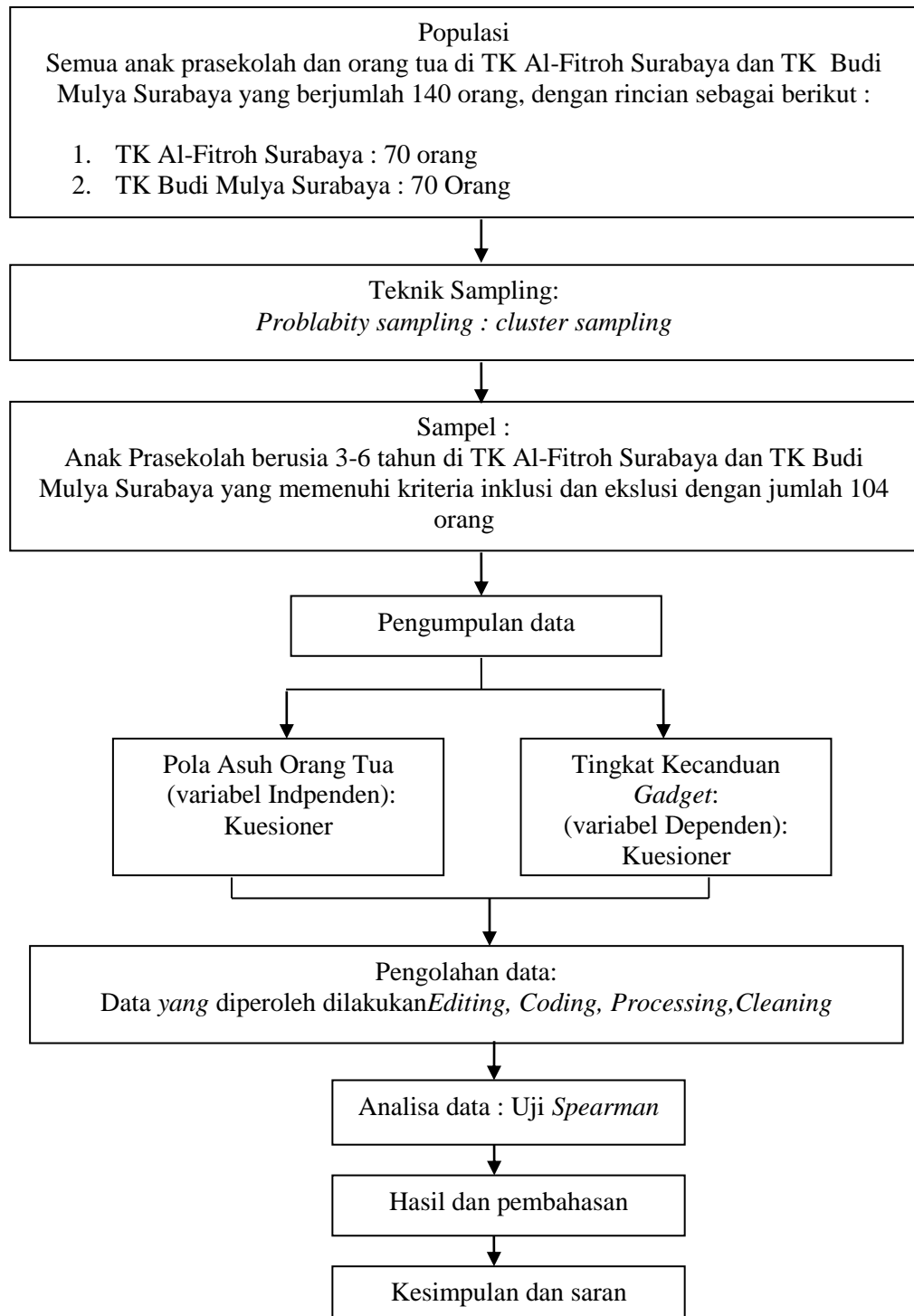


Gambar 4.1 Bagan Penelitian *Cross-Sectional* Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* pada Anak Prasekolah.



## 4.2 Kerangka Kerja

Langkah-langkah kerja dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 4.2 Kerangka kerja penelitian Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* pada Anak Prasekolah.

### **4.3 Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2019 di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya.

### **4.4 Populasi, Sampel, dan Sampling Desain**

#### **4.4.1 Populasi Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya yang berjumlah 140 anak dengan rentang usia 3-6 tahun. Dimana pada masa ini merupakan fase *golden periode* bagi masa perkembangan anak. Anak menjadi senang bereksplorasi dengan lingkungan sekitar sehingga anak menjadi lebih cepat merespon hal yang baru mereka ketahui. Selain itu, usia anak prasekolah mengalami pertumbuhan dan perkembangan dalam kemampuan fisik, bakat, bahasa, kognitif, kecerdasan, dan sosio-emosional. Agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal peran orang tua memiliki peranan yang sangat penting. Interaksi yang positif antara orang tua dan anak akan membangun kedekatan sehingga orang tua dapat mengendalikan perilaku negatif yang muncul pada anak. Khususnya pada era perkembangan teknologi saat ini yaitu penggunaan *gadget* yang sudah biasa digunakan oleh anak usia prasekolah. Selain memiliki dampak positif, *gadget* juga memiliki dampak negatif yaitu, kecanduan pada *gadget* yang ditandai dengan anak menjadi kurang berinteraksi dengan keluarga atau sekitar, anak menirukan hal-hal yang dilihat dari *gadget*, menurunnya kreatifitas dan terganggunya pola tidur. Dalam hal ini jika orang tua tidak membimbing anak pada saat menggunakan *gadget*, dapat mengakibatkan tidak tercapainya masa pertumbuhan

dan perkembangan dari yang seharusnya sehingga akan mempengaruhi perilaku anak dimasa selanjutnya.

#### 4.4.2 Sampel Penelitian

Sampel terdiri dari sebagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki dalam suatu populasi (Dony Setiawan, 2015:74). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak usia prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya yang memenuhi syarat sampel.

Kriteria dalam penelitian ini adalah:

1. Kriteria Inklusi
  - a. Kriteria inklusi orang tua :
    - a) Orang tua yang memiliki anak prasekolah rentang usia 3-6 tahun
    - b) Orang tua yang anaknya menggunakan *gadget*
    - c) Orang tua yang tinggal bersama dengan anaknya
    - d) Responden yang dapat menulis dan membaca
    - e) Bersedia menjadi responden
2. Kriteria Eksklusi orang tua
  - a. Kriteria eksklusi orang tua :
    - a) Orang tua yang tinggal diluar kota

#### 4.4.3 Besar Sampel

Besar sampel pada penelitian ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus (Nursalam, 2013) :

$$n = \frac{N}{1 + N(d)^2}$$

Keterangan :

$n$  = Perkiraan Jumlah Sampel

$N$  = Perkiraan Besar Populasi

$d$  = Tingkat signifikansi (0.05)

$$n = \frac{N}{1 + N (d)^2}$$

$$n = \frac{140}{1 + 140 (0.05)^2}$$

$$n = 103,70$$

$$n = 104 \text{ responden}$$

Jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 104 orang.

#### 4.4.4 Teknik Sampling

Teknik sampling adalah proses yang digunakan untuk menentukan siapa saja anggota dari populasi yang akan dijadikan sebagai sampel (Dony Setiawan, 2015). Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *Probability sampling* dengan pendekatan *cluster sampling*. *Cluster sampling* digunakan apabila populasi tidak terdiri dari individu-individu, melainkan terdiri dari kelompok-kelompok unit yang kecil (Sudrajat, 2009). Dari populasi sejumlah 140 orang dan dilakukan perhitungan dengan rumus didapatkan jumlah responden sebanyak 104 responden. Setelah itu dari total jumlah 104 responden dibagi menjadi dua kelompok yaitu TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya dengan masing-masing 52 dan 52 responden yang telah memenuhi kriteria inklusi.

#### 4.5 Identifikasi Variabel

Variabel penelitian merupakan atribut/sifat/nilai dari objek/orang/kegiatan yang mempunyai variasi antara yang satu dengan yang lain yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Dony Setiawan, 2015).

#### 4.5.1 Variabel Bebas (*Independent*)

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.

#### 4.5.2 Variabel Terikat (*Dependent*)

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

### 4.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah mendefinisikan variabel secara operasional berdasarkan apa yang akan diamati, sehingga memungkinkan bagi peneliti agar untuk melakukan pengukuran atau observasi secara cermat terhadap suatu fenomena atau objek penelitian (Hidayat, 2009).

Tabel 4.1 Definisi Operasional Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* Pada Anak Prasekolah.

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skala	Skor
Variabel bebas : Pola asuh orang tua	Bentuk perilaku atau sikap orang tua dalam membimbing dan berinteraksi dengan anaknya untuk menyikapi penggunaan <i>gadget</i> pada anak.	Ada 32 item pertanyaan dengan tiga kategori yaitu : 1. Pola Asuh Demokratis terdiri dari 15 pertanyaan meliputi nomor 1, 3, 5, 7, 9, 11, 12, 14, 18, 21, 22, 25, 27, 29, 31.	Kuesioner PSDQ ( <i>Parenting Styles and Dimensions Questionnaire-Short Version</i> )  (Robinson et al, 2001)	Ordinal	<b>Kriteria Skor:</b> 1=Tidak pernah 2=Jarang 3=Kadang-kadang 4=Sering 5=Selalu  <b>Penilaian skoring:</b> 1. Jumlah nilai skor dibagi dengan jumlah

		<p>2. Pola Asuh Otoriter terdiri dari 12 pertanyaan meliputi nomor 2, 4, 6, 10, 13, 16, 19, 23, 26, 28, 30, 32.</p> <p>3. Pola Asuh Permisif terdiri dari 5 pertanyaan, dimulai dari nomor 8, 15, 17, 20, 24.</p>			<p>pertanyaan disetiap domain pola asuh.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Demokratis <math>\sum</math> skor : 15 =</li> <li>- Otoriter <math>\sum</math> skor : 12 =</li> <li>- Permisif <math>\sum</math> skor : 5 =</li> </ul> <p>2. Domain pola asuh dengan nilai skor rata-rata tertinggi menjadi indikasi pola asuh yang diterapkan.</p>
Variabel terikat: Tingkat kecanduan <i>gadget</i>	Tingkatan perilaku yang tidak terkendali pada anak dalam menggunakan gadget sehingga dapat mempengaruhi perubahan perilaku di kehidupan sehari-harinya dengan tidak membedakan fitur apa yang digunakan dalam <i>gadget</i> .	Mengetahui tingkat ketergantungan anak terhadap <i>gadget</i> .	Kuesioner <i>Smartphone Addiction Test</i>  (Pumpic Mobile Monitoring, 2016)	Ordinal	Kriteria skor: 1. 0-5 : Tidak tergantung 2. 6-10 : Ketergantungan ringan 3. 11-15 : Ketergantungan sedang 4. 16-20 : Ketergantungan/kecanduan

## 4.7 Pengumpulan, Pengolahan dan Analisa Data

### 4.7.1 Pengumpulan Data

#### 1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau cara yang diperlukan untuk pengumpulan data yang baik sehingga data yang dikumpulkan merupakan data

yang valid, andal (*reliable*), dan aktual. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner, kuesioner yang digunakan peneliti terdiri dari 3 bagian yaitu demografi, pola asuh orang tua dan ketergantungan *gadget* dan masing-masing dari kuesioner tersebut diisi oleh responden.

a. Kuesioner Data Demografi

Kuesioner data demografi digunakan untuk mengkaji data demografi orang tua anak yang bersekolah di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya. 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.

b. 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 kuesioner dengan 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
<b>Kesimpulan</b>		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 ketiga domain pola asuh menjadi indikasi dari pola asuh yang diterapkan.
--	--

Sumber : (Robinson et all, 2001)

c. 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- $\alpha$*  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.

2. Prosedur Pengumpulan dan Pengolahan Data

Prosedur pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dan asisten peneliti dalam penelitian meliputi beberapa tahap sebagai berikut :

a. Prosedur Administrasi

Sebelum penelitian, peneliti mengajukan permohonan pada Komite Etik Penelitian STIKES Hang Tuah Surabaya untuk pernyataan bebas dari

masalah etik penelitian (*ethical clearance*). *Ethical clearance* sebagai syarat utama untuk penggunaan manusia sebagai objek penelitian. Pengumpulan data dilakukan setelah mendapatkan izin dan persetujuan dari bagian akademik program studi S1 Keperawatan Stikes Hang Tuah Surabaya yang telah disetujui oleh Ketua Stikes Hang Tuah Surabaya, kemudian surat izin disampaikan kepada Kepala TK Al-Fitroh Surabaya dan Kepala TK Budi Mulya Surabaya untuk mendapat perizinan melakukan pengambilan data di lahan.

b. Prosedur Teknis

Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Melalui proses pendekatan persuasif peneliti melakukan studi pendahuluan kepada guru dan orang tua dari anak prasekolah di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya dengan bantuan dua asisten peneliti, yaitu mahasiswa semester 8 dengan kualifikasi pendidikan S1 keperawatan. Peneliti dan asisten peneliti melakukan studi pendahuluan yang dilakukan dengan metode wawancara secara langsung dengan orang tua dan anak untuk mengetahui sikap orang tua kepada anak dalam penggunaan *gadget* serta tingkat ketergantungan anak pada *gadget*. Setelah mendapatkan data dari studi pendahuluan, peneliti mencantumkan dalam latar belakang pada bab 1 pendahuluan. Kemudian peneliti meminta persetujuan populasi oleh pembimbing, populasi yang digunakan adalah 140 anak

prasekolah yang terdiri dari 70 anak dari TK Al-Fitroh Surabaya dan 70 anak dari TK Budi Mulya Surabaya.

- 1) Peneliti dan asisten peneliti melakukan pendekatan dengan cara memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud dan tujuan dari penelitian kepada kepala TK dan guru kepada ke dua pihak TK. Setelah berkoordinasi dan telah mendapatkan izin pengumpulan data di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya. Pengisian dan pembagian kuesioner kepada orang tua dilakukan pada saat yang bersamaan ketika terdapat agenda rapat perkumpulan orang tua di TK Al-Fitroh Surabaya. Kemudian peneliti dan asisten peneliti menjelaskan tujuan dari penelitian kepada orang tua anak prasekolah, dilanjutkan dengan memberikan lembar *informed consent* dan kuesioner kepada orang tua sebagai bukti bersedia untuk menjadi responden. Data dikumpulkan dengan melakukan pembagian kuesioner PSDQ (*Parenting Styles and Dimensions Questionnaire-Short Version*) dan kuesioner tingkat ketergantungan *gadget* menggunakan *Smartphone Addiction Test*. Dikarenakan keterbatasan waktu kuesioner yang telah diberikan dibawa pulang kerumah untuk diisi oleh orang tua. Peneliti membuat kesepakatan dengan pihak TK Al-Fitroh Surabaya mengenai rentang waktu untuk menyerahkan kuesioner kembali. Sedangkan, proses pembagian kuesioner di TK Budi Mulya Surabaya diberikan dengan cara menyerahkan kuesioner kepada orang tua dengan melampirkan surat izin pengambilan data oleh

Kepala TK dan STIKES Hang Tuah Surabaya. Kemudian dengan koordinasi dengan guru TK, peneliti memberikan rentang waktu untuk penyerahan kembali kuesioner yang telah diberikan.

#### 4.7.2 Analisa Data

##### 1. Pengolahan Data

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

###### a. Memeriksa data (*editing*)

Data yang diperoleh dalam kuesioner memerlukan proses *editing*, tujuan dari dilakukannya hal tersebut ialah: 1) Melihat kelengkapan pengisian kuesioner, 2) Melihat logis atau tidaknya jawaban, 3) Melihat konsistensi antar tiap pertanyaan (Dony Setiawan, 2015).

###### b. Memberi tanda (*coding*)

Hasil jawaban yang telah diperoleh diklasifikasikan kedalam kategori yang telah ditentukan dengan cara memberi kode atau tanda berbentuk angka pada masing-masing variabel.

###### c. Pengolahan data (*processing*)

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 Science*). Data yang sudah di *coding* kemudian dimasukkan sesuai dengan format tabel SPSS.

d. *Cleanning*

Data diteliti kembali supaya pada pelaksanaan analisa data bebas dari kesalahan sehingga menghasilkan hasil yang lebih akurat dan benar.

2. Analisis 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

$\rho \leq 0,05$  artinya,  $H_1$  diterima, yaitu ada hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya.

#### **4.8 Etika Penelitian**

Penelitian ini dilakukan setelah mendapat surat rekomendasi dan izin dari Stikes Hang Tuah Surabaya, izin dari Kepala TK Al-Fitroh Surabaya dan Kepala TK Budi Mulya Surabaya. Penelitian dimulai dengan melakukan beberapa prosedur yang berhubungan dengan etika penelitian meliputi :

1. Lembar Persetujuan (*Informed Consent*)

Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian kepada orang tua anak. Peneliti memberikan lembaran surat persetujuan sebelum melakukan penelitian. Responden yang bersedia diteliti harus menandatangani lembar persetujuan tersebut, jika menolak maka peneliti tidak akan memaksa dan peneliti harus menghormati hak-hak responden.

2. Tanpa Nama (*Anonymity*)

Untuk menjaga identitas responden, peneliti tidak mencantumkan nama responden pada lembar pengumpulan data yang diisi oleh responden. Lembar tersebut akan diberi kode tertentu.

3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Kerahasiaan informasi yang telah dikumpulkan dari responden dijamin kerahasiaannya. Semua informasi yang telah terkumpul oleh peneliti akan diberikan kode pada setiap responden, dan hanya peneliti yang mengetahuinya. Kelompok data tertentu saja yang hanya akan disajikan atau dilaporkan pada hasil penelitian.

## **BAB 5**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasan sesuai dengan tujuan penelitian. Penyajian data terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, data umum (karakteristik responden), dan data khusus (variabel penelitian). Gambaran umum lokasi penelitian menampilkan deskripsi mengenai TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya sebagai lokasi pengambilan data. Data umum menampilkan karakteristik responden mengenai usia orang tua, pekerjaan orang tua, pendidikan terakhir orang tua, pendapatan orang tua, usia anak, nomor urut anak dalam keluarga, jumlah anak dalam keluarga, anak tinggal bersama orang tua atau tidak, frekuensi dan durasi penggunaan *gadget* pada anak. Data khusus menampilkan hubungan pola asuh orang tua dan tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah. Hasil penelitian yang didapatkan kemudian dibahas dengan mengacu pada tujuan dan landasan teori pada bab 2.

#### **5.1 Hasil Penelitian**

Hasil pengambilan data yang dilakukan pada tanggal 22 Mei 2019 di TK Al-Fitroh Surabaya dan 23 Mei 2019 di TK Budi Mulya Surabaya pada orang tua anak prasekolah dengan jumlah sampel 104 orang tua dari anak prasekolah.

##### **5.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK Al-Fitroh Surabaya yang berada di Jalan Pandugo I 14-B, Penjaringan, Rungkut, kota Surabaya dan dan TK Budi Mulya Surabaya terletak di Jalan Rungkut Asri Timur I nomor 17, Rungkut Kidul, Kota Surabaya. Status ke dua TK swasta dengan batas-batas wilayah sebagai berikut:

1. Batas wilayah TK Al-Fitroh Surabaya adalah sebagai berikut :

Utara : Jalan Pandugo

Selatan : Jalan Penjaringan Asri

Timur : Jalan Meri Boulevard

Barat : Jalan Ir.H.Soekarno

2. Batas wilayah TK Budi Mulya Surabaya adalah sebagai berikut :

Utara : Jalan Ir.H.Soekarno

Selatan : Jalan Rungkut Asri Tengah

Timur : Jalan Rungkut Madya

Barat : Jalan Baruk

Tenaga pengajar yang dimiliki oleh TK Al-Fitroh Surabaya adalah 8 guru dengan pendidikan S-1 PG PAUD berjumlah 3 orang, S-1 Tafsir Hadist berjumlah 1 orang dan S-1 Bimbingan Konseling berjumlah 1 orang dan S-1 Psikologi berjumlah 1 orang. TK Al-Fitroh Surabaya memiliki 3 program khusus yaitu *Play Group*, TK A, TK B. Sarana dan prasarana di TK Al-Fitroh Surabaya meliputi area bermain *indoor* dan *outdoor*, 1 Ruang Kepala TK dan Ruang Guru, 2 ruang kelas untuk TK A, 2 ruang kelas untuk TK B, 1 ruang kelas *Play Group*, toilet dan ruang dapur. Terdapat program *cooking class* dan jam tambahan setelah mata pelajaran selesai, diantaranya yaitu les untuk bimbingan belajar bagi anak yang mengikuti.

1. Visi TK Al-Fitroh Surabaya

Mencetak generasi penerus yang kreatif mandiri dan berakhlakul karimah.

2. Misi TK Al-Fitroh Surabaya

- a. Keluaran TK Al-Fitroh bisa melakukan sholat



- b. Membiasakan berdo'a, menghafal surat-surat pendek dalam Al-Qur'an dan menanam keimanan kepada Allah SWT.
- c. Mempersiapkan diri anak untuk memasuki kejenjang selanjutnya.

Sedangkan pengajar pendidik yang dimiliki oleh TK Budi Mulya Surabaya adalah berjumlah 7 orang dengan pendidikan S1 PAUD. TK Budi Mulya memiliki 3 program pendidikan yaitu TK A, TK B dan *Play Group*. Sarana dan prasarana yang dimiliki TK Budi Mulya meliputi area bermain *indo* dan *outdoor*, selain itu terdapat 1 ruang Kepala TK dan guru, 4 ruang kelas, toilet serta ruang dapur. Terdapat program tambahan selain mata pelajaran yang diderikan dikelas yaitu diantaranya kelas memasak dan bimbingan belajar setelah anak pulang sekolah.

1. Visi TK Budi Mulya Surabaya  
Anak Indah, Anak Cemerlang, Anak Mulia
2. Misi TK Budi Mulya Surabaya
  - a. Melaksanakan nilai-nilai islami dalam setiap kegiatan di Taman Kanak-kanak.
  - b. Mengembangkan aspek kegembiraan dan kreativitas dalam setiap kegiatan (*joyfull learning*).
  - c. Mendidik anak untuk bertingkah laku bertanggung jawab serta peduli kepada orang lain.
  - d. Melaksanakan pendekatan emosional antara guru dengan murid dengan tulus dan tidak berlebihan.
  - e. Memberikan tauladan yang baik kepada anak didik.

### 5.1.2 Data Umum

Pada bagian data umum akan menampilkan data demografi dan distribusi responden dalam bentuk tabel yang terdiri dari usia orang tua, pekerjaan orang tua, pendidikan terakhir orang tua, pendapatan orang tua, usia anak, pendapatan orang tua, usia anak, nomor urut anak dalam keluarga, jumlah anak dalam keluarga, anak tinggal dengan keluarga atau tidak, durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* pada anak.

#### 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Orang Tua

##### a. Karakteristik Responden berdasarkan Usia Ayah

Tabel 5.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Ayah pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019.

No	Usia	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1	20-30 tahun	3	2,9%
2	30-40 tahun	56	53,8%
3	>40 tahun	45	43,3%
<b>Jumlah</b>		104	100%

Pada tabel 5.1 menunjukkan bahwa dari 104 anak prasekolah yang memiliki ayah dengan rentang usia 20-30 tahun adalah sebanyak 3 orang (2,9%), ayah dengan rentang usia 30-40 tahun adalah 56 orang (58,3%), dan ayah dengan rentang usia >40 tahun sebanyak 45 orang (43,3%).

##### b. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Ibu

Tabel 5.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Ibu Pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019.

No	Usia	Frekuensi (F)	Presentase(%)
1	20-30 tahun	12	11,6%
2	30-40 tahun	67	64,4%
3	>40 tahun	25	24%
<b>Jumlah</b>		104	100%

Pada tabel 5.2 menunjukkan bahwa dari 104 anak prasekolah yang memiliki ibu dengan rentang usia 20-30 tahun adalah sebanyak 12 orang (11,6%), ibu dengan rentang usia 30-40 tahun sebanyak 67 orang (64,4%) dan ibu dengan rentang usia >40 tahun sebanyak 25 orang (24%).

## 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua

### a. Karakteristik Responden berdasarkan Pekerjaan Ayah

Tabel 5.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Ayah Pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019.

No	Pekerjaan	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1	Swasta	82	78,8%
2	PNS	8	7,7%
3	TNI/POLRI	2	1,9%
4	Tidak bekerja	2	1,9%
5	Lain-lain	10	9,7%
<b>Jumlah</b>		104	100%

Pada tabel 5.3 menunjukkan bahwa dari 104 anak prasekolah dengan pekerjaan swasta adalah sebanyak 82 orang (78,8%), ayah sebagai pegawai negeri sebanyak 8 orang (7,7%), ayah sebagai TNI/POLRI sebanyak 2 orang (1,9%), ayah yang tidak bekerja sebanyak 2 orang (1,9%) dan lain-lain sebanyak 10 orang (9,7%).

### b. Karakteristik Responden berdasarkan Pekerjaan Ibu

Tabel 5.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Ibu Pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019.

No	Pekerjaan	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1	Swasta	29	27,9%
2	PNS	3	2,9%
3	Ibu Rumah Tangga	66	63,5%
4	Lain-lain	6	5,8%
<b>Jumlah</b>		104	100%

Pada tabel 5.4 menunjukkan bahwa dari 104 responden yang memiliki ibu dengan pekerjaan sebagai swasta adalah sebanyak 29 orang (27,9%), ibu

sebagai pegawai negeri sebanyak 3 orang(2,9%), ibu rumah tangga sebanyak 66 orang (63,5%) dan lain-lain sebanyak 6 orang (5,8%).

### 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir Orang Tua

#### a. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir Ayah

Tabel 5.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir Ayah Pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019.

No	Pendidikan Terakhir	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1	SD	9	8,7%
2	SMP	10	9,6%
3	SMA	34	32,7%
4	Perguruan Tinggi	51	49%
<b>Jumlah</b>		104	100%

Pada tabel 5.5 menunjukkan bahwa dari 104 anak prasekolah yang memiliki ayah dengan pendidikan terakhir SD sebanyak 9 orang (8,7%), ayah dengan pendidikan terakhir SMP sebanyak 10 orang (9,6%), ayah dengan pendidikan terakhir SMA sebanyak 34 orang (32,7%), dan ayah dengan pendidikan terakhir perguruan tinggi sebanyak 51 orang (49%).

#### b. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir Ibu

Tabel 5.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir Ibu Pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019.

No	Pendidikan Terakhir	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1	SD	7	6,7%
2	SMP	12	11,5%
3	SMA	28	27%
4	Perguruan Tinggi	57	54,8%
<b>Jumlah</b>		104	100%

Pada tabel 5.6 menunjukkan bahwa dari 104 anak prasekolah memiliki ibu dengan pendidikan terakhir SD sebanyak 7 orang (6,7%), ibu dengan pendidikan terakhir SMP sebanyak 12 orang (11,5%), ibu dengan

pendidikan terakhir SMA sebanyak 28 orang (26,9%) dan ibu dengan pendidikan terakhir perguruan tinggi sebanyak 57 orang (54,8%).

#### 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan Orang Tua

Tabel 5.7 Karakteristik Responden Pendapatan Orang Tua/Keluarga Pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019.

No	Pendapatan Orang Tua	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1.	Kurang dari Rp 1.500.000,00 per bulan	7	6,7 %
2.	Rp 1.500.000,00 s/d kurang dari Rp 2.500.000,00 per bulan	17	16,3 %
3.	Rp 2.500.000 s/d Rp 3.500.000,00 per bulan	35	33,7 %
4.	Lebih dari Rp 3.500.000,00 per bulan	45	43,3 %
<b>Jumlah</b>		104	100 %

Pada tabel 5.7 menunjukkan bahwa dari 104 anak prasekolah yang memiliki orang tua dengan pendapatan kurang dari Rp 1.500.000,00 per bulan yaitu sebanyak 7 orang tua (6,7%), dengan pendapatan Rp 1.500.000,00 s/d kurang dari Rp 2.500.000,00 per bulan yaitu sebanyak 17 orang (16,3%), dengan pendapatan Rp 2.500.000,00 s/d Rp 3.500.000,00 per bulan yaitu sebanyak 35 orang (33,7%), dan orang tua dengan pendapatan lebih dari Rp 3.500.000,00 perbulan yaitu sebanyak 45 orang (43,3%).

#### 5. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Anak

Tabel 5.8 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Anak di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019.

No	Usia Anak	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1	3 tahun	3	2,9 %
2	4 tahun	3	2,9 %
3	5 tahun	39	37,5 %
4	6 tahun	59	56,7 %
<b>Jumlah</b>		<b>104</b>	<b>100 %</b>

Pada tabel 5.8 menunjukkan bahwa dari 104 anak prasekolah yang memiliki usia 3 tahun yaitu sebanyak 3 orang (2,9%), anak berusia 4 tahun sebanyak 3 orang (2,9%), anak berusia 5 tahun yaitu sebanyak 39 orang (37,5%), dan anak yang berusia 6 tahun yaitu sebanyak 59 anak (56,7%).

#### 6. Karakteristik Responden Berdasarkan Jumlah Anak Dalam Keluarga

Tabel 5.9 Karakteristik Responden Berdasarkan Jumlah Anak Dalam Keluarga di TK Al-Fitroh Surabaya dan Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019.

No	Jumlah Anak	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1	Satu atau tunggal	20	19,2%
2	Dua	56	53,8%
3	Tiga	23	22,1%
4	Empat atau lebih	5	4,9%
Jumlah		104	100 %

Pada tabel 5.9 menunjukkan bahwa dari 104 responden yang memiliki jumlah satu anak atau tunggal yaitu sebanyak 20 orang (19,2 %), dua anak yaitu sebanyak 56 orang (53,8%), tiga anak yaitu sebanyak 23 orang (22,1%), empat atau lebih yaitu sebanyak 5 orang (4,9%).

#### 7. Karakteristik Responden Berdasarkan Nomor Urut Anak Dalam Keluarga

Tabel 5.10 Karakteristik Responden Berdasarkan Nomor Urut Anak Dalam Keluarga di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019.

No	Nomor Urut Anak	Frekuensi (F)	Presetase (%)
1	Satu atau tunggal	40	38,5 %
2	Dua	47	45,2 %
3	Tiga	13	12,5 %
4	Empat atau lebih	4	3,8 %
Jumlah		104	100 %

Pada tabel 5.10 menunjukkan bahwa dari 104 anak prasekolah menjadi nomor urutsatu atau tunggal dalam keluargayaitu sebanyak 40 orang (38,5%), menjadi nomor urut dua yaitu sebanyak 47 orang (45,2%), menjadi nomor urut tiga yaitu sebanyak 13 orang (12,5%) dan menjadi nomor urut empat atau lebih yaitu sebanyak 4 orang (3,8%).

**8. Karakteristik Responden Berdasarkan Tinggal Bersama Orang Tua**

Tabel 5.11 Karakteristik Responden Berdasarkan Tinggal Bersama Orang Tua di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019.

No	Tinggal Bersama Orang Tua	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1	Ya	104	100%
2	Tidak	0	0 %
<b>Jumlah</b>		104	100%

Pada tabel 5.11 menunjukkan bahwa dari 104 anak prasekolah tinggal bersama dengan orang tua sebanyak 104 orang (100%) dan tidak ada anak yang tidak tinggal bersama dengan orang tuanya.

**9. Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan Gadget**

Tabel 5.12 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan Gadget Pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019 .

No	Frekuensi Penggunaan Gadget	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1	Rendah (1-3 hari per minggu)	55	52,9 %
2	Sedang (4-6 hari per minggu)	11	10,6 %
3	Tinggi (7 hari per minggu)	38	36,5 %
<b>Jumlah</b>		104	100%

Pada tabel 5.12 menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan *gadget* dari 104 anak prasekolah dengan frekuensi penggunaan rendah yaitu sebanyak 55 orang (52,9%), frekuensi penggunaan sedang yaitu sebanyak 11 orang (10,6%), dan frekuensi penggunaan tinggi yaitu sebanyak 38 orang (36,5%).

**10. Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan Gadget**

Tabel 5.13 Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan Gadget Pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019.

No	Durasi Penggunaan Gadget	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1	Rendah ( 1-30 menit per hari)	16	15,4 %
2	Sedang (31-60 menit per hari)	21	20,2 %
3	Tinggi (> 60 menit per hari)	67	64,4 %
<b>Jumlah</b>		104	100 %

Pada tabel 5.13 menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* pada anak prasekolah dengan durasi penggunaan rendah yaitu sebanyak 16 orang

(15,4%), durasi penggunaan sedang yaitu sebanyak 21 orang (20,2%) dan durasi penggunaan tinggi sebanyak 67 orang (64,4%).

### 5.1.3 Data Khusus

Data khusus merupakan data yang diinginkan oleh peneliti sesuai dengan tujuan umum dan tujuan khusus. Data khusus ditampilkan dalam bentuk tabel distribusi responden hubungan pola asuh orang tua, tingkat kecanduan *gadget* dan tabel silang antara pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah. Data dianalisis menggunakan *Spearman Rho* dengan  $\rho$  value  $<0,05$ .

#### 1. Pola Asuh Orang Tua Yang Diterapkan Orang Tua Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya

Tabel 5.14 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Pola Asuh Orang Tua Pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019.

No	Jenis Pola Asuh Orang Tua	Frekuensi (F)	Presentase (%)
1	Demokratis	88	84,6 %
2	Otoriter	5	4,8 %
3	Permisif	11	10,6 %
<b>Jumlah</b>		<b>104</b>	<b>100 %</b>

Berdasarkan tabel 5.14 menunjukkan distribusi responden berdasarkan jenis pola asuh yang diterapkan oleh orang tua dari 104 anak prasekolah menunjukkan jenis-jenis pola asuh orang tua demokratis yaitu sebanyak 88 orang (84%), pola asuh otoriter yaitu sebanyak 5 orang (4,8%) dan pola asuh permisif yaitu sebanyak 11 orang (10,6 %).



## 2. Tingkat Kecanduan *Gadget* Anak Prasekolah TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Mulya Surabaya

Tabel 5.15 Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Kecanduan *Gadget* Pada 104 Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019.

No	Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i>	Frekuensi (F)	Presentasi (%)
1	Tidak Ketergantungan	73	70,1 %
2	Ketergantungan Ringan	14	13,5 %
3	Ketergantungan Sedang	16	15,4 %
4	Ketergantungan atau Kecanduan	1	1,0 %
Jumlah		104	100 %

Berdasarkan tabel 5.15 menunjukkan bahwa distribusi responden berdasarkan tingkat kecanduan *gadget* dari 104 anak prasekolah dengan tidak ketergantungan *gadget* yaitu sebanyak 73 orang (70,1%), anak prasekolah dengan tingkat ketergantungan ringan yaitu sebanyak 14 orang (13,5%), anak prasekolah dengan tingkat ketergantungan *gadget* sedang yaitu sebanyak 16 orang (15,4%) dan anak prasekolah yang mengalami ketergantungan atau kecanduan *gadget* yaitu sebanyak 1 orang (1,0%).

## 3. Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* Pada Anak Prasekolah

Tabel 5.16 Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* Pada Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya Pada Tanggal 22-23 Mei 2019.

Pola Asuh Orang Tua	Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i>								Jumlah	
	Tidak Ketergantungan		Ketergantungan Ringan		Ketergantungan Sedang		Ketergantungan			
	F	%	F	%	F	%	F	%	$\Sigma$	%
Demokratis	70	79,5%	12	13,6%	6	6,8%	0	0%	88	100%
Otoriter	3	60 %	2	40%	0	0%	0	0%	5	100%
Permisif	0	0%	0	0%	10	90,9%	1	9,1%	11	100%
<b>Jumlah</b>	73	70,2%	14	13,5%	16	15,4%	1	1%	104	100%

Nilai Uji *Spearman Rho* 0,000 ( $p=0,05$ )  
 $r=0,564$

Berdasarkan tabel 5.16 menunjukkan bahwa hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah didapatkan hasil bahwa

orang tua dengan pola asuh demokratis kemungkinan untuk memiliki anak tidak ketergantungan *gadget* sebanyak 70 orang (79,5%), ketergantungan ringan sebanyak 12 orang (13,6%), dan ketergantungan sedang sebanyak 6 orang (6,8%). Sedangkan orang tua dengan pola asuh otoriter kemungkinan untuk memiliki anak tidak ketergantungan *gadget* sebanyak 3 orang (60%), dan ketergantungan ringan sebanyak 2 orang (40%). Serta orang tua dengan pola asuh permisif memiliki anak ketergantungan sedang sebanyak 10 orang (90,9%) dan ketergantungan atau kecanduan sebanyak 1 orang (9,1%).

Berdasarkan hasil dari pengujian uji statistik *Spearman Rho* didapatkan nilai  $p\text{value} = 0,000$  yang lebih kecil dari nilai  $\alpha$  yaitu 0,05 ( $\rho < 0,05$ ) yang menunjukkan bahwa  $H_0$  dinyatakan ditolak dan  $H_1$  dinyatakan diterima. Selain itu, berdasarkan hasil uji *Spearman Rho* menunjukkan nilai  $r = 0,564$  dengan nilai  $\rho = 0,000$  dengan nilai  $r = 0,500-0,700$  hubungan sedang, maka menunjukkan hubungan sedang dan secara statistik ada hubungan signifikan antara hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah.

## **5.2 Pembahasan**

### **5.2.1 Pola Asuh Orang Tua Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya**

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.14 menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua anak prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya menerapkan pola asuh demokratis kepada anak yaitu sebanyak 88 orang (84,6%). Sedangkan orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter sebanyak 5 orang (4,8%) dan orang tua yang menerapkan pola asuh permisif sebanyak 11

orang (10,6%). Penilaian pola asuh orang tua didapatkan menggunakan kuesioner *Parenting Styles And Dimensions Questionnaire-Short Version (PSDQ)*. Adapun penilaian pola asuh orang tua tersebut akan dibahas pada paragraf berikut.

Pada penelitian ini menunjukkan bahwa pola asuh demokratis dominan diterapkan pada anak prasekolah. Hal ini ditunjukkan dari jawaban kuesioner dengan nilai tertinggi pada pertanyaan nomor 27 yang dimana “orang tua mengaku meluangkan waktu dengan suasana hangat dan akrab dengan anak mereka di kehidupan sehari-hari“. Berdasarkan data penelitian menunjukkan bahwa orang tua memilih jawaban sering sebanyak 27 orang (26%) dan orang tua memilih jawaban selalu sebanyak 68 orang (65,4%). Menurut penelitian Sevinç & Garip (2010) mengatakan bahwa gaya pengasuhan demokratis memiliki pendekatan yang konsisten terhadap anak-anak mereka. Orang tua mendisiplinkan anak dengan konteks yang hangat dan emosional yang mendukung. Peneliti berasumsi anak-anak yang tumbuh dalam keluarga pola asuh demokratis dapat mendapatkan energi yang positif sehingga memiliki kreativitas dan kepercayaan diri yang tinggi. Sedangkan, berdasarkan hasil kuesioner dari pertanyaan nomor 11 menunjukkan bahwa “orang tua memberikan alasan kepada anak mengapa peraturan dari orang tua harus ditaati“. Jawaban dari pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa dari 104 responden sebagian besar orang tua memilih jawaban sering sebanyak 27 orang (26%) dan sebanyak 67 orang (64,4%) memilih jawaban selalu. Orang tua memberikan aturan-aturan didalam keluarga yang dapat diterima oleh semua anggota keluarga. Selain itu, anak-anak akan menyadari perilaku apa yang baik dan buruknya (Sevinç & Garip, 2010). Peneliti berasumsi hal tersebut dapat menyebabkan anak memahami bahwa perintah yang diberikan

oleh orang tua merupakan kebaikan untuk diri mereka sendiri. Dimana orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk menyampaikan pendapat dan dapat melakukan apa yang ingin dilakukannya namun dengan tidak melewati aturan yang telah ditetapkan oleh orang tua. Dengan menggunakan kasih sayang orang tua selalu memberikan bimbingan dengan penuh pengertian kepada anak mengenai hal-hal yang boleh dilakukan maupun yang tidak boleh dilakukan.

Pada penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua anak usia prasekolah sebagian besar menerapkan pola asuh demokratis dikarenakan adanya salah satu faktor dari pendidikan terakhir dari orang tua. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil tabulasi silang bahwa orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis sebagian besar ayah memiliki riwayat pendidikan perguruan tinggi yaitu sebanyak 42 orang (82,4%). Sedangkan ayah dengan riwayat pendidikan SD sebanyak 8 orang (88,9%), ayah dengan riwayat pendidikan SMP sebanyak 9 orang (90%), dan ayah dengan riwayat pendidikan SMA sebanyak 29 orang (85,3%). Selain itu, dari 88 responden ibu yang menerapkan pola asuh demokratis dengan riwayat pendidikan perguruan tinggi sebanyak 46 orang (80,7%), sedangkan ibu dengan riwayat pendidikan SD sebanyak 6 orang (85,7%), ibu dengan riwayat pendidikan SMP sebanyak 10 orang (83,3%), dan ibu dengan riwayat pendidikan SMA sebanyak 26 orang (92,9%). Menurut Adawiah (2017) mengatakan bahwa latar belakang pendidikan orang tua dapat mempengaruhi pola pikir dalam mendidik anak-anaknya. Berdasarkan hal tersebut peneliti berasumsi jika orang tua memiliki riwayat pendidikan yang tinggi memiliki pengetahuan dan wawasan yang baik mengenai proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Sehingga orang tua

dengan riwayat pendidikan yang tinggi cenderung menerapkan pola asuh demokratis pada anak mereka.

Berdasarkan data hasil penelitian faktor lain yang mempengaruhi penerapan pola asuh demokratis selain pendidikan yaitu dipengaruhi oleh faktor pekerjaan orang tua dan pendapatan dari orang tua. Hal ini ditunjukkan pada hasil tabulasi silang didapatkan hasil bahwa, sebagian besar ayah dengan pekerjaan swasta sebanyak 71 orang (86,6%) menerapkan pola asuh demokratis. Sedangkan, sebagian besar ibu yang menerapkan pola asuh demokratis sebanyak 56 orang (84,8%) memiliki pekerjaan sebagai ibu rumah tangga. Selain itu, hasil tabulasi silang menunjukkan hasil bahwa sebagian besar pendapatan orang tua dengan pola asuh demokratis sebanyak 37 orang (82,2%) berpenghasilan lebih dari Rp 3.500.000,00 per bulan. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (2011) mengatakan bahwa pola asuh dapat dipengaruhi oleh pendidikan, sosial ekonomi, usia orang tua, lingkungan dan jumlah anak dalam keluarga. Selain itu, pola asuh demokratis ditandai dengan sikap mengakui akan kemampuan yang dimiliki oleh anak dan memberikan kesempatan pada anak untuk tidak selalu bergantung pada orang tua (Sri Asri et al, 2017). Peneliti berasumsi, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi alasan orang tua memilih menerapkan pola asuh demokratis pada anak yaitu riwayat pendidikan orang tua yang tinggi, pekerjaan yang memiliki sosial ekonomi yang baik pula dapat menyebabkan pola pikir dan sikap yang berbeda dalam membimbing dan mendidik anak. Sehingga anak dengan pola asuh demokratis akan memiliki pribadi yang lebih mandiri, mempunyai kepercayaan diri, mempunyai ketertarikan terhadap hal-hal baru, mampu mengontrol diri, patuh dan berorientasi pada prestasi.

Hasil tabel 5.14 menunjukkan bahwa orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter sebanyak 5 orang (4,8%). Berdasarkan hasil penelitian pada pertanyaan nomor 23 mengenai “orang tua dengan penerapan otoriter biasanya mengkritik atau memarahi anak pada saat anak berperilaku kurang baik yang tidak sesuai dengan harapan dari orang tua”. Jawaban dari pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua sebanyak 19 orang (18,3%) memilih jawaban kadang-kadang, sebanyak 39 orang (37,5%) memilih jawaban sering dan sebanyak 33 orang (31,7%) memilih jawaban selalu. Penerapan pola asuh otoriter dilakukan orang tua dengan cara menentukan batasan dan aturan dari diri mereka sendiri yang harus ditaati oleh anak dengan tanpa memperhitungkan keinginan dan keadaan anak (Sri Asri et al, 2017). Selain itu menurut penelitian Sevinç & Garip (2010) mengatakan bahwa dalam pola asuh otoriter kurang adanya komunikasi dua arah antara orang tua dengan anak. Orang tua menggunakan kontrol mutlak bahwa aturan diberikan namun dengan tanpa memberikan pembenaran saat berinteraksi dengan anak. Peneliti berasumsi anak-anak yang tumbuh dalam pola asuh otoriter kemungkinan dapat menjadi pribadi yang penurut dikarenakan perasaan takut kepada orang tua. Hal tersebut dapat terjadi karena pada pola asuh ini hanya terjadi komunikasi satu arah. Dimana orang tua yang lebih dominan untuk menentukan segala sesuatu pada anak dan posisi anak hanya sebagai objek pelaksana. Perintah dari orang tua berorientasi dari sikap keras kepala orang tua yang dianggapnya tanpa sikap keras dari orang tua anak tidak akan mematuhi aturan dan melaksanakan kewajiban anak. Jika pada usia prasekolah anak dibimbing dengan pola asuh otoriter maka kemungkinan anak akan menjadi penakut, mudah cemas dan kurang adaptif.

Pendidikan dari orang tua juga dapat mempengaruhi penerapan pola asuh otoriter kepada anak. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil tabulasi silang bahwa dari 5 orang tua (4,8%) yang menerapkan pola asuh otoriter menunjukkan bahwa sebanyak 1 orang ibu (14,3%) berpendidikan SD, sebanyak 2 orang ibu (16,7%) memiliki pendidikan terakhir SMP, sebanyak 1 orang ibu (3,6%) berpendidikan SMA, dan sebanyak 1 orang ibu (1,8%) berpendidikan perguruan tinggi. Sedangkan sebanyak 1 orang ayah (11,1%) memiliki pendidikan terakhir SD, sebanyak 1 orang ayah (10%) memiliki pendidikan terakhir SMP, sebanyak 1 orang ayah (2,9%) memiliki pendidikan terakhir SMA dan sebanyak 2 orang ayah (3,9%) menerapkan pola asuh otoriter pada anak. Hal tersebut dikarenakan pada orang tua yang memiliki latar belakang yang rendah cenderung memiliki pengetahuan yang terbatas berkaitan dengan perkembangan anak (Hurlock, 2011). Peneliti berasumsi orang tua dengan pendidikan yang rendah cenderung menerapkan pola asuh otoriter kepada anak. Hal tersebut dapat disebabkan karena orang tua memiliki wawasan yang kurang mengenai proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Sedangkan orang tua menjadi faktor dapat yang mempengaruhi pembentukan kepribadian yang dimiliki anak dikarenakan orang tua menjadi lingkungan pertama bagi anak. Anak akan tumbuh dan berkembang ditengah-tengah keluarga serta harus mengikuti pola asuh yang diterapkan oleh kedua orang tua mereka.

Selain itu berdasarkan tabel 5.14 juga didapatkan hasil bahwa sebanyak 11 orang (10,6%) dari responden menerapkan pola asuh permisif. Orang tua dengan pola asuh permisif biasanya bersifat hangat kepada anak sehingga hal tersebut disenangi oleh anak. Kehangatan cenderung memanjakan dan menuruti keinginan

anak. Hal tersebut dapat menyebabkan anak menjadi agresif, tidak mematuhi orang tua, merasa berkuasa, dan kurang mampu mengontrol diri (Septiari, 2012). Ditunjukkan melalui pertanyaan kuesioner pola asuh orang tua pada pertanyaan nomor 20 bahwa “orang tua cenderung menggunakan ancaman untuk menghukum anak, namun tidak benar-benar melakukan hal tersebut”. Data hasil jawaban dari pertanyaan tersebut menunjukkan sebagian besar responden memilih jawaban kadang-kadang sebanyak 34 orang (32,7%), sebanyak 17 orang (16,3%) memilih jawaban sering dan sebanyak 14 orang (13,5%) memilih jawaban selalu. Menurut penelitian Sevinç & Garip (2010) mengatakan bahwa anak-anak dengan pola asuh ini memiliki kebebasan tanpa syarat untuk memilih apapun yang anak ingin lakukan. Orang tua tidak memiliki kontrol kepada anak-anak mereka dan terkadang bertindak tidak terlalu toleran sehingga cenderung mengabaikan. Peneliti berasumsi bahwa orang tua dengan pola asuh permisif memberikan kebebasan kepada anak dalam menentukan kegiatan dan perilakunya. Bisa saja orang tua tidak mengetahui keadaan anak yang sebenarnya membutuhkan perhatian dari ke dua orang tua terhadap sesuatu yang dilakukan. Namun sebaliknya orang tua biasanya memberikan kelonggaran dalam mengawasi dan anak diberi kesempatan untuk melakukan sesuatu hanya dengan sedikit pengawasan. Sehingga anak akan cenderung melakukan hal yang disukai karena merasa hal tersebut akan dibiarkan dan dituruti oleh orang tua. Hal tersebut dapat berdampak pada perilaku anak yang cenderung egois dan kurang hormat kepada orang tua.

Pendapatan orang tua yang tinggi dapat menjadi faktor yang mempengaruhi penerapan pola asuh permisif. Hal ini dibuktikan dengan hasil tabulasi silang



bahwadari 11 orang tua (10,6%) yang menerapkan pola asuh permisif memiliki sosial ekonomi yang baik yaitu > Rp 3.500.000,00 per bulan. Orang tua dengan pola asuh permisif cenderung memperbolehkan anak berbuat apa saja. Hal tersebut jika sekaligus didukung oleh sosial ekonomi yang tinggi dari keluarga akan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan penerapan pola asuh permisif. Didukung oleh penelitian sebelumnya mengatakan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pola asuh orang tua sangat beragam yaitu keadaan kepribadian orang tua, situasi dan kondisi orang tua dalam hal ini keharmonisan dan kondisi ekonomi keluarga dan lingkungan masyarakat (Handayani, 2013). Peneliti berasumsi pada orang tua dengan pendapatan tinggi dapat memberikan fasilitas yang mendukung segala kebutuhan yang diinginkan oleh. Orang tua cenderung akan menerapkan pengasuhan dengan perlakuan tertentu sehingga tidak menutup kemungkinan dapat menyebabkan sifat manja pada anak.

Berdasarkan hasil analisa ketiga pola asuh tersebut, peneliti berasumsi jika penerapan pola asuh orang tua yang baik digunakan untuk mendidik dan membimbing anak usia prasekolah yaitu pola asuh demokratis. Penelitian sebelumnya mengatakan bahwa orang tua berperan sebagai teladan yang dibutuhkan dalam tahap perkembangan anak-anak dikarenakan anak-anak akan melakukan imitasi dan modeling dari lingkungan terdekat mereka (Adawiah, 2017). Selain itu, keterbukaan diantara orang tua dan anak merupakan hal yang sangat penting supaya anak dapat terhindar dari sesuatu yang negatif dari lingkungan luar rumah. Peneliti berasumsi, dimana peran orang tua dalam penerapan pola asuh akan sangat berpengaruh kepada perilaku anak. Dalam membimbing dan mendidik anak dalam kehidupan sehari-hari orang tua perlu

memilah penggunaan pola asuh kepada anak. Khususnya pada masa prasekolah anak cenderung akan meniru apa yang mereka lihat dan dengar di lingkungan sekitar. Orang tua atau keluarga menjadi lingkungan pertama yang dijadikan panutan oleh anak dan penerapan pola asuh yang baik dapat menyebabkan anak memiliki kepribadian yang baik pula dimasa yang akan datang.

### **5.2.2 Tingkat Kecanduan *Gadget* Pada Anak Prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya**

Hasil penelitian pada tabel 5.15 menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya sebagian besar yaitu tidak ketergantungan *gadget* sebanyak 73 orang (70,2%). Sedangkan sebanyak 14 anak (13,5%) mengalami ketergantungan ringan pada *gadget*, sebanyak 16 anak (15,4%) mengalami ketergantungan sedang pada *gadget* dan 1 anak (1,%) mengalami ketergantungan atau kecanduan pada *gadget*. Tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah dinilai menggunakan kuesioner *Smartphone Addiction Test*. Adapun penilaian mengenai tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah adalah sebagai berikut.

Berdasarkan hasil jawabandari kuesionersebagian besar anak TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya tidak mengalami ketergantungan pada *gadget*. Hal ini ditunjukkan dari pertanyaan nomor 6 tentang “anak sangat sering memeriksa *gadget*” didapatkan hasil bahwa dari 73 orang tua yang memiliki anak tidak ketergantungan *gadget* yang memilih jawaban “Tidak” sebanyak 65 orang (62,5%) sedangkan yang memilih jawaban “Ya” sebanyak 8 orang (7,7%). Hal tersebut salah satunya dapat dipengaruhi oleh frekuensi penggunaan *gadget* pada anak prasekolah. Dibuktikan dengan hasil tabulasi silang yang

menunjukkan bahwa dari 73 anak yang tidak mengalami ketergantungan *gadget* sebagian besar sebanyak 38 (52,1%) memiliki frekuensi penggunaan *gadget* rendah yaitu hanya 1-3 hari dalam 1 minggu. Sesuai dengan penelitian oleh Nurmasari (2016) mengatakan bahwa frekuensi penggunaan *gadget* anak usia prasekolah dikatakan rendah apabila penggunaannya 1-3 hari per minggunya. Selain itu, dari hasil wawancara dengan orang tua mengaku bahwa telah membatasi anaknya untuk bermain *gadget*, seperti halnya terdapat orang tua yang hanya memperbolehkan anak menggunakan *gadget* 2 hari dalam 1 minggu di hari libur dengan durasi 1 jam per hari. Orang tua mempunyai peran yang sangat penting dalam siklus kecanduan *gadget* pada anak prasekolah. Sesuai dengan penelitian Putri (2018) mengatakan bahwa anak tidak akan mengenal *gadget* jika tidak dimulai dari melihat kebiasaan dari orang tua mereka yang menggunakan dan memperkenalkan *gadget*. Peneliti berasumsi jika orang tua memberikan arahan dan pendampingan terhadap anak mengenai penggunaan *gadget* khususnya pada frekuensi dan durasi maka hal tersebut diharapkan dapat meminimalisir tingkat kecanduan *gadget* pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.15 menunjukkan bahwa anak yang mengalami ketergantungan ringan sebanyak 14 anak (13,5%) dan sebanyak 16 anak (15,4%) mengalami ketergantungan sedang. Pada saat anak sedang bermain *gadget* dan dilakukan secara berulang-ulang hal tersebut dapat menyebabkan dampak negatif. Salah satunya yaitu masalah perkembangan emosi anak yang ditunjukkan dengan pertanyaan nomor 1 mengenai “anak marah pada saat *gadget* diambil” dari 14 orang tua yang memiliki anak ketergantungan ringan sebanyak 13 orang (92,9%) memilih jawaban “Ya” dan 1 orang (7,1%) memilih jawaban

“Tidak”. Menurut penelitian sebelumnya oleh Trinika (2014) dijelaskan bahwa penggunaan *gadget* dapat berdampak pada psikososial anak usia prasekolah. Anak cenderung susah diajak berkomunikasi, kurang peduli dengan lingkungannya, tidak mendengar nasihat dari orang tua dan sering *badmood*. Pada anak prasekolah yang telah mengalami kecanduan *gadget* akan menganggap *gadget* merupakan bagian dari kehidupan mereka (Iswidharmanyaya, 2014). Dalam penelitian ini ditunjukkan dengan pertanyaan nomor 17 tentang “anak lebih senang bermain *gadget* daripada bermain dengan temannya” dari 16 orang tua yang memiliki anak dengan ketergantungan sedang sebanyak 9 orang (56,2%) memilih jawaban “Ya” dan 7 orang (43,7%) memilih jawaban “Tidak”. Hal tersebut dapat menghambat sosialisasi anak dan akan menimbulkan ketergantungan pada *gadget* (Ramadhan, 2017). Berdasarkan penelitian inihal yang dapat mempengaruhi tingkat ketergantungan *gadget* yaitu durasi penggunaan *gadget* yang tinggi pada anak prasekolah yaitu >60 menit per hari. Ditunjukkan bahwa dari 14 anak yang mengalami ketergantungan ringan sebanyak 8 anak (57,1%) menggunakan durasi penggunaan *gadget* tinggi, 4 orang (28,5%) dengan durasi sedang dan 2 orang (14,2%) dengan durasi rendah. Sedangkan, pada anak yang ketergantungan sedang sebanyak 10 anak (62,5%) menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi, sebanyak 4 anak (2,5%) menggunakan *gadget* dengan durasi sedang, dan 2 anak (12,5%) menggunakan *gadget* dengan durasi rendah. Peneliti berasumsi bahwa dampak dari kecanduan *gadget* yang saat ini mulai ditunjukkan anak-anak yaitu anak lebih sering menghabiskan waktu luang dengan bermain *gadget* daripada berinteraksi dengan keluarga ataupun teman sebaya. Hal tersebut menyebabkan interaksi sosial anak menjadi berkurang dengan orang lain sehingga

menurunkan kepekaan terhadap sekitar. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam menyikapi hal tersebut. Pendampingan dan bimbingan dari orang tua akan penggunaan *gadget* menjadi hal yang sangat diperlukan. Selain itu, orang tua juga memerlukan wawasan mengenai perkembangan teknologi saat ini agar dapat memberikan batasan anak dalam menggunakan *gadget*. Sehingga, diharapkan anak tidak mengalami ketergantungan yang lebih tinggi dari sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 5.15 anak yang mengalami ketergantungan/kecanduan dengan *gadget* sebanyak 1 anak (1%). Ditunjukkan dengan kuesioner bahwa anak tersebut terbiasa menggunakan *gadget* dengan durasi dan frekuensi yang tinggi yaitu > 60 menit dan dilakukan setiap hari. Indikator yang dapat digunakan untuk melihat apakah anak telah mengalami ketergantungan *gadget* yaitu anak mengabaikan kebutuhan pokoknya, seperti halnya anak menunda makan dan kurang tidur dikarenakan lebih senang menghabiskan waktunya dengan *gadget* (Alamiyah Syifa Syarifah, Zamzamy Ahmad, 2017). Berdasarkan Maulida (2013) mengatakan jika anak telah mengalami kecanduan *gadget* dapat ditandai sikap egois atau sulit berbagi waktu dengan orang lain jika anak sedang menggunakan *gadget*. Anak akan sering memeriksa *gadget*nya, kehilangan keinginan dalam beraktifitas selain bermain *gadget*, mudah sensitif dan cenderung sering membantah pada saat tidak diperbolehkan menggunakan *gadget*. Selain itu, anak lebih suka menghabiskan waktu luang dengan *gadget* dari pada dengan temannya. Hal ini ditunjukkan dengan pertanyaan kuesioner pada nomor 5 dan 17. Selain itu, anak akan menjadi gelisah pada saat tidak dapat menggunakan *gadget* dan menjadi kurang tertarik

berinteraksi dengan teman atau keluarga. Menurut penelitian Novitasari (2016) mengatakan bahwa pemakaian *gadget* pada anak usia prasekolah lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebaya. Fitur yang semakin inovatif, fleksibel dan kreatif pada *gadget* menimbulkan rasa ketertarikan dan kenyamanan pada saat anak bermain *gadget* (Sunita & Mayasari, 2018). Pada saat anak bermain *gadget* dapat menimbulkan perasaan senang yang merangsang produksi hormon dopamin meningkat sehingga hal tersebut menyebabkan anak mengulanginya secara terus menerus. Apabila orang tua membiarkan anak berfokus pada *gadget* tanpa memperdulikan orang lain pada saat bermain *gadget*, secara tidak sadar anak-anak telah mengalami ketergantungan pada *gadget*. Peneliti berasumsi bahwa ketergantungan anak terhadap *gadget* dapat dipengaruhi oleh durasi, frekuensi serta pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* dengan frekuensi dan durasi yang tinggi tanpa pengawasan dan batasan dari orang tua kemungkinan akan meningkatkan tingkat kecanduan *gadget* pada anak. Dampak negatif lain yang dikhawatirkan terjadi pada anak prasekolah yaitu anak menirukan tindakan kekerasan dari *video* yang telah dilihat, dikarenakan pada usia ini merupakan fase eksplorasi anak dan cenderung menirukan hal yang telah dilihatnya. Diperlukan adanya model pengawasan khusus dari orang tua dalam menyikapi penggunaan *gadget* pada anak diantaranya yaitu dalam mengenalkan *gadget* orang tua perlu menjelaskan jika semua hal yang dilihat melalui *gadget* tidaklah semua baik dan benar. Selain memberikan batas waktu dalam bermain *gadget*, orang tua dapat secara langsung mendampingi bersama dengan anak dalam penggunaan *gadget*. Dikarenakan selain memberikan

dampak positif, penggunaan *gadget* secara berlebih dapat menimbulkan dampak negatif.

Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk menghindari dampak negatif kecanduan *gadget* pada anak diantaranya adalah memberikan batasan waktu dalam penggunaan *gadget*, mengembangkan bakat anak, meluangkan waktu dengan anak dan berlibur bersama keluarga sehingga hal tersebut dapat membuat anak gembira dan merasa senang sehingga anak akan lupaoleh *gadget*.

### **5.2.3 Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* Pada Anak Prasekolah**

Berdasarkan hasil dari tabel 5.16 didapatkan hasil uji *Spearman Rho* dengan menggunakan program SPSS 21 menunjukkan bahwa  $\rho=0,000$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil lebih kecil dari pada  $\rho=0,05$  yang berarti terdapat hubungan antara pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah. Selain itu, hasil nilai koefisiensi korelasi sebesar 0,564 yang berarti menunjukkan bahwa terdapat hubungan sedang antara pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget*, dikarenakan nilai  $r$  terletak diantara 0,500-0,700.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa dari 104 responden, sebanyak 70 orang (79,5%) menerapkan pola asuh orang tua demokratis memiliki anak dengan tidak mengalami kecanduan *gadget*. Dimana orang tua dengan pola asuh demokratis cenderung membiarkan anak untuk melakukan hal yang diinginkan namun tetap dengan batasan yang telah disepakati antara orang tua dan anak. Berdasarkan pendapat Soetjiningsih (2013) mengatakan bahwa orang tua dengan pola asuh demokratis dapat mempengaruhi kemampuan sosialisasi pada

anak, dikarenakan anak hidup pada keluarga yang senantiasa selalu mendukung menggunakan cinta kasih, kehangatan dan interaksi yang harmonis. Sikap yang diterapkan tersebut dapat membentuk anak mempunyai penyesuaian sosial yang baik dan menjalani proses tumbuh kembang secara optimal. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Suharsono (2009) bahwa keluarga dengan pola asuh demokratis ditandai oleh keharmonisan keluarga, relasi ayah dan ibu, ayah dengan anak, dan ibu dengan anak. Hal tersebut tentu dapat mempengaruhi perkembangan jiwa yang baik bagi anak, sehingga anak akan lebih dekat dan mematuhi arahan dari orang tua. Penelitian Pratiwi (2015) pola asuh orang tua dengan perkembangan mental anak dalam tahap pertumbuhan dan perkembangannya menunjukkan hasil bahwa pola asuh yang dominan diterapkan yaitu pola asuh demokratis. Dimana yang dapat mempengaruhi perkembangan mental anak menjadi lebih baik yaitu sebesar 70,37%. Terdapat responden mengatakan jika anak diperbolehkan menggunakan *gadget* sesuai batas waktu sesuai kesepakatan terlebih dahulu dengan anak seperti anak hanya diperbolehkan menggunakan *gadget* pada saat hari libur saja. Hal ini dibuktikan dengan hasil tabulasi silang bahwa dari 88 orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis sebagian besar sebanyak 47 anak (53,4%) memiliki frekuensi penggunaan *gadget* rendah, sebanyak 9 anak (10,2 %) memiliki frekuensi penggunaan *gadget* sedang, dan sebanyak 32 anak (36,4%) memiliki frekuensi penggunaan *gadget* tinggi. Peneliti berasumsi bahwa jika orang tua menerapkan pola asuh yang baik bagi anak yaitu pola asuh demokratis dapat meminimalisir tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah.

Dalam penelitian ini didapatkan hasil bahwa sebagian besar orang tua memiliki pendidikan perguruan tinggi sebanyak 32 orang ibu (56,1%) dan



sebanyak 33 orang ayah (64,7%) memiliki anak yang tidak mengalami ketergantungan *gadget*. Hal ini dapat dikarenakan oleh latar belakang pendidikan orang tua sehingga dapat mempengaruhi pemilihan pola asuh yang diterapkan yaitu demokratis. Sesuai dengan penelitian Feby (2014) mengatakan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pola asuh diantaranya adalah : sosial ekonomi, pendidikan, jumlah anak, nilai-nilai yang dianut orang tua dan kepribadian. Peneliti berpendapat bahwa orang tua yang memiliki pendidikan rendah kemungkinan memiliki pengetahuan yang kurang mengenai dampak negatif dari kecanduan *gadget*. Sehingga orang tua menjadi lebih mudah untuk memberikan kesempatan anak untuk bermain *gadget*. Sedangkan pada orang tua yang memiliki sosial ekonomi yang tinggi kemungkinan hanya memiliki waktu yang sedikit dalam mendampingi anak dalam menggunakan *gadget* sehingga dengan mudah membiarkan anak bermain *gadget*, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan tingkat kecanduan *gadget* pada anak.

Namun pada tabel 5.16 menunjukkan bahwa sebanyak 6 orang tua demokratis (6,8%) memiliki anak dengan kecanduan sedang. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh fase perkembangan anak usia prasekolah. Dimana pada usia 2-4 tahun anak dalam masa *pre conceptual* yang cenderung egosentris. Sedangkan pada usia 4-7 tahun anak dalam fase berpikir *intuitive* yang masa transisi dari egosentris ke lingkungan biasanya ditunjukkan anak sering bandel, emosi memuncak dan tidak dapat dipaksa (Hendyca, 2014). Selain itu, faktor lain yang kemungkinan menjadi penyebab yaitu kontrol diri yang rendah. Apabila seseorang tidak dapat menahan diri dan mengatur waktu pada saat menggunakan *gadget* maka menyebabkan seseorang menjadi rentan mengalami kecanduan *gadget*

(Putri, 2018). Menurut asumsi peneliti bahwa usia anak prasekolah cenderung belum bisa mengontrol diri dan menyadari dampak negatif dari kecanduan *gadget*. Sehingga alasan anak bermain *gadget* karena perasaan senang pada aplikasi *gadget* yang semakin beragam. Oleh karena itu, orang tua lah yang dapat memberikan arahan kepada anak untuk memutuskan sesuatu hal yang baik dengan menjelaskan kepada anak tentang risiko yang akan ditimbulkan dari hal tersebut.

Sedangkan, berdasarkan hasil penelitian sebanyak 2 orang (40%) orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter dengan anak mengalami kecanduan ringan pada *gadget* dan sebanyak 3 orang (60%) orang tua menerapkan pola asuh otoriter memiliki anak yang tidak mengalami ketergantungan pada *gadget*. Penerapan pola asuh tersebut berdampak positif untuk meminimalisir tingkat kecanduan *gadget*. Namun menurut teori Baumrind mengatakan bahwa pola asuh otoriter dilakukan orang tua dengan anak harus mengikuti apa yang dikatakan oleh orang tua tanpa mempertimbangkan kebutuhan anak (Ormrod, 2009). Peneliti berasumsi, bisa saja anak hanya mematuhi orang tua karena perasaan takut dan akan tetap cenderung mengulangi bermain *gadget* jika orang tua sedang tidak mengawasi anak. Memberikan aturan untuk tidak menggunakan *gadget* namun tanpa adanya penjelasan dari orang tua kepada anak akan menimbulkan rasa penasaran anak dengan *gadget* juga semakin meningkat. Sehingga anak cenderung ingin tetap bermain *gadget* secara terus menerus karena berfikir hal tersebut menyenangkan dikarenakan pada usia tersebut dan anak menyukai hal baru yang menyenangkan.

Sedangkan dari data penelitian didapatkan sebanyak 10 orang (90,9%) menerapkan pola asuh permisif dan memiliki anak dengan tingkat kecanduan *gadget* sedang, serta 1 orang (9,1%) orang tua dengan pola asuh permisif memiliki

anak dengan kategori kecanduan *gadget*. Sikap dari orang tua terhadap penggunaan *gadget* cenderung mempengaruhi tingkat kecanduan *gadget* pada anak-anak. Ketergantungan *gadget* pada anak dapat disebabkan oleh pola asuh orang tua dan lamanya durasi penggunaan *gadget*. Hal ini dibuktikan dengan hasil tabulasi silang bahwa dari 11 orang tua yang menerapkan pola asuh permisif sebanyak 8 anak (72,7%) menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi, dan sebanyak 3 anak (27,3%) menggunakan *gadget* dengan durasi sedang. Hasil dari penelitian tersebut didukung oleh penelitian Cheol & Ye Rang (2014) mengatakan bahwa anak dengan pola asuh permisif memiliki kemungkinan lebih tinggi untuk mengalami kecanduan *gadget*. Selain itu, ketika orang tua memiliki sikap yang lebih positif terhadap penggunaan *gadget* dan membiarkan anak-anak mereka menggunakan *gadget* dengan mudah juga dapat meningkatkan kecanduan *gadget* pada anak. Apabila orang tua sendiri merupakan pengguna aktif dari *gadget* bahkan kecanduan dengan *gadget*, maka anak-anak mereka memiliki kesempatan yang lebih tinggi untuk terkena kecanduan pada *gadget*. Peneliti berasumsi salah satu pola asuh yang kemungkinan dapat memunculkan perilaku kecanduan *gadget* pada anak yaitu pola asuh permisif. Hal tersebut dikarenakan anak yang biasa dimanja oleh orang tua atau diberikan kebebasan dapat menimbulkan anak dengan kontrol yang kurang sehingga meningkatkan tingkat kecanduan anak dengan *gadget*. Dimana pada pola asuh ini orang memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan suatu hal tanpa pengawasan yang cukup dari orang tua dan jika anak dalam bahaya tidak mendapatkan teguran sehingga dapat menjadikan anak menjadi manja, tidak patuh, kurang mandiri, maumenang sendiri, kurang memiliki

kepercayaan diri, sehingga kedisiplin yang kurang dari orang tua dapat membuat anak lebih merasa bebas untuk bermain *gadget*.

Menurut Baumrind, mengatakan bahwa pola asuh permisif dimana orang tua yang hangat dan berhubungan dengan kehidupan anak, orang tua kurang dalam membimbing atau mengontrol anak, anak dibiarkan melakukan hal yang mereka inginkan, serta orang tua kurang memberi tuntutan kepada anak dapat menjadi pemicu tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah (Santrock, 2017). Orang tua menjadi sebagai sosok panutan bagi anak sejak usia prasekolah salah satunya mengenai kebijaksanaan dalam menggunakan media *gadget*. Orang tua terkadang juga sering menggunakan *gadget* didepan anak dan lebih fokus menggunakan *gadget* daripada berinteraksi dengan anak mereka (Fathoni, 2017). Oleh karena itu, tidak hanya dari penerapan pola asuh yang baik bagi anak saja namun orang tua seharusnya menjadi cermin bagi anak. Dimulai dari usia prasekolah dimana orang tua dapat memberi batasan dan pengawasan anak ketika menggunakan *gadget* jika memang tidak memiliki fungsi yang bermanfaat. Jika sudah memasuki usia yang cukup orang tua dapat memberikan kepercayaan pada anak untuk menggunakan *gadget* dalam waktu dan keadaan tertentu dengan adanya pengawasan dari orang tua. Disamping itu jika anak telah mengalami kecanduan pada *gadget*, orang tua dapat melakukan suatu pendekatan pada anak dengan cara mengalihkan perhatian seperti lebih sering menemani dan berbincang dengan anak, berlibur bersama keluarga, berolahraga bersama serta orang tua dapat memilihkan hiburan permainan yang mendidik namun tidak membosankan bagi anak (Feby, 2014). Peneliti berpendapat bahwa orang tua harus berusaha untuk meluangkan waktu yang lebih banyak dengan anak-anak mereka dan

menyadari dampak dari penggunaan *gadget*. Pola asuh yang dapat diterapkan oleh orang tua tentang penggunaan *gadget* yaitu pola asuh demokratis, dikarenakan akan terjalin interaksi yang baik antara orang tua dan anak sehingga anak akan lebih dekat dan mematuhi aturan yang telah disepakati. Selain itu, dalam pola asuh demokratis terdapat arahan, perhatian, rasa saling menghormati dan komunikasi dua arah antara orang tua dan anak. Sedangkan pemilihan penerapan pola asuh dapat dipengaruhi oleh pendidikan, pekerjaan dan sosial ekonomi dari orang tua. Hal yang perlu menjadi perhatian orang tua yaitu perasaan nyaman anak pada saat bermain *gadget* tanpa pengawasan dapat menyebabkan dampak negatif yang serius dari kecanduan *gadget* pada anak-anak. Karena anak usia prasekolah merupakan masa transisi dari egosentris ke super ego atau lingkungan dan masih memiliki kontrol yang lemah dalam memutuskan sesuatu. Perhatian khusus dan peran dari orang tua dalam hal ini penerapan pola asuh yang efektif sangat diperlukan untuk meminimalisir tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah dikarenakan anak-anak merupakan sumber daya yang paling berharga dimasa yang akan datang yang tidak dapat diganti oleh hal lain.

### **5.3 Keterbatasan**

1. Peneliti tidak membedakan subjek penelitian yakni anak prasekolah berdasarkan jenis kelamin untuk menilai tingkat kecanduan *gadget*, sehingga penelitian ini tidak dapat menganalisa mengenai jenis kelamin mana yang lebih dominan mengalami kecanduan *gadget*.
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.  
Sehingga hal ini dapat mempengaruhi hasil dari kuesioner.

## **BAB 6**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya mengenai hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Orang tua di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya sebagian besar menerapkan pola asuh demokratis kepada anaknya sebesar 88 orang (84,6%).
2. Tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah di TK Al-Fitroh Surabaya dan TK Budi Mulya Surabaya sebagian besar termasuk dalam kategori tidak ketergantungan *gadget* sebesar 72 orang (69,2%).
3. Ada hubungan sedang antara pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah.

#### **6.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas maka peneliti dapat memberikan beberapa saran yang dapat disampaikan kepada pihak yang terkait sebagai berikut ini :

##### **6.2.1 Bagi Responden Orang Tua**

Pada usia anak prasekolah merupakan usia yang belum mencapai dalam membuat keputusan yang rasional, sehingga anak dapat dengan mudah menjadi kecanduan dengan *gadget*. Oleh karena itu, pendampingan dan pengawasan orang

tua terhadap anak pada saat menggunakan *gadget* sangatlah diperlukan. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam membimbing dan memberikan batasan penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah. Selain itu, penerapan pola asuh yang baik dalam hal ini pola asuh demokratis dapat menjadi salah satu pilihan bagi orang tua dalam membimbing dan mendidik anak.

#### 6.2.2 Bagi Anak

Anak memerlukan bimbingan dan pengawasan dari orang tua pada saat menggunakan *gadget* dikarenakan anak belum sepenuhnya memahami akan dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Hal yang mungkin dapat diterapkan yaitu bermain dengan teman sebaya dan keluarga dapat menjadi solusi untuk mengalihkan perhatian anak untuk tidak bermain *gadget*. Selain itu, anak dapat menggunakan *gadget* sebagai media edukasi dan meningkatkan kreatifitas pada anak melalui media *youtube*.

#### 6.2.3 Bagi Tempat Penelitian (TK Al-Fitroh Surabaya & TK Budi Mulya Surabaya)

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan untuk pihak TK dalam memberikan bimbingan kepada anak prasekolah supaya tidak sering menggunakan *gadget* untuk sesuatu yang tidak bermanfaat. Selain itu, disarankan untuk membentuk suatu program *parenting* untuk orang tua mengenai dampak dari perkembangan teknologi *gadget*.

#### 6.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan penerapan pola asuh orang tua dan perkembangan teknologi khususnya media *gadget*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, R. (2017). *Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Anak*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 7(1), 33–48.
- Agustiawati. (2014). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran Akuntansi Kelas XII IPS di SMA Negeri 26 Bandung*.
- Ajeng Raditya K. (2018). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah di TK Hang Tuah 11 Surabaya*. Program Sarjana Stikes Hang Tuah Surabaya : Surabaya. Skripsi dipublikasikan.
- Alamiyah Syifa Syarifah, Zamzamy Ahmad, R. R., Resa Rasyidah. (2017). *Pendampingan dan Pengawasan Dalam Penggunaan Media Gadget Pada Anak Usia TK (Taman Kanak-Kanak)*. Surabaya : Cakra Studi Global Strategis.
- Anindya, M. (2017). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik*.
- A.S. Page, et all. (2010). *Children's screen viewing is related to psychological difficulties irrespective of physical activity*. Pediatrics. vol.126, no.5,pp.e1041-7 November.
- Bates. (2013). *A Very Modern Milestone " One in Three Kids Use A Mobile Phone or Tablet Before They Can Talk (online) Daily Miil*.
- Baumrind, Diana. (1996). *Prototypical Descriptions of 3 Parenting Styles : 2003*.
- Chandra, F. (2018). *Hubungan Tipe Pola Asuh Orang Tua Dengan Kebebasan Penggunaan Gadget Pada Anak Di SD Negeri Burat Kecamatan Kepil Kabupaten Wonosobo*. Jurnal Komunikasi Kesehatan Vol.IX No.2 Tahun 2018, (2), diunduh tanggal 20 Februari 2019 pada jam 13:17 WIB.
- Cheol, P., & Ye Rang, P. (2014). *The Conceptual Model on Smart Phone Addiction among Early Childhood*, 4(2), 147–150. <https://doi.org/10.7763/IJSSH.2014.V4.336>
- Dony Setiawan, H. P. (2015). *Metodologi Penelitian Kesehatan untuk mahasiswa kesehatan*. Jember: Graha Ilmu.
- Dr.H.Mundir. (2013). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.

- Elizabeth B, H. (2011). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Fathoni, A.R. (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. diakses pada 09 Februari 2019 pada jam 16.51 WIB
- Feby, F. (2014). *Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Alat Komunikasi Handphone Dan Media Internet Berdasarkan Karakteristik Wilayah Di Kecamatan Pauh Dan Padang Timur*. Pogram Sarjana Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI SUMBAR : Sumatera Barat. Skripsi dipublikasikan.
- Ferliana, J. M. (2013). *Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main*. diunduh pada 04 Maret 2019 dari <http://nakita.grid.id/balita/anak-dangadgetyangpenting-aturan-main?page=2>
- Griffiths. (2011). Behavioural Addictions : An Issue for Everybody? *Journal of Workplace Learning*, 19–25.
- Handayani, Awik. (2013). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Tingkat Kenakalan Anak Di Kelurahan Gemah Kecamatan Pedurungan Kota Semarang* : IKIP PGRI SEMARANG.
- Hendrawan, T. (2012). *Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua dengan Prestasi Belajar Siswa Di MI Miftahul Iman Kecamatan Kedung Kandang Kelurahan Lesanpuro Kota Malang*, (07410031), 1–16.
- Hendyca Dony Setiawan, P. (2014). *Keperawatan Anak dan Tumbuh Kembang (Pengkajian dan Pengukuran)*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Hidayat, A. A. A. (2009). *Metode Penelitian Keperawatan dan Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hurlock, Elizabeth B. (2011). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga.
- Iswidharmanjaya, D. Agency. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*: Yogyakarta.
- Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P., & Bonner, R. L. (2015). *Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children*. *Pediatrics*, 136(6), 1044–1050. <https://doi.org/10.1542/peds.2015-2151>, diunduh pada 09 Januari 2019 pada jam 06.29 WIB.

- Kim, Y. (2013). *Riset Penggunaan Media dan Perkembangannya Kini*. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, Vol.17, No1.
- Kristiadina. (2013). *Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua dengan Kejadian Merokok Pada Remaja Pria Di Nginden Jangkungan Kecamatan Sukolilo Surabaya*. Program Sarjana Stikes Hang Tuah Surabaya : Surabaya. Skripsi dipublikasikan.
- Kwon, M. dkk. (2013). Development and validation of a smartphone addiction scale (SAS), *Plos One*, 8,12,1-7.
- Kwon, M., Kim, D., Cho, H., & Yang, S. (2013). *The Smartphone Addiction Scale : Development and Validation of a Short Version for Adolescents*,8(12), 1–7. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>
- Lin, Y. . et al. (2017). *Psychopatology of Everyday Life in the 21st Century: Smartphone Addiction*.
- Loebis R. (2016). *Ibu-ibu..ini Bahayanya Kalau Anak Balita Anda Kebanyakan Main Gadget*. PT.JPG Multimedia.
- M.Dechesnay, B. A. (2012). *Caring For the vulnerable (3rd ed)*. Burlington, MA: James & Bartlett Learning.
- M.Hafiz, A.-A. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. Program Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung : Bandar Lampung. Skripsi dipublikasikan.
- Maulida, H. (2013). Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*.
- Novitasari, W. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. PAUD Teratai, 05 Nomor 0. diunduh pada tanggal 09 Februari 2019 jam 17:27 WIB.
- Nugroho Tri Adi. (2017). *Pola Pengawasan Orang Tua Terhadap Aktivitas Anak di Dunia Maya : Studi*, Vol 13 No., 1–20. diunduh pada tanggal 23 Februari 2019 jam 13:06 WIB.
- Nurlastyani, Anggi .S . (2018). *Penerapan Prinsip-Prinsip Pola Asuh Orang Tua Dengan Pengembangan Konsep Diri Mahasiswa S1 dan D3 Tingkat 1*

- STIKES Hang Tuah Surabaya*. Program Sarjana Stikes Hang Tuah Surabaya : Surabaya. Skripsi dipublikasikan.
- Nurmasari, A. (2016). *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara Dan Bahasa Pada Balita Dikelurahan Tambakrejo Surabaya*. Program Pendidikan Bidan Universitas Airlangga : Surabaya. Skripsi dipublikasikan.
- Ormrod, J. (2009). *Psikologi Pendidikan* (1st ed.). Jakarta : Erlangga.
- Palar, J. E., & Oroh, W. (2018). *Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget*,6.
- Pratiwi, A. (2015). Hubungan antara Pola Asuh Orang Tua dengan Perkembangan Mental Anak Pada Proses Tumbuh Kembang di SD Bentakan 1 Sukoharjo . *Jurnal Ilmu Keperawatan*, 1 (2), 24-27.
- Pumpic Mobile Monitoring. 2016. *Quiz For Parent : Are your Kids Smartphone Addicted*,<https://pumpic.com/security/child-smartphone-dependency-quiz/>diakses pada 10 Maret 2019 jam 19.25 WIB.
- Putri, N. I. (2018). *Sistem Pakar Diagnosa Tingkat Kecanduan Gadget Pada Remaja Menggunakan Metode Certainty Factor*. Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Sunan Gunung Djati Bandung : Bandung. Skripsi Dipublikasikan.
- Ramadhan, Ahmad & Farid Agung. ( 2017). *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun*. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*. Volume 6. 2540-8844
- Robinson, C., Mandleco. B., Olsen, S.F., & Hart, C.H (1995). *Authoritative, authoritarian, and permissive parenting practices : Development of a new measure*. *Psychological Reports*, 77, 819-830.
- Robinson et all. (2001). *The Parenting Styles and Dimenaiona Questionnaire (PSDQ)*. *Brigham Young University*, pp.819-830.
- Santika, I. (2017). *Pengaruh Pola Asuh Demokratis Orang Tua Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 28 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*. diunduh pada 17 Januari 2019 pada jam 14;31 WIB.

- Santrock. (2017). Psikologi Pendidikan. In *Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana Penada Media Grup.
- Setianingsih, Ardani, A. wahyuni, & Khayati, F. noor. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas. *Universitas Lampung, XVI(2)*, 191–205. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Setiono, A. K., Ardianto, D. T., Studi, P., Komunikasi, D., Seni, F., Petra, U. K. (2017). *Perancangan Film Semi Dokumenter Mencegah Perilaku Kecanduan Smartphone Pada Remaja Usia 12-18 Tahun, 1–9*. diunduh pada tanggal 19 Februari 2019 jam 19.03 WIB.
- Septiari, Bety Bea. 2012.*Mencetak Balita Cerdas dan Pola Asuh Orang Tua*. Yogyakarta : Nuha Medika.
- Sigman A. (2010). *The Impact of screen media on children:a eurovision for parliament.p 89-109*.
- Soetjningsih. (2013). *Perkembangan Anak Sejak Pertumbuhan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Penada Media Grup.
- Sri Anik et all. (2017). *Hubungan Pola Asuh Orang Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*.1,56-64. diakses pada 27 Januari 2019 pada jam 11.44 WIB.
- Starburger. (2011). Children, adolescents, abesity and the media, (Pediatrics).
- Sudrajat, Subana .(2009). *Dasar-DasarPenelitian Ilmiah*. Bandung : Pustaka Setia. h 125-126.
- Suharsono. (2009). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kemampuan Sosialisasi pada Anak Prasekolah di TK Pertiwi Purwokerto Utara. *Jurnal Keperawatan Soedirman 4 (3)*, 112-116.
- Sujianti. (2018). *Hubungan Lama Dan Fekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap*, 8(1), 54–65.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak, 3(38), 510–514.
- Surbakti, E.B. (2012). *Parenting anak-anak*. Jakarta : Alex Media Karputindi.

- Susan, K. T. & C. (2015). *Buku Ajar Keperawatan Pediatri*. In *Vol.1* (2nd ed., p. 134). Jakarta.
- Susilowati, E. (2012). Pola Asuh Orang Tua dan Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah. *Majalah Ilmiah Sultan Agung, Vol L, No.*
- Trinika, Yulia. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun)*. Fakultas Kedokteran :Universitas Tanjungpura .
- Trisilia, Letty . (2012). *Kontrol Diri Sebagai Prediktor Kecanduan Menggunakan Blacberry Service*. Program Studi Psikologi Universitas Sumatera Utara: Sumatera. Skripsi Dipublikasikan
- Wijanarko, Jarot & Setiawati, Ester. (2016). *Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital Pengaruh Gadget Dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak*. : Jakarta Selatan : Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai.
- Young, K.S & Cristiano, N. (2011). *A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*.
- Yusonia, A. (2018). *Hubungan antara kecanduan smartphome dengan kualitas tidur pada remaja*. Program Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya : Surabaya. Skripsi dipublikasikan.

**Lampiran 1*****CURRICULUM VITAE***

Nama : Rizky Novitasari Suherman

Nim : 151.0048

Program Studi : S1-Keperawatan

Tempat, Tanggal Lahir : Surabaya, 25 Januari 1997

Alamat : Desa Buntalan RT 013 RW 002, Kec.Temayang,  
Kab.Bojonegoro

Agama : Islam

Riwayat Pendidikan :

1. SDN 2 BUNTALAN BOJONEGORO LULUS TAHUN 2009
2. SMPN 1 SUKOSEWU LULUS TAHUN 2011
3. SMAN 3 BOJONEGORO LULUS TAHUN 2014

## Lampiran 2

**LEMBAR PENGAJUAN JUDUL PENELITIAN DAN PENGAJUAN SURAT IJIN  
STUDI PENDAHULUAN/ PENGAMBILAN DATA PENELITIAN \* coret salah satu  
MAHASISWA PRODI S1 KEPERAWATAN STIKES HANG TUAH SURABAYA  
TA 2018/1/2019.**

Berikut dibawah ini saya, mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya  
Surabaya :

Nama : RIZKY NOVITASARI SUHERMAN  
NIM : 1510048

Mengajukan Judul Penelitian  
Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan  
Gadget pada Anak Prasekolah

Selanjutnya mohon koreksi bahwa judul yang saya ajukan BELUM/ PERNAH \* coret salah satu  
(dili oleh Ka Perpustakaan) diteliti sebelumnya dan selanjutnya berkenan dikeluarkan surat ijin  
pengambilan data :

Kepada : Kepala Tk Al-Fitroh Surabaya  
Alamat : Jl. Panbugo Gang I / 14-B Penjaringan Sari,  
Rungkut, Surabaya  
Tambahan : 1. ....  
2. ....  
Waktu/ Tanggal : .....

Demikian permohonan saya.

Surabaya, 6 Maret 2019  
Mahasiswa  
RIZKY NOVITASARI -S.  
NIM. 1510048

Pembimbing 1  
ORRILA SAIDAH, M.Kep.,Ns.,Kep.,Anab  
NIP. 03026

Pembimbing 2  
CERIA NURHAYATI, S.Kep.,Ns.,M.Kep  
NIP. 03049

Ka Perpustakaan  
Nadia O. A.Md  
NIP. 03038

Ka Prodi S1 Keperawatan  
Puji Hastuti, S.Kep.,Ns.,M.Kep  
NIP. 03010



## Lampiran 3

**LEMBAR PENGAJUAN JUDUL PENELITIAN DAN PENGAJUAN SURAT IJIN  
STUDI PENDAHULUAN/ PENGAMBILAN DATA PENELITIAN \* coret salah satu  
MAHASISWA PRODI S1 KEPERAWATAN STIKES HANG TUAH SURABAYA  
TA 2018.../...2019.**

Berikut dibawah ini saya, mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya Surabaya :

Nama : RIZKY NOVITASARI SUHERMAN

NIM : 151.0098

Mengajukan Judul Penelitian

HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN TINGKAT  
KECANDUAN GADGET PADA ANAK PRASEKOLAH

Selanjutnya mohon koreksi bahwa judul yang saya ajukan BELUM/ PERNAH \* coret salah satu  
(diisi oleh Ka Perpustakaan) diteliti sebelumnya dan selanjutnya berkenan dikeluarkan surat ijin

pengambilan data :

Kepada : Kepala TK Budi Mulya Surabaya

Alamat : Jl. Rungkut Asri Timur 1x /17  
Surabaya

Tembusan : 1.

2.

Waktu/ Tanggal :

Demikian permohonan saya.

Surabaya, 26 Maret 2019

Mahasiswa

*Rizky Novitasari*

RIZKY NOVITASARI S

NIM. 151.0098

Pembimbing 1

*Rorihila Saadah*  
RORIHILA SAADAH M. Kep., Ns., Kep., Amat  
NIP. 01.026

Pembimbing 2

*Ceria Nurhayati*  
CERIA NURHAYATI S. Kep., Ns., M. Kep  
NIP. 03049


Ka Perpustakaan

*Nadia O. A. Md*  
Nadia O. A. Md  
NIP. 03038

Ka Prodi S1 Keperawatan

*Puji Hastuti*  
Puji Hastuti, S. Kep., Ns., M. Kep  
NIP. 03010

## Lampiran 4



**YAYASAN NALA**  
**Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya**  
**RUMAH SAKIT TNI-AL Dr. RAMELAN**  
 Jl. Gadung No. 1 Telp. (031) 8411721, 8404248, 8404200 Fax. 8411721 Surabaya  
 Website : [www.stikeshangtuah-sby.ac.id](http://www.stikeshangtuah-sby.ac.id)

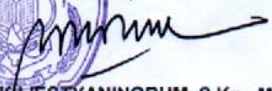

---

Surabaya, 18 Maret 2019

Nomor : B / 207 / IIII/2019/ SHT.  
 Klasifikasi : BIASA  
 Lampiran : --  
 Perihal : Permononan Ijin  
Pengambilan Data Pendahuluan

**K e p a d a**  
**Yth. KEPALA TK AL-FITROH**  
**di**  
**Surabaya**

1. Dalam rangka penyusunan Proposal Skripsi bagi mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya TA. 2018/2019, mohon Kepala TK Al-Fitroh Surabaya berkenan mengijinkan kepada mahasiswa kami untuk mengambil data pendahuluan penelitian di Instansi/wilayah kerja yang Bapak/Ibu pimpin.
2. Tersebut titik satu, mahasiswa STIKES Hang Tuah Surabaya :  
 Nama : Rizky Novitasari Suherman  
 NIM : 151.0048  
 Judul penelitian :  
 Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan Gadget Pada Anak Prasekolah.
3. Demikian atas perhatian dan bantuannya terima kasih.

  
  
**WIWIEKLIESTYNINGRUM, S.Kp., M.Kep**  
**NIP. 04014**

**Tembusan :**

1. Ketua Pengurus Yayasan Nala
2. Puket I, II, III STIKES Hang Tuah Sby
3. Ka Prodi S1 Kep. STIKES Hang Tuah Sby

## Lampiran 5



**YAYASAN NALA**  
*Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya*  
**RUMAH SAKIT TNI-AL Dr. RAMELAN**  
 Jl. Gadung No. 1 Telp. (031) 8411721, 8404248, 8404200 Fax. 8411721 Surabaya  
 Website : [www.stikeshangtuah-sby.ac.id](http://www.stikeshangtuah-sby.ac.id)

Nomor : B/204/III/2019/SHT.  
 Klasifikasi : BIASA.  
 Lampiran : --  
 Perihal : Permohonan Ijin

Surabaya, 18 Maret 2019

**K e p a d a**  
 Yth. **KEPALA TK BUDI MULYA**  
 di  
Surabaya

1. Dalam rangka penyusunan Proposal Skripsi bagi mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya TA. 2018/2019, mohon Kepala TK Budi Mulya Surabaya berkenan mengizinkan kepada mahasiswa kami untuk mengambil data pendahuluan penelitian di Instansi/wilayah kerja yang Bapak/Ibu pimpin.
2. Tersebut titik satu, mahasiswa STIKES Hang Tuah Surabaya :  
 Nama : Rizky Novitasari Suherman  
 NIM : 151.0048  
 Judul penelitian :  
 Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan Gadget Pada Anak Prasekolah.
3. Demikian atas perhatian dan bantuannya terima kasih.

**STIKES HANG TUAH SURABAYA**  
**KETUA**  
  
**WIWIEK LIESTYANINGRUM, S.Kp., M.Kep**  
 NIP. 04014

**Tembusan :**

1. Ketua Pengurus Yayasan Nala
2. Puket I, II, III STIKES Hang Tuah Sby
3. Ka Prodi S1 Kep. STIKES Hang Tuah Sby

## Lampiran 6



**YAYASAN NALA**  
*Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya*  
**RUMAH SAKIT TNI-AL Dr. RAMELAN**  
 Jl. Gedung No. 1 Telp. (031) 8411721, 8404248, 8404200 Fax. 8411721 Surabaya  
 Website : [www.stikeshangtuah-sby.ac.id](http://www.stikeshangtuah-sby.ac.id)

Nomor : B/236 /IV/2019/ SHT.  
 Klasifikasi : BIASA.  
 Lampiran : --  
 Perihal : Permohonan Ijin  
Pengambilan Data Penelitian

Surabaya, 30 April 2019

K e p a d a  
 Yth. KEPALA TK AL-FITROH  
 di  
Surabaya

1. Dalam rangka penyusunan Skripsi bagi mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya TA. 2018/2019, mohon Kepala TK Al-Fitroh Surabaya berkenan mengizinkan kepada mahasiswa kami untuk mengambil data penelitian di Instansi/wilayah kerja yang Bapak/Ibu pimpin.
2. Tersebut titik satu, mahasiswa STIKES Hang Tuah Surabaya :  
 Nama : Rizky Novitasari Suherman  
 NIM : 151.0048  
 Judul penelitian :  
 Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan Gadget pada Anak Prasekolah
3. Demikian atas perhatian dan bantuannya terima kasih.

A.n. KETUA STIKES HANG TUAH SURABAYA  
 PUKET I

  
 DYAN ARINI, S.Kep., Ns., M.Kes  
 NIP. 03003

**Tembusan :**

1. Ketua Pengurus Yayasan Nala
2. Ketua STIKES Hang Tuah Sby (Sbg. Lap)
3. Puket II, III STIKES Hang Tuah Sby
4. Ka Prodi S1 Kep. STIKES Hang Tuah Sby

## Lampiran 7



**YAYASAN NALA**  
*Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya*  
**RUMAH SAKIT TNI-AL Dr. RAMELAN**  
 Jl. Gadung No. 1 Telp. (031) 8411721, 8404248, 8404200 Fax. 8411721 Surabaya  
 Website : [www.stikeshangtuah-sby.ac.id](http://www.stikeshangtuah-sby.ac.id)

Surabaya <sup>30</sup> April 2019

Nomor : B / 337 /IV/2019/ SHT.  
 Klasifikasi : BIASA.  
 Lampiran : --  
 Perihal : Permohonan Ijin  
Pengambilan Data Penelitian

**K e p a d a**  
**Yth. KEPALA TK BUDI MULYA**  
 di  
Surabaya

1. Dalam rangka penyusunan Skripsi bagi mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya TA. 2018/2019, mohon Kepala TK Budi Mulla Surabaya berkenan mengizinkan kepada mahasiswa kami untuk mengambil data penelitian di Instansi/wilayah kerja yang Bapak/Ibu pimpin.
2. Tersebut titik satu, mahasiswa STIKES Hang Tuah Surabaya :  
 Nama : Rizky Novitasari Suherman  
 NIM : 151.0048  
 Judul penelitian :  
 Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* pada Anak Prasekolah
3. Demikian atas perhatian dan bantuannya terima kasih.


A.n. **KETUA STIKES HANG TUAH SURABAYA**  
**PUKET I**

  
**DIAH ARINI, S.Kep., Ns., M.Kes**  
 NIP. 03003

**Tembusan :**

1. Ketua Pengurus Yayasan Nala
2. Ketua STIKES Hang Tuah Sby (Sbg. Lap)
3. Puket II, III STIKES Hang Tuah Sby
4. Ka Prodi S1 Kep. STIKES Hang Tuah Sby

## Lampiran 8



## **PERSETUJUAN ETIK**

*(Ethical Approval)*

**Komisi Etik Penelitian Kesehatan (KEPK)**  
*Stikes Hang Tuah Surabaya*

Jl. Gedung No. 1 Surabaya, [kepk.shtsby@gmail.com](mailto:kepk.shtsby@gmail.com), Telp. (031) 8411721, Fax. (031) 8411721

---

**Surat Pernyataan Laik Etik Penelitian Kesehatan**  
**Nomor : PE/26/V/2019/KEPK/SHT**

---

Protokol penelitian yang diusulkan oleh : Rizky Novitasari Suherman

dengan judul :

**Hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak usia prasekolah**

dinyatakan laik etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kekerasan dan Privasi, dan 7) Persetujuan Sebelum Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator masing-masing Standar sebagaimana terlampir.

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 08 Mei 2019 sampai dengan tanggal 08 Mei 2020

Ketua KEPK



Lwin Haryanti, S.Kep., Ns., M.Sc.  
NIP. 03006

Catatan untuk Peneliti dan Para Pihak :

- 1) Setiap pelaksanaan yang menyimpang dari protokol etik penelitian ini, harus sudah dilaporkan kepada kami untuk memperoleh pertimbangan dan persetujuan
- 2) Setiap kejadian yang tidak diharapkan, yang timbul dari pelaksanaan penelitian ini harus segera dilaporkan kepada kami
- 3) Peneliti bersedia untuk sewaktu-waktu memperoleh penantunan pelaksanaan penelitian
- 4) Para pihak terkait dapat menyampaikan aduan terkait dengan pelaksanaan penelitian ini kepada kami melalui e-mail, maupun nomor telepon kami
- 5) Peneliti harus memasukkan laporan tahunan, atau laporan akhir (berupa ringkasan) jika penelitian tidak melebihi 1 (satu) tahun.

## Lampiran 9



TAMAN KANAK-KANAK &amp; MADROSATUL QUR'AN

**AL - FITHROH**Jl. Pandugo I-14b Kecamatan Rungkut  
Kota Surabaya

Surabaya, 18 Juni 2019

Nomor : 52/TK.ALF/VI/2019  
 Lampiran :  
 Perihal :

Berdasarkan surat saudara nomor B/336/IV/2019/SHT, perihal izin melakukan penelitian di TK Al-Fithroh Surabaya, maka bersama ini kami sampaikan kepada STIKES Hang Tuah Surabaya Program Studi S-1 Keperawatan Tahun Ajaran. 2018/2019 bahwa mahasiswa yang keterangan di bawah ini :

Nama : Rizky Novitasari Suherman  
 NIM : 151.0048  
 Judul Penelitian : Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* pada Anak Prasekolah

Telah melakukan penelitian di TK Al-Fithroh Surabaya sejak tanggal 22-23 Mei 2019, demikian ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Kepala TK AL-FITHROH

Hj. Asnawiyah S.Pd

## Lampiran 10



**TAMAN KANAK – KANAK & KELOMPOK BERMAIN MODERN DAN ISLAMI**  
 Alamat Kantor Jl. Rungkut Asri Timur IX / 17, Telp / Fax ( 031 ) 8703351 Surabaya 60293

Nomor : 066/KB.TK-BMD/VI/2019  
 Lampiran : -  
 Perihal : PERIJINAN PENELITIAN

Surabaya, 27 Mei 2019

Berdasarkan surat saudara nomor B/337/IV/2019/SHT, perihal izin melakukan penelitian di TK Budi Mulia Surabaya, maka bersama ini kami sampaikan kepada STIKES Hang Tuah Surabaya Program Studi S-1 Keperawatan TA. 2018/2019 bahwa mahasiswa yang keterangan di bawah ini :

Nama : Rizky Novitasari Suherman

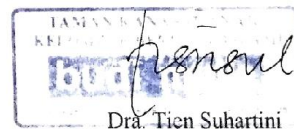
NIM : 151.0048

Judul Penelitian : Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* pada Anak Prasekolah

Telah melakukan penelitian di TK Budi Mulia Surabaya sejak tanggal 22-23 Mei 2019, demikian ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

TK Budi Mulia Surabaya

Kepala TK

  
 Dra. Tien Suhartini



## Lampiran 11

### MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap ”*

**Q.S Al-Insyirah : 5-8**

*“Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan orang-orang yang berilmu di antara kamu sekalian”*

**Q.S Al-Mujadilah:11**

PERSEMBAHAN :

1. Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan, kelancaran dan berkah dalam setiap langkah-langkah pengerjaan skripsi ini.
2. Terimakasih kepada kedua orang tua saya tercinta (Bapak Eeng Juherman dan Ibu Sulastri) serta kakak-kakak (Ferdy Hermawan, Dwi Herwanto, Ardiansyah Suherman), adik-adik (M.Andi Suherman, M.Abimanyu Suherman) saya yang selalu memberikan doa dan semangat kepada saya dalam menuntut ilmu sehingga skripsi saya dapat selesai dengan tepat waktu.
3. Terimakasih kepada Ibu Qori'illa Sa'idah, M.Kep., Ns., Sp.Kep.,An dan Ibu Ceria Nurhayati,S.Kep., Ns., M.Kep, selaku pembimbing 1 dan 2 yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran dan memberikan seluruh ilmu serta waktunya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Terimakasih kepada dosen-dosen Stikes Hang Tuah Surabaya yang telah sabar memperkenalkan, membagikan ilmu, memberikan contoh, serta membentuk jiwa keperawatan kepada saya.

5. Terimakasih kepada kelompok bimbingan skripsi saya (Ririn Prastia, Novinda Andi Ani, Febriansyah Wahyu) yang telah bersedia berproses bersama dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Terimakasih untuk teman dekat dan sahabat-sahabat saya (Cindy Ainur Oktaviani, Farida Ayu, Dwi Rizqi, Brahmayda Wiji, Agung Prasetia, Elfania Indriani, Feriskatama Heksa) yang telah menyemangati dan memotivasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik. Senior-senior saya (Kak Anggy Sandy, Kak Ika, Kak Suheni Kotimah, Kak Raditya Ajeng) yang telah memberikan nasihat dalam menyelesaikan skripsi ini selesai dengan tepat waktu.
7. Terimakasih kepada sahabat-sahabat angkatan 21 yang selalu menemani, memberikan support dan melengkapi pelajaran hidup saya selama 4 tahun.

**Lampiran 12*****INFORMATION FOR CONCENT*****(INFORMASI UNTUK PERSETUJUAN RESPONDEN)**

Kepada Yth.

Calon responden penelitian

Di Surabaya

Saya adalah mahasiswa Prodi S-1 Keperawatan Stikes Hang Tuah Surabaya akan mengadakan penelitian sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan *gadget* pada anak prasekolah.

Partisipasi saudara dalam penelitian ini akan bermanfaat bagi peneliti dan informasi atau keterangan yang didapatkan selama penelitian akan dijamin kerahasiaannya dan akan digunakan untuk kepentingan ini saja. Apabila penelitian ini telah selesai akan kami hanguskan.

Hormat saya,

Rizky Novitasari Suherman

NIM : 151.0048

**Lampiran 13*****INFORMED CONCENT*****(LEMBAR PERSETUJUAN SEBAGAI RESPONDEN)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bersedia untuk turut berpartisipasi sebagai responden penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Prodi S-1 Keperawatan Stikes Hang Tuah Surabaya, atas nama :

Nama : Rizky Novitasari Suherman

NIM : 151.0048

Dengan judul “Hubungan Pola Asuh Orang tua dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* pada Anak Prasekolah”.

Tanda tangan saya menunjukkan bahwa :

- a. Saya telah diberi informasi atau penjelasan tentang penelitian ini.
- b. Saya akan mengisi dan menjawab semua pertanyaan dari dua kuesioner dengan sebenar-benarnya pada satu kali pertemuan. Saya menjadi responden tanpa paksaan dari pihak manapun karena saya mengetahui bahwa keterangan yang akan saya berikan sangat besar manfaatnya bagi kelanjutan peneliti.
- c. Saya mengerti bahwa penelitian ini dijamin kerahasiaannya. Semua berkas yang mencantumkan identitas dan jawaban yang saya berikan hanya diperlukan untuk pengolahan data.
- d. Saya mengerti bahwa penelitian ini akan mendorong pembangunan mengenai “Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* Pada Anak Prasekolah”

Oleh karena itu saya secara sukarela menyatakan ikut berperan serta dalam penelitian ini.

Surabaya, Mei 2019

No. Responden :

Tanda tangan Responden :

## Lampiran 14

### KUESIONER DATA DEMOGRAFI

#### 1. Petunjuk :

- a) Saudara tidak perlu menuliskan nama.
- b) Berikan jawaban anda sejujurnya karena kejujuran anda sangat penting dalam penelitian karena dalam penilaian ini tidak ada jawaban benar atau salah.
- c) Saudara dipersilahkan memilih salah satu jawaban yang tersedia dengan memberi tanda (√) pada kotak jawaban yang tersedia.
- d) Usahakan agar tidak ada satupun jawaban yang terlewatkan.
- e) Anda sepenuhnya bebas menentukan pilihan, setelah diisi mohon diserahkan kembali dan apabila kurang jelas, saudara berhak bertanya kepada peneliti.

#### 2. Data Demografi

##### 1) Usia Ayah :

- 1) 20-30 Tahun
- 2) 30-40 Tahun
- 3) > 40 Tahun

##### 2) Usia ibu

- 1) 20-30 Tahun
- 2) 30-40 Tahun
- 3) >40 Tahun

##### 3) Pekerjaan ayah

- 1) Swasta
- 2) PNS
- 3) TNI/POLRI
- 4) Tidak bekerja
- 5) Lain-lain,sebutkan

##### 4) Pekerjaan Ibu

- 1) Swasta
- 2) PNS
- 3) TNI/POLRI
- 4) Ibu Rumah Tangga
- 5) Lain-lain, sebutkan....

5) Pendidikan Terakhir Ayah

- 1) SD
- 2) SMP
- 3) SMA
- 4) Perguruan Tinggi

6) Pendidikan Terakhir Ibu

- 1) SD
- 2) SMP
- 3) SMA
- 4) Perguruan Tinggi

7) Pendapatan Orang tua

- 1) kurang dari Rp 1.500.000,00 / bulan
- 2) Rp 1.500.000,00 s/d kurang dari Rp 2.500.000,00 / bulan
- 3) Rp 2.500.000,00 s/d Rp 3.500.000
- 4) lebih dari Rp 3.500.000

8) Usia Anak

- 1) 3 tahun
- 2) 4 tahun
- 3) 5 tahun
- 4) 6 tahun

9) Jumlah anak dalam keluarga?

- 1) Satu / tunggal
- 2) Dua
- 3) Tiga
- 4) Empat atau lebih

10) Nomor urut anak dalam keluarga ?

- 1) Satu / tunggal
- 2) Dua
- 3) Tiga
- 4) Empat atau lebih

11) Apakah anda tinggal bersama anak Anda dalam 1 rumah ?

- Ya
- Tidak
- Lain-lain,.....

12) Dalam 1 minggu berapa hari anak menggunakan *gadget* ?

.....hari

13) Dalam 1 hari berapa lama waktu anak menggunakan *gadget* ?

.....jam / .....menit

## Lampiran 15

### Kuesioner Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* Pada Anak Prasekolah

#### 1. Pola Asuh Orang Tua (*Parenting Styles Questionnaire*)

##### A. Petunjuk Pengisian Kuisisioner :

1. Isilah data dibawah ini dengan lengkap.
2. Mohon kuisisioner ini diisi dengan menjawab seluruh pertanyaan yang ada
3. Pertanyaan dibawah adalah tentang pola asuh orang tua
4. Baca pertanyaan sebelum menjawab
5. Berilah tanda (√) pada kotak yang telah disediakan dan pilihlah sesuai keadaan yang sebenarnya
6. Setelah selesai menjawab mohon kuisisioner ini dikembalikan kembali.
7. Tidak ada jawaban yang benar atau salah untuk setiap pertanyaan, seluruh jawaban adalah benar selama itu sesuai dengan bapak/ibu.

##### B. Kuisisioner

Kuisisioner ini terdiri dari beberapa pertanyaan. Terdapat 5 pilihan jawaban yang disediakan untuk setiap pertanyaan yaitu :

**Selalu (SL)** : setiap saat selalu melakukan kegiatan tersebut

**Sering (SR)** : pada sebagian waktu melakukan kegiatan tersebut

**Kadang-kadang (KD)** : frekuensi melakukan dan tidak melakukan sama

**Jarang (JR)** : hanya beberapa kali melakukannya

**Tidak Pernah (TP)** : tidak pernah melakukan kegiatan tersebut

No	Pertanyaan	TP	JR	KD	SR	SL
1	Bapak/Ibu peka terhadap perasaan dan kebutuhan anak anda					
2	Bapak /Ibu menggunakan hukuman fisik sebagai cara mendisiplinkan anak					



3	Bapak/Ibu terlebih dulu mempertimbangkan keinginan anak sebelum memintanya melakukan sesuatu					
4	Bila anak menanyakan mengapa dia harus melakukan sesuatu, bapak/ibu menjawab karena bapak/ibu yang menyuruh, atau bapak/ibu adalah orang tuanya dan hal itu yang bapak/ibu inginkan					
5	Bapak/ibu menjelaskan pada anak bagaimana perasaan bapak/ibu tentang perilakunya yang baik dan buruknya					
6	Bapak/ibu memukul anak ketika anak tidak mematuhi aturan					
7	Bapak/ibu mendorong anak untuk berbicara mengenai perasaan dan masalah-masalahnya.					
8	Bapak/ibu merasa kesusahan dalam mendisiplinkan anak					
9	Bapak/ibu mendorong anak untuk menyatakan perasaannya dengan bebas, meskipun dia tidak setuju dengan bapak/ibu					
10	Bapak/ibu menghukum anak dengan menghilangkan hak kebebasannya, tetapi bapak/ibu memberikan sedikit penjelasan (misal menonton tv, bermain dengan teman atau bermain game).					
11	Bapak/ibu memberikan alasan mengapa aturan harus ditaati pada anak					
12	Bapak//ibu menghibur dan memberikan pemahaman kepada anak ketika anak					

	sedang marah					
13	Bapak/ibu berteriak atau memarahi ketika anak berlaku tidak pantas atau nakal					
14	Bapak/ibu memberikan pujian pada anak ketika melakukan hal yang baik					
15	Bapak/ibu membiarkan anak melakukan sesuatu yang dapat mencelakai dirinya					
16	Bapak/ibu melampiaskan kemarahan kepada anak					
17	Bapak/ibu lebih sering menggunakan ancaman sebagai bentuk hukuman					
18	Bapak/ibu mempertimbangkan pilihan anak dalam merencanakan sesuatu untuk keluarga (misal liburan bersama					
19	Bapak/ibu menghukum anak dengan tidak emosi, tetapi memberikan kasih sayang seperti memeluk atau mencium					
20	Bapak/ibu menggunakan ancaman untuk menghukum anak dan tidak benar-benar melakukannya					
21	Bapak/ibu menghargai pendapat anak dengan mendorongnya untuk mengemukakannya					
22	Bapak/ibu mengizinkan anak untuk memberikan masukan dalam membuat peraturan keluarga					
23	Bapak/ibu memarahi dan mengkritik anak supaya dia memperbaiki kelakuannya					
24	Bapak/ibu memberikan alasan/penjelasan terlebih dahulu pada anak mengapa peraturan harus ditaati					

25	Bapak/ibu memberikan alasan kepada anak mengapa aturan yang telah ditetapkan harus ditaati					
26	Bapak/ibu menggunakan ancaman sebagai bentuk hukuman dengan sedikit atau tanpa pembenaran dari anak bapak/ibu					
27	Bapak/ibu meluangkan waktu dengan suasana hangat dan akrab dengan anak					
28	Bapak/ibu menghukum anak dengan mengurung anak sendirian dengan tidak memberikan penjelasan/sedikit penjelasan					
29	Bapak/ibu membantu anak untuk memahami dampak dan konsekuensi dari perilakunya dengan memberikan kesempatan anak untuk menjelaskan akibat-akibat dari tindakannya sendiri					
30	Bapak/ibu memarahi atau mengkritik anak saat perilakunya tidak sesuai dengan yang bapak/ibu harapkan					
31	Bapak/ibu menjelaskan konsekuensi dari perilaku yang dilakukan anak					
32	Bapak/ibu memukul anak ketika anak berperilaku buruk					

Riany, Y.E., Cuskelly, M., & Meredith, P. (2018).

2. **Tingkat Ketergantungan Gadget (*Smartphone Addiction Test*)**

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Anak anda marah atau kesal saat anda mengambil <i>smartphone</i> -nya.		
2	Anak anda mulai bertingkah atau menolak untuk melakukan apa pun sampai anda mengembalikan <i>smartphone</i> -nya.		
3	Anak anda menjadi gelisah atau tertekan ketika tidak ada sinyal Internet.		
4	Satu-satunya cara untuk membuat anak anda melakukan apapun adalah dengan mengambil <i>smartphone</i> -nya		
5	Jika anak anda memiliki waktu luang, ia menghabiskannya dengan <i>smartphone</i> di tangan.		
6	Anak anda sangat sering memeriksa <i>smartphone</i> -nya.		
7	Anak anda menjadi gelisah ketika ada larangan penggunaan <i>handphone</i> ditempat tertentu.		
8	Anak anda menjadi marah ketika baterai <i>smartphone</i> -nya habis.		
9	Anak anda marah ketika tidak ada yang menelepon, mengirim pesan, atau membalas komentar.		
10	Anak anda bingung bila selama beberapa jam tanpa <i>smartphone</i> .		
11	Anak anda berhenti berinteraksi dengan teman-temannya dan orang lain ketika tidak ada <i>smartphone</i> .		
12	Anak anda menjadi marah jika anda melarangnya bermain game atau mengakses media sosial tertentu.		
13	Anak anda bermasalah dengan guru di sekolah karena sering menggunakan <i>smartphone</i> selama pelajaran.		
14	Anak anda marah jika dia tahu tidak bisa menghubungi temannya di <i>smartphone</i> .		

15	Anak anda tidak peduli dengan hukuman dan melanggar aturan aturan keluarga yang melarang menggunakan <i>smartphone</i> atau internet.		
16	Anak anda akan menolak pergi tanpa <i>smartphone</i> .		
17	Anak anda lebih senang bermain <i>smartphone</i> , media sosial daripada bermain dengan temannya di luar.		
18	Semua aktivitas anak anda (termasuk PR dan menghabiskan waktu luang) selalu terkait dengan <i>smartphone</i> .		
19	Anak anda memeriksa <i>smartphone</i> nya sebelum tidur.		
20	Pada saat sebelum tidur anak anda selalu bermain <i>smartphone</i> .		
Total Skor			

Pumpic Mobile Monitoring (2016)

## Lampiran 16

**UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS  
KUESIONER POLA ASUH ORANG TUA**

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	22	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	22	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,912	32

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	114,09	311,706	,620	,907
P2	113,14	321,457	,676	,908
P3	114,50	306,071	,678	,906
P4	114,18	307,965	,721	,905
P5	113,05	318,426	,766	,906
P6	113,27	316,494	,657	,907
P7	113,09	320,277	,707	,907
P8	114,14	370,695	-,564	,929
P9	114,36	313,861	,488	,909
P10	114,59	307,491	,634	,906
P11	112,95	318,331	,758	,906
P12	113,32	316,989	,656	,907
P13	114,23	368,565	-,555	,927
P14	113,18	321,203	,700	,907
P15	114,18	311,965	,672	,906
P16	113,73	320,494	,538	,908
P17	114,23	308,851	,706	,905
P18	113,23	316,565	,720	,906
P19	114,50	307,881	,677	,906
P20	113,00	322,000	,687	,908
P21	113,36	315,481	,719	,906
P22	114,45	308,545	,530	,909
P23	114,09	374,182	-,620	,930
P24	114,41	311,872	,508	,909

P25	113,27	320,494	,772	,907
P26	113,09	316,468	,786	,906
P27	113,18	324,346	,641	,908
P28	113,18	319,203	,715	,907
P29	113,73	318,874	,556	,908
P30	113,68	316,703	,623	,907
P31	114,09	312,944	,661	,906
P32	114,18	312,346	,721	,906

## Lampiran 17

**UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS**  
**KUESIONER TINGKAT KECANDUAN GADGET**

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	22	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	22	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,950	20

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
G1	9,45	46,926	,447	,951
G2	9,64	45,385	,524	,950
G3	9,82	42,727	,875	,945
G4	9,95	44,331	,631	,949
G5	9,91	44,182	,645	,949
G6	9,82	42,727	,875	,945
G7	9,86	43,647	,725	,947
G8	9,95	44,426	,616	,949
G9	9,91	44,848	,543	,950
G10	10,00	43,524	,777	,946
G11	10,05	44,998	,561	,950
G12	9,73	43,922	,712	,947
G13	9,86	44,885	,535	,950
G14	9,82	44,346	,620	,949
G15	9,55	45,593	,575	,949
G16	10,05	43,760	,765	,947
G17	9,91	42,563	,901	,944
G18	9,82	42,727	,875	,945
G19	9,82	43,584	,739	,947
G20	10,00	44,286	,654	,948



**Lampiran 18**

**Data Tabulasi**

**DATA DEMOGRAFI TK AL-FITROH SURABAYA DAN TK BUDI MULYA SURABAYA**

No	U <sub>A</sub>	U <sub>I</sub>	P <sub>A</sub>	P <sub>I</sub>	PT <sub>A</sub>	PT <sub>I</sub>	POT	U <sub>An</sub>	JA <sub>n</sub>	NU <sub>An</sub>	TBO	F	Kode	Keterangan	D	Kode	Keterangan
1	3	2	5	4	1	2	3	4	3	3	1	3 hari	1	Rendah	3 jam 15 menit	3	Tinggi
2	2	2	1	4	3	3	4	4	3	2	1	7 hari	3	Tinggi	2 jam	3	Tinggi
3	3	2	1	1	3	3	2	3	3	3	1	3 hari	1	Rendah	3 jam	3	Tinggi
4	3	2	1	1	3	4	3	4	3	3	1	7 hari	3	Tinggi	7 jam 30 menit	3	Tinggi
5	2	2	1	4	4	4	2	2	2	2	1	2 hari	1	Rendah	30 menit	1	Rendah
6	3	2	5	4	3	3	3	3	3	3	1	2 hari	1	Rendah	1 jam	2	Sedang
7	2	2	1	5	3	4	1	3	2	2	1	7 hari	3	Tinggi	2 jam 30 menit	3	Tinggi
8	1	1	1	1	3	3	3	4	1	1	1	5 hari	2	Sedang	45 menit	1	Rendah
9	3	3	1	5	2	1	4	3	3	3	1	2 hari	1	Rendah	6 jam	3	Tinggi
10	3	2	1	4	1	1	3	3	2	2	1	7 hari	3	Tinggi	1 jam	2	Sedang
11	2	2	1	4	3	3	3	4	2	1	1	1 hari	1	Rendah	4 jam	3	Tinggi
12	2	2	1	1	3	4	4	3	1	1	1	3 hari	1	Rendah	1 jam	2	Sedang
13	1	1	1	1	3	2	2	4	2	1	1	3 hari	1	Rendah	2 jam	3	Tinggi
14	3	3	1	4	1	2	1	4	3	3	1	7 hari	3	Tinggi	10 jam	3	Tinggi
15	3	3	5	1	2	2	2	4	3	1	1	3 hari	1	Rendah	3 jam	3	Tinggi
16	2	1	1	4	3	3	3	3	2	1	1	7 hari	3	Tinggi	4 jam	3	Tinggi
17	2	1	1	4	3	3	3	3	2	1	1	7 hari	3	Tinggi	4 jam	3	Tinggi
18	2	2	1	4	2	2	3	3	2	2	1	7 hari	3	Tinggi	6 jam	3	Tinggi
19	3	2	1	1	1	1	3	4	2	2	1	2 hari	1	Rendah	30 menit	1	Rendah
20	1	1	1	4	1	1	1	4	2	1	1	2 hari	1	Rendah	30 menit	1	Rendah
21	3	2	1	4	1	3	3	3	2	2	1	7 hari	3	Tinggi	3 jam 15 menit	3	Tinggi

22	2	1	1	1	3	3	4	4	2	2	1	2 hari	1	Rendah	3 jam 15 menit	3	Tinggi
23	3	2	1	4	3	3	1	4	2	1	1	3 hari	1	Rendah	1 jam 30 menit	3	Tinggi
24	3	3	1	1	2	2	2	4	2	2	1	3 hari	1	Rendah	4 jam 15 menit	3	Tinggi
25	2	3	1	4	3	3	3	4	1	1	1	2 hari	1	Rendah	1 jam	2	Sedang
26	3	3	1	1	1	1	2	4	2	2	1	2 hari	1	Rendah	2 jam	3	Tinggi
27	3	3	1	4	2	3	3	4	3	3	1	3 hari	1	Rendah	1 jam	2	Sedang
28	3	2	1	4	2	2	3	4	2	2	1	7 hari	3	Tinggi	1 jam	2	Sedang
29	3	2	1	4	3	4	2	4	2	2	1	2 hari	1	Rendah	1 jam	2	Sedang
30	2	1	5	4	4	3	3	4	2	1	1	3 hari	1	Rendah	1 jam	2	Sedang
31	3	2	1	1	3	1	2	4	2	4	1	7 hari	3	Tinggi	4 jam 30 menit	3	Tinggi
32	2	2	1	4	4	4	4	3	2	1	1	7 hari	3	Tinggi	7 jam	3	Tinggi
33	2	2	1	1	3	3	3	3	1	1	1	7 hari	3	Tinggi	3 jam 45 menit	3	Tinggi
34	2	2	1	4	3	3	2	4	2	1	1	3 hari	1	Rendah	1 jam 20 menit	3	Tinggi
35	3	3	1	4	4	3	4	4	4	4	1	7 hari	3	Tinggi	2 jam	3	Tinggi
36	2	1	1	4	2	1	2	3	2	2	1	7 hari	3	Tinggi	8 jam	3	Tinggi
37	3	2	1	4	4	3	3	3	3	2	1	7 hari	3	Tinggi	3 jam	3	Tinggi
38	2	2	1	4	2	2	3	4	2	2	1	5 hari	2	Sedang	4 jam	3	Tinggi
39	3	3	3	4	3	2	4	3	4	4	1	7 hari	3	Tinggi	8 jam	3	Tinggi
40	3	3	2	4	3	3	3	3	1	1	1	7 hari	3	Tinggi	5 jam 30 menit	3	Tinggi
41	2	2	1	4	4	4	3	4	2	2	1	2 hari	1	Rendah	24 jam	3	Tinggi
42	2	2	1	4	4	4	3	3	2	2	1	3 hari	1	Rendah	24 jam	3	Tinggi
43	2	2	1	1	1	2	2	4	2	2	1	2 hari	1	Rendah	1 jam 15 menit	3	Tinggi
44	3	2	1	4	3	2	3	4	1	1	1	3 hari	1	Rendah	4 jam	3	Tinggi
45	2	2	5	4	2	3	1	4	1	1	1	1 hari	1	Rendah	20 menit	1	Rendah
46	2	2	1	4	3	3	3	4	2	2	1	7 hari	3	Tinggi	2 jam	3	Tinggi
47	3	3	1	4	3	4	4	3	2	2	1	3 hari	1	Rendah	1 jam	2	Sedang
48	2	2	1	4	3	3	3	4	2	1	1	3 hari	1	Rendah	1 jam	2	Sedang

49	2	2	1	1	3	3	3	3	1	1	1	1 hari	1	Rendah	30 menit	1	Rendah
50	3	2	1	5	4	4	2	4	2	2	1	2 hari	1	Rendah	1 jam	2	Sedang
51	2	2	1	4	3	3	3	4	3	2	1	7 hari	3	Tinggi	30 menit	1	Rendah
52	2	1	1	4	2	2	2	4	1	1	1	6 hari	2	Sedang	1 jam 30 menit	3	Tinggi
53	2	2	2	4	4	4	4	3	2	2	1	2 hari	1	Rendah	2 jam	3	Tinggi
54	2	2	1	4	4	4	4	3	3	3	1	3 hari	1	Rendah	2 jam	3	Tinggi
55	2	2	1	1	3	4	3	3	2	1	1	7 hari	3	Tinggi	1 jam	2	Sedang
56	2	1	1	1	4	4	3	3	1	1	1	7 hari	3	Tinggi	1 jam	2	Sedang
57	3	2	1	1	4	4	4	4	2	2	1	2 hari	1	Rendah	4 jam	3	Tinggi
58	2	2	1	1	4	4	4	4	3	2	1	2 hari	3	Rendah	3 jam	3	Tinggi
59	2	2	4	1	1	4	1	3	1	1	1	7 hari	3	Tinggi	30 menit	1	Rendah
60	3	3	1	4	4	4	4	3	2	2	1	5 hari	2	Sedang	2 jam 15 menit	3	Tinggi
61	2	2	2	1	4	4	4	3	2	2	1	7 hari	3	Tinggi	3 jam	3	Tinggi
62	2	2	1	4	4	4	3	3	4	2	1	7 hari	3	Tinggi	3 jam	3	Tinggi
63	3	2	5	4	4	4	4	4	3	3	1	7 hari	3	Tinggi	2 jam	3	Tinggi
64	2	2	1	4	4	4	3	2	2	2	1	1 hari	1	Rendah	30 menit	1	Rendah
65	3	2	1	1	4	4	4	3	2	2	1	5 hari	2	Sedang	1 jam 30 menit	3	Tinggi
66	2	2	1	4	4	4	4	3	2	1	1	4 hari	2	Sedang	2 jam	3	Tinggi
67	3	3	1	4	4	4	2	3	2	2	1	1 hari	1	Rendah	1 jam 30 menit	3	Tinggi
68	2	1	1	5	3	4	4	4	1	1	1	2 hari	1	Rendah	6 jam	3	Tinggi
69	2	2	5	4	3	4	4	4	2	2	1	2 hari	1	Rendah	2 jam	3	Tinggi
70	3	3	1	1	4	4	4	4	1	1	1	5 hari	2	Sedang	2 jam	3	Tinggi
71	3	2	1	4	4	4	4	4	2	2	1	2 hari	1	Rendah	1 jam	2	Sedang
72	3	2	2	2	4	4	4	4	2	2	1	7 hari	3	Tinggi	4 jam	3	Tinggi
73	2	2	2	2	4	4	4	4	3	1	1	2 hari	1	Rendah	30 menit	1	Rendah
74	3	2	1	4	3	3	2	3	2	2	1	2 hari	1	Rendah	20 menit	1	Rendah
75	2	2	1	4	4	4	4	4	2	1	1	3 hari	1	Rendah	2 jam	3	Tinggi

76	2	2	1	4	4	3	4	4	2	2	1	7 hari	3	Tinggi	3 jam	3	Tinggi
77	2	2	1	4	4	4	3	4	1	1	1	2 hari	1	Rendah	1 jam	2	Sedang
78	2	2	3	4	4	4	3	4	2	1	1	2 hari	1	Rendah	30 menit	1	Rendah
79	2	2	1	4	4	4	4	3	3	2	1	2 hari	1	Rendah	3 jam	3	Tinggi
80	3	3	1	1	4	4	4	4	2	2	1	5 hari	2	Sedang	4 jam	3	Tinggi
81	2	2	1	1	4	4	4	3	3	2	1	4 hari	2	Sedang	30 menit	1	Rendah
82	3	3	1	4	4	4	4	3	4	4	1	7 hari	3	Tinggi	15 menit	1	Rendah
83	2	2	1	1	4	4	4	3	3	2	1	2 hari	1	Rendah	2 jam	3	Tinggi
84	2	2	1	1	3	4	4	4	1	1	1	2 hari	1	Rendah	30 menit	1	Rendah
85	3	3	1	4	4	4	4	4	2	2	1	7 hari	3	Tinggi	3 jam	3	Tinggi
86	3	3	5	5	4	4	4	4	4	3	1	7 hari	3	Tinggi	2 jam	3	Tinggi
87	2	2	1	4	4	4	3	4	2	2	1	3 hari	1	Rendah	1 jam	2	Sedang
88	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	1	5 hari	2	Sedang	2 jam	3	Tinggi
89	2	2	5	4	4	4	4	3	3	2	1	1 hari	1	Rendah	2 jam	3	Tinggi
90	3	3	1	4	4	4	2	4	2	1	1	1 hari	1	Rendah	1 jam 30 menit	3	Tinggi
91	2	2	1	4	4	4	4	4	1	1	1	7 hari	3	Tinggi	2 jam	3	Tinggi
92	3	2	1	4	4	4	4	4	2	1	1	2 hari	1	Rendah	1 jam	2	Sedang
93	2	2	1	1	4	4	4	4	1	1	1	1 hari	1	Rendah	1 jam	2	Sedang
94	2	2	1	4	4	4	4	4	3	2	1	7 hari	3	Tinggi	1 jam	2	Sedang
95	3	2	1	4	4	4	4	4	1	1	1	3 hari	1	Rendah	1 jam 30 menit	3	Tinggi
96	2	3	1	1	4	3	3	1	1	1	1	3 hari	1	Rendah	1 jam 30 menit	3	Tinggi
97	2	2	1	4	4	3	4	2	2	1	1	7 hari	3	Tinggi	2 jam	3	Tinggi
98	2	2	1	4	3	3	4	3	2	2	1	7 hari	3	Tinggi	20 menit	1	Rendah
99	2	1	5	4	4	4	2	1	1	1	1	3 hari	1	Rendah	2 jam 30 menit	3	Tinggi
100	3	3	1	4	3	4	4	3	3	3	1	2 hari	1	Rendah	3 jam	3	Tinggi
101	2	2	2	1	4	4	4	1	2	2	1	5 hari	2	Sedang	2 jam 30 menit	3	Tinggi
102	3	3	1	2	4	4	3	4	2	2	1	7 hari	3	Tinggi	6 jam	3	Tinggi

103	3	3	4	5	3	4	1	4	2	1	1	2 hari	1	Rendah	1 jam	2	Sedang
104	3	3	2	4	4	4	4	3	3	3	1	3 hari	2	Rendah	1 jam	2	Sedang

**Keterangan :**

- U<sub>A</sub>** : Usia Ayah (Kode 1= 20-30 tahun, Kode 2= 30-40 tahun, Kode 3= >40 tahun)
- U<sub>I</sub>** : Usia Ibu (Kode 1= 20-30 tahun, Kode 2= 30-40 tahun, Kode 3= >40 tahun)
- P<sub>A</sub>** : Pekerjaan Ayah (Kode 1=Swasta, Kode 2=PNS, Kode 3=TNI/POLRI, Kode 4=Tidak bekerja, Kode 5=lain-lain)
- P<sub>I</sub>** = Pekerjaan Ibu (Kode 1=Swasta, Kode 2=PNS, Kode 3=TNI/POLRI, Kode 4=Ibu rumah tangga, Kode 5=lain lain)
- PT<sub>A</sub>** = Pendidikan Terakhir Ayah (Kode 1= SD, Kode 2= SMP, Kode 3= SMA, Kode 4=Perguruan Tinggi)
- PT<sub>I</sub>** = Pendidikan Terakhir Ibu (Kode 1= SD, Kode 2= SMP, Kode 3= SMA, Kode 4=Perguruan Tinggi)
- POT** = Pendapatan Orang Tua (Kode 1=<Rp 1.500.000,00 , Kode 2= Rp 1.500.000,00 s/d < Rp 2.500.000,00 ,  
Kode 3= Rp 2.500.000, 00 s/d Rp 3.500.000,00 , Kode 4= >Rp 3.500.000,00)
- U<sub>An</sub>** = Usia Anak (Kode 1= 3 Tahun, Kode 2= 4 Tahun, Kode 3= 5 Tahun, Kode 4= 6 Tahun)
- TBO** = Tinggal Bersama Orang Tua (Kode 1= Ya, Kode 2= Tidak)
- F** = Frekuensi (Kode 1= Rendah, Kode 2=Sedang, Kode 3=Tinggi)
- D** = Durasi (Kode 1=Rendah, Kode 2=Sedang, Kode 3=Tinggi)

**TABULASI POLA ASUH ORANG TUA TK AL-FITROH SURABAYA DAN TK BUDI MULYA SURABAYA**

<b>No</b>	<b><math>\Sigma</math> Skor Pola Asuh Demokratis</b>	<b><math>\Sigma</math> Skor Pola Asuh Otoriter</b>	<b><math>\Sigma</math> Skor Pola Asuh Permisif</b>	<b>Kategori</b>	<b>Keterangan</b>
1	4,4	2	2,8	1	Demokratis
2	4,93	1,75	2	1	Demokratis
3	4,6	2,41	3,2	1	Demokratis
4	4,6	2,33	2,6	1	Demokratis
5	4,26	2,25	2,2	1	Demokratis
6	4,33	2,16	2	1	Demokratis
7	3,06	1,83	2,4	1	Demokratis
8	4,6	2,16	1,8	1	Demokratis
9	4	2,25	2,8	1	Demokratis
10	3,33	3,41	3	2	Otoriter
11	3,73	2,75	3,8	3	Permisif
12	4,46	2,25	2,6	1	Demokratis
13	4,73	2,83	2	1	Demokratis
14	4,86	2,66	2,6	1	Demokratis
15	4,33	2,66	2,6	1	Demokratis
16	3,4	2,41	3,8	3	Permisif
17	4,73	2,16	2,6	1	Demokratis
18	5	1,58	1,8	1	Demokratis
19	4,86	2,83	2,4	1	Demokratis
20	4,53	2,5	2,8	1	Demokratis
21	4,46	2,16	1,8	1	Demokratis
22	4,6	2,58	3	1	Demokratis
23	3,53	2,41	3	1	Demokratis
24	3	3,08	2,8	2	Otoriter

25	3,86	2,58	2,8	1	Demokratis
26	4,73	2,25	2,4	1	Demokratis
27	4,06	2,41	3	1	Demokratis
28	4	2,41	2,6	1	Demokratis
29	4,66	3	3,2	1	Demokratis
30	4,73	3	3,2	1	Demokratis
31	4,46	2,91	2,8	1	Demokratis
32	3,93	2,33	2,8	1	Demokratis
33	4,73	3	2,6	1	Demokratis
34	3,93	1,91	2,2	1	Demokratis
35	4,13	2,41	2,4	1	Demokratis
36	4,8	2,41	2,6	1	Demokratis
37	4,66	2,41	2,4	1	Demokratis
38	4,4	2,66	2,4	1	Demokratis
39	4,33	2,66	3,2	1	Demokratis
40	4,8	2,75	2,4	1	Demokratis
41	4,73	3	3,4	1	Demokratis
42	4,8	2,33	2,6	1	Demokratis
43	4,4	2,5	2,6	1	Demokratis
44	3,2	3,8	3,4	2	Otoriter
45	4,66	2,83	3,8	1	Demokratis
46	3,46	2,41	3,2	1	Demokratis
47	4,26	2,33	2,4	1	Demokratis
48	3,53	2,83	2,8	1	Demokratis
49	4,53	1,91	2,6	1	Demokratis
50	4,06	3,33	3,6	1	Demokratis
51	4,86	2,75	2,2	1	Demokratis
52	3,46	3	2,8	1	Demokratis
53	4,66	2,08	1,8	1	Demokratis

54	4,33	2,91	1,8	1	Demokratis
55	4,33	2,33	2,6	1	Demokratis
56	3,53	3,66	2,8	2	Otoriter
57	4,66	1,91	3,2	1	Demokratis
58	4,86	1,75	2,2	1	Demokratis
59	4,53	3,5	3,6	1	Demokratis
60	3,93	2,6	2	1	Demokratis
61	3,93	1,58	2,4	1	Demokratis
62	4	2,75	2,2	1	Demokratis
63	5	3,08	2,2	1	Demokratis
64	4,33	2,5	2,6	1	Demokratis
65	4,66	3	2,8	1	Demokratis
66	3,66	2,6	3,8	3	Permisif
67	4,2	3	3	1	Demokratis
68	3,6	2,91	4	3	Permisif
69	3,73	3,33	4,2	3	Permisif
70	4,8	3,91	3,8	1	Demokratis
71	3,53	2,41	3	1	Demokratis
72	4	3,66	4,6	3	Permisif
73	3	2,66	2,8	1	Demokratis
74	4,06	3,5	3,6	1	Demokratis
75	4,06	2,91	3	1	Demokratis
76	2,66	3	2,2	2	Otoriter
77	3,93	2,91	4	3	Permisif
78	3,2	2,58	1,8	1	Demokratis
79	4,73	3,25	2,8	1	Demokratis
80	4,33	3,66	2,8	1	Demokratis
81	3,8	3	2,8	1	Demokratis
82	4,6	2,25	2,4	1	Demokratis



83	3,06	1,58	2	1	Demokratis
84	4,6	3,08	3,2	1	Demokratis
85	4,26	2,41	2,4	1	Demokratis
86	3,8	3,16	2,2	1	Demokratis
87	2,66	2,58	2,6	3	Permisif
88	3,53	3,33	3	1	Demokratis
89	4,53	3,25	4,6	3	Permisif
90	4,53	3,25	1,8	1	Demokratis
91	3,53	2,41	2	1	Demokratis
92	3,73	2,83	2,2	1	Demokratis
93	4,26	2,6	2,6	1	Demokratis
94	4,26	2,6	2,6	1	Demokratis
95	3,91	4,1	4,4	3	Permisif
96	3,8	2,83	3,6	1	Demokratis
97	4,13	2,08	2,6	1	Demokratis
98	4,53	2,6	3	1	Demokratis
99	4,4	2,41	2,4	1	Demokratis
100	4,53	3,16	2,6	1	Demokratis
101	4,13	1,83	2,2	1	Demokratis
102	5	2,91	2,8	1	Demokratis
103	3,8	3,33	4	3	Permisif
104	4,26	2,5	2,8	1	Demokratis

**TABULASI TINGKAT KECANDUAN GADGET**

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Σ	Kode	Keterangan	
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	Tidak ketergantungan
2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	Tidak ketergantungan
3	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	1	Tidak ketergantungan
4	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	Tidak ketergantungan
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	Tidak ketergantungan
6	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	1	Tidak ketergantungan
7	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	6	2	Ketergantungan ringan
8	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	Tidak ketergantungan
9	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	6	2	Ketergantungan ringan
10	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	1	8	2	Ketergantungan ringan
11	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	11	3	Ketergantungan sedang
12	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	Tidak Ketergantungan
13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	Tidak Ketergantungan
14	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	Tidak Ketergantungan
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Tidak Ketergantungan
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	4	Ketergantungan
17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Tidak Ketergantungan
18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Tidak Ketergantungan
19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Tidak Ketergantungan
20	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1	Tidak Ketergantungan
21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Tidak Ketergantungan
22	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	1	Tidak Ketergantungan
23	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	Tidak Ketergantungan
24	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	5	1	Tidak Ketergantungan
25	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	Tidak Ketergantungan

26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Tidak Ketergantungan
27	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	1	Tidak Ketergantungan
28	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	5	1	Tidak Ketergantungan
29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Tidak Ketergantungan
30	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	Tidak Ketergantungan
31	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Tidak Ketergantungan
32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Tidak Ketergantungan
33	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	1	Tidak Ketergantungan
34	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	Tidak Ketergantungan
35	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	4	1	Tidak Ketergantungan
36	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Tidak Ketergantungan
37	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	Tidak Ketergantungan
38	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Tidak Ketergantungan
39	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	Tidak Ketergantungan
40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Tidak Ketergantungan
41	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1	Tidak Ketergantungan
42	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Tidak Ketergantungan
43	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Tidak Ketergantungan
44	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	9	2	Ketergantungan ringan
45	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	12	3	Ketergantungan sedang	
46	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	Tidak Ketergantungan
47	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	8	2	Ketergantungan ringan
48	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3	1	Tidak Ketergantungan	
49	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	1	Tidak Ketergantungan
50	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	1	Tidak Ketergantungan
51	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	Tidak Ketergantungan
52	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1	Tidak Ketergantungan
53	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	4	1	Tidak Ketergantungan
54	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	Tidak Ketergantungan

55	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	15	3	Ketergantungan sedang
56	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	5	1	Tidak Ketergantungan
57	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	1	Tidak Ketergantungan
58	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	4	1	Tidak Ketergantungan
59	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	8	2	Ketergantungan ringan
60	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1	Tidak Ketergantungan
61	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	4	1	Tidak Ketergantungan
62	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	12	3	Ketergantungan sedang
63	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	2	Ketergantungan ringan
64	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	Tidak Ketergantungan
65	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1	Tidak Ketergantungan
66	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	12	3	Ketergantungan sedang
67	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5	1	Tidak Ketergantungan
68	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	11	3	Ketergantungan sedang
69	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	11	3	Ketergantungan sedang
70	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	13	3	Ketergantungan sedang
71	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	7	2	Ketergantungan ringan
72	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	11	3	Ketergantungan sedang
73	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	5	1	Tidak Ketergantungan
74	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	7	2	Ketergantungan ringan
75	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	Tidak Ketergantungan
76	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	4	1	Tidak Ketergantungan
77	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	11	3	Ketergantungan sedang
78	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	1	Tidak Ketergantungan
79	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	2	Ketergantungan ringan
80	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	1	Tidak Ketergantungan
81	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	11	3	Ketergantungan sedang
82	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Tidak Ketergantungan
83	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	8	2	Ketergantungan ringan

84	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	4	1	Tidak Ketergantungan
85	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	Tidak Ketergantungan
86	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	10	2	Ketergantungan ringan
87	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	11	3	Ketergantungan sedang
88	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	13	3	Ketergantungan sedang
89	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	11	3	Ketergantungan sedang
90	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	1	Tidak Ketergantungan
91	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	8	2	Ketergantungan ringan
92	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	10	2	Ketergantungan ringan
93	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	Tidak Ketergantungan
94	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Tidak Ketergantungan
95	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	11	3	Ketergantungan sedang
96	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Tidak Ketergantungan
97	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Tidak Ketergantungan
98	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	Tidak Ketergantungan
99	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	Tidak Ketergantungan
100	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	5	1	Tidak Ketergantungan
101	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	Tidak Ketergantungan
102	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	Tidak Ketergantungan
103	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	11	3	Ketergantungan sedang
104	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	Tidak Ketergantungan

**Keterangan Tabulasi Pola Asuh Orang Tua****Kategori :**

Kode 1 = Pola Asuh Demokratis

Kode 2= Pola Asuh Otoriter

Kode 3= Pola Asuh Permisif

**Keterangan Tabulasi Tingkat Kecanduan *Gadget* :**

**P** = Pertanyaan

**Kategori :**

Kode 1 = Tidak Ketergantungan

Kode 2= Ketergantungan Ringan

Kode 3= Ketergantungan Sedang

Kode 4= Ketergantungan/Kecanduan

## Lampiran 19

### Data Umum

#### Usia Ayah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 20-30 tahun	3	2,9	2,9	2,9
Valid 30-40 tahun	56	53,8	53,8	56,7
Valid >40 tahun	45	43,3	43,3	100,0
Total	104	100,0	100,0	

#### Usia Ibu

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 20-30 tahun	12	11,5	11,5	11,5
Valid 30-40 tahun	67	64,4	64,4	76,0
Valid >40 tahun	25	24,0	24,0	100,0
Total	104	100,0	100,0	

#### Jenis Pekerjaan Ayah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Swasta	82	78,8	78,8	78,8
Valid PNS	8	7,7	7,7	86,5
Valid TNI/POLRI	2	1,9	1,9	88,5
Valid Tidak bekerja	2	1,9	1,9	90,4
Valid Lain-lain	10	9,6	9,6	100,0
Total	104	100,0	100,0	

#### Jenis Pekerjaan Ibu

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Swasta	29	27,9	27,9	27,9
Valid PNS	3	2,9	2,9	30,8
Valid Ibu Rumah tangga	66	63,5	63,5	94,2
Valid Lain-lain	6	5,8	5,8	100,0
Total	104	100,0	100,0	

**Pendidikan Terakhir Ayah**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
SD	9	8,7	8,7	8,7
SMP	10	9,6	9,6	18,3
Valid SMA	34	32,7	32,7	51,0
Perguruan Tinggi	51	49,0	49,0	100,0
Total	104	100,0	100,0	

**Pendidikan Terakhir Ibu**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
SD	7	6,7	6,7	6,7
SMP	12	11,5	11,5	18,3
Valid SMA	28	26,9	26,9	45,2
Perguruan Tinggi	57	54,8	54,8	100,0
Total	104	100,0	100,0	

**Pendapatan Orang Tua**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
kurang dari Rp 1.500.000,00 per bulan	7	6,7	6,7	6,7
Rp 1.500.000,00 s/d kurang dari Rp 2.500.000,00 per bulan	17	16,3	16,3	23,1
Valid Rp 2.500.000,00 s/d Rp 3.500.000 per bulan	35	33,7	33,7	56,7
Lebih dari Rp 3.500.000	45	43,3	43,3	100,0
Total	104	100,0	100,0	

**Jumlah Anak dalam keluarga**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Satu atau tunggal	20	19,2	19,2	19,2
Dua	56	53,8	53,8	73,1
Valid Tiga	23	22,1	22,1	95,2
Empat atau lebih	5	4,8	4,8	100,0
Total	104	100,0	100,0	



**Usia Anak**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3 tahun	3	2,9	2,9	2,9
4 tahun	3	2,9	2,9	5,8
5 tahun	39	37,5	37,5	43,3
6 tahun	59	56,7	56,7	100,0
Total	104	100,0	100,0	

**Nomor Urut Anak Dalam Keluarga**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid satu atau tunggal	40	38,5	38,5	38,5
Dua	47	45,2	45,2	83,7
Tiga	13	12,5	12,5	96,2
Empat atau lebih	4	3,8	3,8	100,0
Total	104	100,0	100,0	

**Frekuensi Penggunaan Gadget Anak Prasekolah**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah ( 1-3 hari per minggu)	41	39,4	39,4	39,4
Sedang (4-6 hari per minggu)	19	18,3	18,3	57,7
Tinggi (7 hari per minggu)	44	42,3	42,3	100,0
Total	104	100,0	100,0	

**Durasi Penggunaan Gadget Anak Prasekolah**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah (1-30 menit)	16	15,4	15,4	15,4
Sedang (31-60 menit) per hari	20	19,2	19,2	34,6
Tinggi (> 60 menit per hari)	68	65,4	65,4	100,0
Total	104	100,0	100,0	

Frekuensi Penggunaan Gadget \* Durasi Penggunaan Gadget Crosstabulation

		Durasi Penggunaan Gadget			Total	
		rendah	sedang	tinggi		
Frekuensi Penggunaan Gadget	rendah	Count	7	11	23	41
		% within Frekuensi Penggunaan Gadget	17,1%	26,8%	56,1%	100,0%
		% within Durasi Penggunaan Gadget	43,8%	55,0%	33,8%	39,4%
		% of Total	6,7%	10,6%	22,1%	39,4%
	sedang	Count	4	1	14	19
		% within Frekuensi Penggunaan Gadget	21,1%	5,3%	73,7%	100,0%
		% within Durasi Penggunaan Gadget	25,0%	5,0%	20,6%	18,3%
		% of Total	3,8%	1,0%	13,5%	18,3%
	tinggi	Count	5	8	31	44
		% within Frekuensi Penggunaan Gadget	11,4%	18,2%	70,5%	100,0%
		% within Durasi Penggunaan Gadget	31,3%	40,0%	45,6%	42,3%
		% of Total	4,8%	7,7%	29,8%	42,3%
Total	Count	16	20	68	104	
	% within Frekuensi Penggunaan Gadget	15,4%	19,2%	65,4%	100,0%	
	% within Durasi Penggunaan Gadget	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
	% of Total	15,4%	19,2%	65,4%	100,0%	

## Lampiran 20

### Data Khusus

**Pola Asuh Orang Tua TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Demokratis	88	84,6	84,6	84,6
Otoriter	5	4,8	4,8	89,4
Permisif	11	10,6	10,6	100,0
Total	104	100,0	100,0	

**Tingkat Kecanduan Gadget TK Al-Fitroh dan TK Budi Mulya Surabaya**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak ketergantungan	72	69,2	69,2	69,2
Ketergantungan ringan	15	14,4	14,4	83,7
Ketergantungan Sedang	16	15,4	15,4	99,0
Ketergantungan atau Kecanduan	1	1,0	1,0	100,0
Total	104	100,0	100,0	

## Lampiran 21

### Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan *Gadget*

#### Nonparametric Correlations

		Tingkat Kecanduan Gadget	Pola Asuh Orang Tua
Spearman's rho	Correlation Coefficient	1,000	,564**
	Tingkat Kecanduan Gadget Sig. (2-tailed)	.	,000
	N	104	104
	Correlation Coefficient	,564**	1,000
Pola Asuh Orang Tua	Sig. (2-tailed)	,000	.
	N	104	104

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Lampiran 22

## Crosstabs Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan

## Gadget

Pola Asuh Orang Tua \* Tingkat Kecanduan Gadget Crosstabulation

		Tingkat Kecanduan Gadget				Total	
		Tidak Ketergantun gan	Ketergantun gan ringan	Ketergantun gan sedang	Ketergantun gan/kecanduan		
Pola Asuh Orang Tua	Count	70	12	6	0	88	
	% within Pola Asuh Orang Tua	79,5%	13,6%	6,8%	0,0%	100,0%	
	Demokratis	% within Tingkat Kecanduan Gadget	95,9%	85,7%	37,5%	0,0%	84,6%
	% of Total	67,3%	11,5%	5,8%	0,0%	84,6%	
	Count	3	2	0	0	5	
	% within Pola Asuh Orang Tua	60,0%	40,0%	0,0%	0,0%	100,0%	
	Otoriter	% within Tingkat Kecanduan Gadget	4,1%	14,3%	0,0%	0,0%	4,8%
	% of Total	2,9%	1,9%	0,0%	0,0%	4,8%	
	Count	0	0	10	1	11	
	% within Pola Asuh Orang Tua	0,0%	0,0%	90,9%	9,1%	100,0%	
	Permisif	% within Tingkat Kecanduan Gadget	0,0%	0,0%	62,5%	100,0%	10,6%
	% of Total	0,0%	0,0%	9,6%	1,0%	10,6%	
Total	Count	73	14	16	1	104	
	% within Pola Asuh Orang Tua	70,2%	13,5%	15,4%	1,0%	100,0%	
	% within Tingkat Kecanduan Gadget	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
	% of Total	70,2%	13,5%	15,4%	1,0%	100,0%	

### Lampiran 23

#### Crosstabs Data Demografi dengan Pola Asuh Orang Tua

##### Usia Ayah \* Pola Asuh Orang Tua Crosstabulation

Count

		Pola Asuh Orang Tua			Total
		Demokratis	Otoriter	Permisif	
Usia Ayah	20-30 tahun	3	0	0	3
	30-40 tahun	46	2	8	56
	> 40 tahun	39	3	3	45
Total		88	5	11	104

##### Usia Ibu \* Pola Asuh Orang Tua Crosstabulation

Count

		Pola Asuh Orang Tua			Total
		Demokratis	Otoriter	Permisif	
Usia Ibu	20-30 tahun	10	1	1	12
	30-40 tahun	55	3	9	67
	> 40 tahun	23	1	1	25
Total		88	5	11	104

##### Pekerjaan Ayah \* Pola Asuh Orang Tua Crosstabulation

Count

		Pola Asuh Orang Tua			Total
		Demokratis	Otoriter	Permisif	
Pekerjaan Ayah	Swasta	71	5	6	82
	PNS	6	0	2	8
	TNI/POLRI	2	0	0	2
	Tidak bekerja	1	0	1	2
	Lain-lain	8	0	2	10
Total		88	5	11	104

## Pekerjaan Ayah \* Pola Asuh Orang Tua Crosstabulation

		Pola Asuh Orang Tua			Total
		Demokratis	Otoriter	Permisif	
Pekerjaan Ayah	Count	71	5	6	82
	% within Pekerjaan Ayah	86,6%	6,1%	7,3%	100,0%
	Swasta % within Pola Asuh Orang Tua	80,7%	100,0%	54,5%	78,8%
	% of Total	68,3%	4,8%	5,8%	78,8%
	Count	6	0	2	8
	% within Pekerjaan Ayah	75,0%	0,0%	25,0%	100,0%
	PNS % within Pola Asuh Orang Tua	6,8%	0,0%	18,2%	7,7%
	% of Total	5,8%	0,0%	1,9%	7,7%
	Count	2	0	0	2
	% within Pekerjaan Ayah	100,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	TNI/POL RI % within Pola Asuh Orang Tua	2,3%	0,0%	0,0%	1,9%
	% of Total	1,9%	0,0%	0,0%	1,9%
	Count	1	0	1	2
	% within Pekerjaan Ayah	50,0%	0,0%	50,0%	100,0%
	Tidak bekerja % within Pola Asuh Orang Tua	1,1%	0,0%	9,1%	1,9%
	% of Total	1,0%	0,0%	1,0%	1,9%
Count	8	0	2	10	
% within Pekerjaan Ayah	80,0%	0,0%	20,0%	100,0%	
Lain-lain % within Pola Asuh Orang Tua	9,1%	0,0%	18,2%	9,6%	
% of Total	7,7%	0,0%	1,9%	9,6%	
Count	88	5	11	104	
% within Pekerjaan Ayah	84,6%	4,8%	10,6%	100,0%	
Total % within Pola Asuh Orang Tua	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
% of Total	84,6%	4,8%	10,6%	100,0%	

**Pekerjaan Ibu \* Pola Asuh Orang Tua Crosstabulation**

Count

	Pola Asuh Orang Tua			Total
	Demokratis	Otoriter	Permisif	
Swasta	27	2	0	29
PNS	1	0	2	3
Pekerjaan Ibu Ibu rumah tangga	56	3	7	66
Lain-lain	4	0	2	6
<b>Total</b>	<b>88</b>	<b>5</b>	<b>11</b>	<b>104</b>

**Pekerjaan Ibu \* Pola Asuh Orang Tua Crosstabulation**

		Pola Asuh Orang Tua			Total
		Demokratis	Otoriter	Permisif	
Swasta	Count	27	2	0	29
	% within Pekerjaan Ibu	93,1%	6,9%	0,0%	100,0%
	% within Pola Asuh Orang Tua	30,7%	40,0%	0,0%	27,9%
	% of Total	26,0%	1,9%	0,0%	27,9%
PNS	Count	1	0	2	3
	% within Pekerjaan Ibu	33,3%	0,0%	66,7%	100,0%
	% within Pola Asuh Orang Tua	1,1%	0,0%	18,2%	2,9%
	% of Total	1,0%	0,0%	1,9%	2,9%
Pekerjaan Ibu Ibu rumah tangga	Count	56	3	7	66
	% within Pekerjaan Ibu	84,8%	4,5%	10,6%	100,0%
	% within Pola Asuh Orang Tua	63,6%	60,0%	63,6%	63,5%
	% of Total	53,8%	2,9%	6,7%	63,5%
Lain-lain	Count	4	0	2	6
	% within Pekerjaan Ibu	66,7%	0,0%	33,3%	100,0%
	% within Pola Asuh Orang Tua	4,5%	0,0%	18,2%	5,8%
	% of Total	3,8%	0,0%	1,9%	5,8%



Total	Count	88	5	11	104
	% within Pekerjaan Ibu	84,6%	4,8%	10,6%	100,0%
	% within Pola Asuh Orang Tua	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	Orang Tua				
	% of Total	84,6%	4,8%	10,6%	100,0%

**Pendidikan Terakhir Ayah \* Pola Asuh Orang Tua Crosstabulation**

Count		Pola Asuh Orang Tua			Total
		Demokratis	Otoriter	Permisif	
Pendidikan Terakhir Ayah	SD	8	1	0	9
	SMP	9	1	0	10
	SMA	29	1	4	34
	Perguruan Tinggi	42	2	7	51
Total		88	5	11	104

**Pendidikan Terakhir Ibu \* Pola Asuh Orang Tua Crosstabulation**

Count		Pola Asuh Orang Tua			Total
		Demokratis	Otoriter	Permisif	
Pendidikan Terakhir Ibu	SD	6	1	0	7
	SMP	10	2	0	12
	SMA	26	1	1	28
	Perguruan Tinggi	46	1	10	57
Total		88	5	11	104

**Pendidikan Terakhir Ibu \* Pola Asuh Orang Tua Crosstabulation**

		Pola Asuh Orang Tua			Total
		Demokratis	Otoriter	Permisif	
Pendidikan Terakhir Ibu	Count	6	1	0	7
	% within Pendidikan Terakhir Ibu	85,7%	14,3%	0,0%	100,0%
	% within Pola Asuh Orang Tua	6,8%	20,0%	0,0%	6,7%
	% of Total	5,8%	1,0%	0,0%	6,7%
	Count	10	2	0	12
SMP	% within Pendidikan Terakhir Ibu	83,3%	16,7%	0,0%	100,0%

Total	SMA	% within Pola Asuh Orang Tua	11,4%	40,0%	0,0%	11,5%
		% of Total	9,6%	1,9%	0,0%	11,5%
		Count	26	1	1	28
	Perguruan Tinggi	% within Pendidikan Terakhir Ibu	92,9%	3,6%	3,6%	100,0%
		% within Pola Asuh Orang Tua	29,5%	20,0%	9,1%	26,9%
		% of Total	25,0%	1,0%	1,0%	26,9%
	Total	Count	46	1	10	57
		% within Pendidikan Terakhir Ibu	80,7%	1,8%	17,5%	100,0%
		% within Pola Asuh Orang Tua	52,3%	20,0%	90,9%	54,8%
	Total	% of Total	44,2%	1,0%	9,6%	54,8%
		Count	88	5	11	104
		% within Pendidikan Terakhir Ibu	84,6%	4,8%	10,6%	100,0%
Total	% within Pola Asuh Orang Tua	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
	% of Total	84,6%	4,8%	10,6%	100,0%	

**Pendidikan Terakhir Ayah \* Pola Asuh Orang Tua Crosstabulation**

		Pola Asuh Orang Tua			Total	
		Demokratis	Otoriter	Permisif		
Pendidikan Terakhir Ayah	Count	8	1	0	9	
	% within Pendidikan Terakhir Ayah	88,9%	11,1%	0,0%	100,0%	
	SD	% within Pola Asuh Orang Tua	9,1%	20,0%	0,0%	8,7%
		% of Total	7,7%	1,0%	0,0%	8,7%
		Count	9	1	0	10
	SMP	% within Pendidikan Terakhir Ayah	90,0%	10,0%	0,0%	100,0%
		% within Pola Asuh Orang Tua	10,2%	20,0%	0,0%	9,6%
		% of Total	8,7%	1,0%	0,0%	9,6%
	SMA	Count	29	1	4	34

	% within Pendidikan Terakhir Ayah	85,3%	2,9%	11,8%	100,0%
	% within Pola Asuh Orang Tua	33,0%	20,0%	36,4%	32,7%
	% of Total	27,9%	1,0%	3,8%	32,7%
	Count	42	2	7	51
Perguruan Tinggi	% within Pendidikan Terakhir Ayah	82,4%	3,9%	13,7%	100,0%
	% within Pola Asuh Orang Tua	47,7%	40,0%	63,6%	49,0%
	% of Total	40,4%	1,9%	6,7%	49,0%
	Count	88	5	11	104
Total	% within Pendidikan Terakhir Ayah	84,6%	4,8%	10,6%	100,0%
	% within Pola Asuh Orang Tua	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	% of Total	84,6%	4,8%	10,6%	100,0%
					%

#### Pendapatan Orang Tua \* Pola Asuh Orang Tua Crosstabulation

Count

		Pola Asuh Orang Tua			Total
		Demokratis	Otoriter	Permisif	
Pendapatan Orang Tua	kurang dari Rp 1.500.000,00 / bulan	6	0	1	7
	Rp 1.500.000,00 s/d kurang dari Rp 2.500.000,00/ bulan	16	1	0	17
	Rp 2.500.000,00 s/d Rp 3.500.00,00	29	3	3	35
	lebih dari Rp 3.500.000,00	37	1	7	45
Total		88	5	11	104

#### Usia Anak \* Pola Asuh Orang Tua Crosstabulation

Count

		Pola Asuh Orang Tua			Total
		Demokratis	Otoriter	Permisif	
Usia Anak	3 tahun	3	0	0	3
	4 tahun	3	0	0	3

5 tahun	35	2	2	39
6 tahun	47	3	9	59
Total	88	5	11	104

**Jumlah Anak Dalam Keluarga \* Pola Asuh Orang Tua Crosstabulation**

Count

		Pola Asuh Orang Tua			Total
		Demokratis	Otoriter	Permisif	
Jumlah Anak Dalam Keluarga	Satu/tunggal	15	2	3	20
	Dua	47	3	6	56
	Tiga	21	0	2	23
	Empat atau lebih	5	0	0	5
Total		88	5	11	104

**Nomor Urut Anak Dalam Keluarga \* Pola Asuh Orang Tua Crosstabulation**

Count

		Pola Asuh Orang Tua			Total
		Demokratis	Otoriter	Permisif	
Nomor Urut Anak Dalam Keluarga	Satu / tunggal	31	2	7	40
	Dua	40	3	4	47
	Tiga	13	0	0	13
	Empat / lebih	4	0	0	4
Total		88	5	11	104

**Frekuensi Penggunaan Gadget \* Pola Asuh Orang Tua Crosstabulation**

Count

		Pola Asuh Orang Tua			Total
		Demokratis	Otoriter	Permisif	
Frekuensi Penggunaan Gadget	Rendah	29	3	9	41
	Sedang	18	0	1	19
	Tinggi	41	2	1	44
Total		88	5	11	104

### Durasi Penggunaan Gadget \* Pola Asuh Orang Tua Crosstabulation

Count

		Pola Asuh Orang Tua			Total
		Demokratis	Otoriter	Permisif	
Durasi Penggunaan Gadget	Rendah	15	0	1	16
	Sedang	16	1	3	20
	Tinggi	57	4	7	68
Total		88	5	11	104

### Pekerjaan Ibu \* Pola Asuh Orang Tua Crosstabulation

		Pola Asuh Orang Tua			Total
		Demokratis	Otoriter	Permisif	
Pekerjaan Ibu	Count	27	2	0	29
	% within Pekerjaan Ibu	93,1%	6,9%	0,0%	100,0%
	Swasta				
	% within Pola Asuh Orang Tua	30,7%	40,0%	0,0%	27,9%
	% of Total	26,0%	1,9%	0,0%	27,9%
	Count	1	0	2	3
	% within Pekerjaan Ibu	33,3%	0,0%	66,7%	100,0%
	PNS				
	% within Pola Asuh Orang Tua	1,1%	0,0%	18,2%	2,9%
	% of Total	1,0%	0,0%	1,9%	2,9%
	Ibu rumah tangga				
	Count	56	3	7	66
% within Pekerjaan Ibu rumah tangga	84,8%	4,5%	10,6%	100,0%	
% within Pola Asuh Orang Tua	63,6%	60,0%	63,6%	63,5%	
% of Total	53,8%	2,9%	6,7%	63,5%	
Count	4	0	2	6	
Lain-lain					
% within Pekerjaan Ibu	66,7%	0,0%	33,3%	100,0%	

	% within Pola Asuh Orang Tua	4,5%	0,0%	18,2%	5,8%
	% of Total Count	3,8%	0,0%	1,9%	5,8%
	Count	88	5	11	104
	% within Pekerjaan Ibu	84,6%	4,8%	10,6%	100,0%
Total	% within Pola Asuh Orang Tua	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	% of Total	84,6%	4,8%	10,6%	100,0%

### Sosial Ekonomi \* Pola Asuh Orang Tua Crosstabulation

		Pola Asuh Orang Tua			Total	
		Demokratis	Otoriter	Permisif		
Sosial Ekonomi	Count	6	0	1	7	
	% within Sosial Ekonomi	85,7%	0,0%	14,3%	100,0%	
	kurang dari Rp 1.500.000,00 / bulan	% within Pola Asuh Orang Tua	6,8%	0,0%	9,1%	6,7%
	% of Total	5,8%	0,0%	1,0%	6,7%	
	Count	16	1	0	17	
	% within Sosial Ekonomi	94,1%	5,9%	0,0%	100,0%	
	Rp 1.500.000,00 s/d kurang dari Rp 2.500.000,00 / bulan	% within Pola Asuh Orang Tua	18,2%	20,0%	0,0%	16,3%
	% of Total	15,4%	1,0%	0,0%	16,3%	
	Count	29	3	3	35	
	% within Sosial Ekonomi	82,9%	8,6%	8,6%	100,0%	
	Rp 2.500.000,00 s/d Rp 3.500.000,00	% within Pola Asuh Orang Tua	33,0%	60,0%	27,3%	33,7%
	% of Total	27,9%	2,9%	2,9%	33,7%	
	Count	37	1	7	45	
	% within Sosial Ekonomi	82,2%	2,2%	15,6%	100,0%	
	lebih dari Rp 3.500.000,00	% within Pola Asuh Orang Tua	42,0%	20,0%	63,6%	43,3%

Total	% of Total	35,6%	1,0%	6,7%	43,3%
	Count	88	5	11	104
	% within Sosial Ekonomi	84,6%	4,8%	10,6%	100,0%
	% within Pola Asuh Orang Tua	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	% of Total	84,6%	4,8%	10,6%	100,0%

**Pola Asuh Demokratis \* Frekuensi Penggunaan Gadget Demokratis Crosstabulation**

		Frekuensi Penggunaan Gadget Demokratis			Total
		rendah	sedang	tinggi	
Pola Asuh Demokratis	Count	47	9	32	88
	% within Pola Asuh Demokratis	53,4%	10,2%	36,4%	100,0%
	% within Frekuensi Penggunaan Gadget Demokratis	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	% of Total	53,4%	10,2%	36,4%	100,0%
	Count	47	9	32	88
	% within Pola Asuh Demokratis	53,4%	10,2%	36,4%	100,0%
Total	% within Frekuensi Penggunaan Gadget Demokratis	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	% of Total	53,4%	10,2%	36,4%	100,0%

**Pola Asuh Permisif \* Durasi Penggunaan Gadget Crosstabulation**

		Durasi Penggunaan Gadget		Total
		sedang	tinggi	
Pola Asuh Permisif Permisif	Count	3	8	11
	% within Pola Asuh Permisif	27,3%	72,7%	100,0%
	% within Durasi Penggunaan Gadget	100,0%	100,0%	100,0%
	% of Total	27,3%	72,7%	100,0%
Total	Count	3	8	11
	% within Pola Asuh Permisif	27,3%	72,7%	100,0%

% within Durasi	100,0%	100,0%	100,0%
Penggunaan Gadget			
% of Total	27,3%	72,7%	100,0%



## Lampiran 24

**Crosstabs Data Demografi Dengan Tingkat Kecanduan Gadget****Tingkat Kecanduan Gadget \* Usia Ayah Crosstabulation**

Count

		Usia Ayah			Total
		20-30 tahun	30-40 tahun	> 40 tahun	
Tingkat Kecanduan Gadget	Tidak Ketergantungan	3	39	31	73
	Ketergantungan ringan	0	5	9	14
	Ketergantungan sedang	0	11	5	16
	Ketergantungan/kecanduan	0	1	0	1
Total		3	56	45	104

**Tingkat Kecanduan Gadget \* Usia Ibu Crosstabulation**

Count

		Usia Ibu			Total
		20-30 tahun	30-40 tahun	> 40 tahun	
Tingkat Kecanduan Gadget	Tidak Ketergantungan	10	44	19	73
	Ketergantungan ringan	0	11	3	14
	Ketergantungan sedang	1	12	3	16
	Ketergantungan/kecanduan	1	0	0	1
Total		12	67	25	104

**Tingkat Kecanduan Gadget \* Pekerjaan Ayah Crosstabulation**

Count

		Pekerjaan Ayah					Total
		Swasta	PNS	TNI/POLRI	Tidak bekerja	lain-lain	
Tingkat Kecanduan Gadget	Tidak Ketergantungan	60	6	2	0	5	73
	Ketergantungan ringan	11	0	0	1	2	14
	Ketergantungan sedang	10	2	0	1	3	16
	Ketergantungan/kecanduan	1	0	0	0	0	1
Total		82	8	2	2	10	104

**Tingkat Kecanduan Gadget \* Pekerjaan Ibu Crosstabulation**

Count

		Pekerjaan Ibu				Total
		Swasta	PNS	Ibu rumah tangga	lain-lain	
Tingkat Kecanduan Gadget	Tidak Ketergantungan	24	2	46	1	73
	Ketergantungan ringan	2	0	9	3	14
	Ketergantungan sedang	3	1	10	2	16
	Ketergantungan/kecanduan	0	0	1	0	1
Total		29	3	66	6	104

**Tingkat Kecanduan Gadget \* Pendidikan Terakhir Ayah Crosstabulation**

			Pendidikan Terakhir Ayah				Total
			SD	SMP	SMA	Perguruan Tinggi	
Tingkat Kecanduan Gadget	Tidak Ketergantungan	Count	7	8	24	34	73
		% within	9,6%	11,0%	32,9%	46,6%	100,0%
		% of Total	6,7%	7,7%	23,1%	32,7%	70,2%
		Count	2	1	4	7	14
Tingkat Kecanduan Gadget	Ketergantungan ringan	% within	14,3%	7,1%	28,6%	50,0%	100,0%
		% of Total	22,2%	10,0%	11,8%	13,7%	13,5%
		Count	0	1	5	10	16
		% of Total	1,9%	1,0%	3,8%	6,7%	13,5%

sedang	% within	0,0%	6,3%	31,3%	62,5%	100,0%
	Tingkat					
	Kecanduan					
	Gadget					
	% within	0,0%	10,0%	14,7%	19,6%	15,4%
	Pendidikan					
	Terakhir Ayah					
	% of Total	0,0%	1,0%	4,8%	9,6%	15,4%
	Count	0	0	1	0	1
	% within	0,0%	0,0%	100,0	0,0%	100,0%
Ketergantungan /kecanduan	Tingkat			%		
	Kecanduan					
	Gadget					
	% within	0,0%	0,0%	2,9%	0,0%	1,0%
	Pendidikan					
	Terakhir Ayah					
	% of Total	0,0%	0,0%	1,0%	0,0%	1,0%
	Count	9	10	34	51	104
	% within	8,7%	9,6%	32,7%	49,0%	100,0%
	Tingkat					
Total	Kecanduan					
	Gadget					
	% within	100,0	100,0	100,0	100,0%	100,0%
	Pendidikan	%	%	%		
	Terakhir Ayah					
% of Total	8,7%	9,6%	32,7%	49,0%	100,0%	

#### Tingkat Kecanduan Gadget \* Pendidikan Terakhir Ibu Crosstabulation

Count

		Pendidikan Terakhir Ibu				Total
		SD	SMP	SMA	Perguruan Tinggi	
Tingkat Kecanduan Gadget	Tidak Ketergantungan	5	11	24	33	73
	Ketergantungan ringan	2	1	1	10	14
	Ketergantungan sedang	0	0	2	14	16
	Ketergantungan/kecanduan	0	0	1	0	1
Total		7	12	28	57	104

**Tingkat Kecanduan Gadget \* Pendapatan Orang Tua Crosstabulation**

Count

		Pendapat Orang Tua				Total
		< kurang Rp 1.500.000,00	Rp 1.500.000,00	Rp 2.500.000,00	> Rp 3.500.000,00	
Tingkat Kecanduan Gadget	Tidak Ketergantungan	3	16	27	27	73
	Ketergantungan ringan	2	1	2	9	14
	Ketergantungan sedang	2	0	5	9	16
	Ketergantungan/ kecanduan	0	0	1	0	1
Total		7	17	35	45	104

**Tingkat Kecanduan Gadget \* Usia Anak Crosstabulation**

Count

		Usia Anak				Total
		3 tahun	4 tahun	5 tahun	6 tahun	
Tingkat Kecanduan Gadget	Tidak Ketergantungan	3	3	25	42	73
	Ketergantungan ringan	0	0	8	6	14
	Ketergantungan sedang	0	0	5	11	16
	Ketergantungan/kecanduan	0	0	1	0	1
Total		3	3	39	59	104

**Tingkat Kecanduan Gadget \* Jumlah Anak Crosstabulation**

Count

		Jumlah Anak				Total
		Satu	Dua	Tiga	Empat	
Tingkat Kecanduan Gadget	Tidak Ketergantungan	12	42	16	3	73
	Ketergantungan ringan	3	6	4	1	14
	Ketergantungan sedang	5	7	3	1	16
	Ketergantungan/kecanduan	0	1	0	0	1
Total		20	56	23	5	104

**Tingkat Kecanduan Gadget \* Nomor urut anak Crosstabulation**

Count

		Nomor urut anak				Total
		Satu	Dua	Tiga	Empat	
Tingkat Kecanduan Gadget	Tidak Ketergantungan	26	34	9	4	73
	Ketergantungan ringan	4	7	3	0	14
	Ketergantungan sedang	9	6	1	0	16
	Ketergantungan/kecanduan	1	0	0	0	1
Total		40	47	13	4	104

**Tingkat Kecanduan Gadget \* Frekuensi Penggunaan gadget Crosstabulation**

		Frekuensi Penggunaan gadget			Total	
		rendah	sedang	tinggi		
Tingkat Kecanduan Gadget	Tidak Ketergantungan	Count	38	7	28	73
		% within Tingkat Kecanduan Gadget	52,1%	9,6%	38,4%	100,0%
		% within Frekuensi Penggunaan gadget	69,1%	63,6%	73,7%	70,2%
		% of Total	36,5%	6,7%	26,9%	70,2%
	Ketergantungan ringan	Count	8	0	6	14
		% within Tingkat Kecanduan Gadget	57,1%	0,0%	42,9%	100,0%
		% within Frekuensi Penggunaan gadget	14,5%	0,0%	15,8%	13,5%
		% of Total	7,7%	0,0%	5,8%	13,5%
	Ketergantungan sedang	Count	9	4	3	16
		% within Tingkat Kecanduan Gadget	56,3%	25,0%	18,8%	100,0%
		% within Frekuensi Penggunaan gadget	16,4%	36,4%	7,9%	15,4%
		% of Total	8,7%	3,8%	2,9%	15,4%
Ketergantungan/k ecanduan	Count	0	0	1	1	
	% within Tingkat Kecanduan Gadget	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%	

Total	% within Frekuensi Penggunaan gadget	0,0%	0,0%	2,6%	1,0%
	% of Total	0,0%	0,0%	1,0%	1,0%
	Count	55	11	38	104
	% within Tingkat Kecanduan Gadget	52,9%	10,6%	36,5%	100,0%
	% within Frekuensi Penggunaan gadget	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	% of Total	52,9%	10,6%	36,5%	100,0%

**Tingkat Kecanduan Gadget \* Durasi Penggunaan Gadget Crosstabulation**

		Durasi Penggunaan Gadget			Total
		rendah	sedang	tinggi	
Tingkat Kecanduan Gadget	Count	12	13	48	73
	% within Tingkat Kecanduan Gadget	16,4%	17,8%	65,8%	100,0%
	Ketergantungan Tidak Kecanduan Gadget				
	% within Durasi Penggunaan Gadget	75,0%	61,9%	71,6%	70,2%
	% of Total	11,5%	12,5%	46,2%	70,2%
	Count	2	4	8	14
	% within Tingkat Kecanduan Gadget	14,3%	28,6%	57,1%	100,0%
	Ketergantungan ringan				
	% within Durasi Penggunaan Gadget	12,5%	19,0%	11,9%	13,5%
	% of Total	1,9%	3,8%	7,7%	13,5%
	Count	2	4	10	16
	% within Tingkat Kecanduan Gadget	12,5%	25,0%	62,5%	100,0%
	Ketergantungan sedang				
	% within Durasi Penggunaan Gadget	12,5%	19,0%	14,9%	15,4%
	% of Total	1,9%	3,8%	9,6%	15,4%
	Count	0	0	1	1
	% within Tingkat Kecanduan Gadget	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
	Ketergantungan /kecanduan				
% within Durasi Penggunaan Gadget	0,0%	0,0%	1,5%	1,0%	
% of Total	0,0%	0,0%	1,0%	1,0%	

Total	Count	16	21	67	104
	% within Tingkat Kecanduan Gadget	15,4%	20,2%	64,4%	100,0%
	% within Durasi Penggunaan Gadget	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	% of Total	15,4%	20,2%	64,4%	100,0%

Lampiran 25

Dokumentasi Penelitian

