

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN POLA ASUH DAN INTERAKSI ORANG TUA DENGAN  
INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA SEKOLAH  
DASAR DI MASA PANDEMI COVID-19**

***CROSS-SECTIONAL STUDY***

**Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S. Kep)  
Pada Program Studi Keperawatan Fakultas Keperawatan  
Universitas Airlangga**



**OLEH:**

**Nama: USWATUN MUJAYANA  
NIM. 131711133078**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN  
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA  
SURABAYA  
2021**

## SURAT PERNYATAAN

Saya bersumpah bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dikumpulkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi manapun.

Surabaya, 20 April 2021  
Yang menyatakan



Uswatun Mujayana  
NIM 131711133078

**HALAMAN PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Airlangga, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Uswatun Mujayana

NIM : 131711133078

Program Studi : Keperawatan

Fakultas : Keperawatan

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Airlangga **Hak Bebas Royalti Non - Eksklusif (*Non - Exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**“Hubungan Pola Asuh dan Interaksi Orang Tua dengan Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non - Eksklusif ini Universitas Airlangga berhak menyimpan, alih media/format, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 April 2021

Yang menyatakan



Uswatun Mujayana

NIM. 131711133078

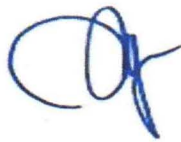
**SKRIPSI**

**HUBUNGAN POLA ASUH DAN INTERAKSI ORANG TUA DENGAN  
INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA SEKOLAH  
DASAR DI MASA PANDEMI COVID-19**

Oleh:  
Uswatun Mujayana  
131711133078

SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI  
TANGGAL 17 MEI 2021

Oleh  
Pembimbing Ketua



Ilya Krisnana, S.Kep., Ns., M.Kep.  
198109282012122002

Pembimbing



Lailatun Ni'mah, S.Kep., Ns., M.Kep.  
198606022015042001

Mengetahui  
a.n Dekan  
Wakil Dekan I



Dr. Ika Yuni Widayawati, S.Kep.Ns., M.Kep., Ns.Sp.Kep.MB.  
197806052008122001

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN POLA ASUH DAN INTERAKSI ORANG TUA DENGAN  
INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA SEKOLAH  
DASAR DI MASA PANDEMI COVID-19**

Oleh:

Nama: Uswatun Mujayana

NIM. 131711133078

Telah diuji

Pada tanggal 28 Mei 2021

**PANITIA PENGUJI**

Ketua : Dr. Yuni Sufyanti Arief, S.Kp., M.Kes  
NIP. 197806062001122001

(  )

Anggota : Ilya Krisnana, S.Kep., Ns., M.Kep  
NIP. 198109282012122002

(  )

Lailatun Ni'mah, S.Kep., Ns., M.Kep.  
NIP. 198606022015042001

(  )

Mengetahui  
a.n Dekan  
Wakil Dekan I



Dr. Ika Yuni Widyawati, S.Kep.Ns., M.Kep., Ns.Sp.Kep.MB.  
197806052008122001

## **MOTTO**

*Berhenti melihat kebelakang. Apa yang sudah dilakukan tidak dapat diubah.*

*Tapi itu dapat dilakukan sebagai pembelajaran untuk bergerak maju, serta sebagai pengingat tentang apa yang layak dan apa yang harus dilakukan.*

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi dengan judul “Hubungan Pola Asuh dan Interaksi Orang Tua dengan Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan (S.Kep) pada Program Studi Pendidikan Ners Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.

Penulisan skripsi ini banyak mendapat bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, untuk itu perkenankanlah saya mengucapkan terimakasih dengan hati yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. Ah. Yusuf S., S.Kp., M.Kes, selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas program pembelajaran di bangku kuliah hingga dapat menyelesaikan pendidikan di Program Studi Keperawatan ini
2. Ibu Dr. Ika Yuni Widyawati, S.Kep.Ns., M.Kep., Ns.Sp.Kep.MB, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Ilya Krisnana, S.Kep., Ns., M.Kep, selaku dosen pembimbing ketua yang telah memberikan dukungan dan bimbingan luar biasa dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Ibu Lailatun Ni'mah, S.Kep., Ns., M.Kep., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan dan bimbingan luar biasa dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Yuni Sufyanti Arief, S.Kp., M.Kes, selaku dosen penguji I yang telah banyak memberi masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Iqlima Dwi Kurnia, S.Kep., Ns., M.Kep, selaku dosen penguji proposal yang banyak memberi masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf pengajar Program Studi Pendidikan Ners Fakultas Keperawatan UNAIR yang telah mendidik dan membimbing serta memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
8. Bapak Sumito, S.Pd., M.MPd. selaku kepala sekolah SDN Sidodadi 2 Kecamatan Sokosewu, Bojonegoro yang telah membantu peneliti selama jalannya penelitian berlangsung.
9. Bapak, Ibu, Kakak, yang selalu menyemangati dalam bentuk materi dan kasih sayang serta doa yang berlimpah. Terima kasih selalu menjadi muara tangisku berhenti.
10. Mbak Puji Setyowati yang selalu bimbingan dan mengarahkan dan membantu selama proses penelitian dalam skripsi ini.

11. Lathifath'ul Rahayuningrum, sebagai teman dan sahabat selama 3 tahun lebih yang selalu mensupport, menjadi teman curhat, menjadi penyemangat dalam akademisku.
12. Sengklek Squad (Titta, Avik, Riska, Mardha, Fadhillah, Nia, Nadia) yang memberi semangat, hiburan, dan banyak hal baik lagi yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih banyak. See you on top!
13. Teman satu dosbing (Shella, Fia, Nia, Annisa, dan teman lainnya) yang selalu mendukung dan mengingatkan untuk selalu mengerjakan dan selalu konsultasi dengan dosen pembimbing. Terima kasih.
14. Teman satu angkatan terutama kelas A3 terima kasih atas canda, tawa dan berbagai pengalaman yang seru yang sudah kita lewati.
15. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih banyak atas bantuannya dalam proses perkuliahan maupun pengerjaan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas budi baik pihak yang telah memberi kesempatan, dukungan, dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini. Kami sadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, tetapi kami berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu serta keprofesian perawat.

Surabaya, 20 April 2021

Uswatun Mujayana

NIM. 131711133078



## ABSTRACT

### HUBUNGAN POLA ASUH DAN INTERAKSI ORANG TUA DENGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI MASA PANDEMI COVID-19

Uswatun Mujayana

Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga

[uswatun.mujayana-2017@fkp.unair.ac.id](mailto:uswatun.mujayana-2017@fkp.unair.ac.id)

**Introduction:** The inappropriate type of parenting and the interaction between parents and children affected the behavior of Elementary School Students, including child's gadget intensity use. The purpose of this study was to determine the relationship between parenting and parent interaction with the intensity of the use of gadgets in Elementary School Students. **Method:** This study used cross-sectional approach with 103 parents of students in SDN Sidodadi 2 elementary school taken by purposive sampling. The data about parenting style and parents-child interaction as independent variable, and the intensity of gadget use as dependent variable was collected by questionnaires. The questionnaire is The Parenting Styles and Dimensions Questionnaire (PSDQ), this questionnaire has 3 subscales, each of which measures authoritative parenting (15 items), authoritarian (12 items) and permissive (5 items). The next questionnaire is the Parental Child Interaction Questionnaire – Revised (PACIQ-R), the parameters in this questionnaire are conflict resolution and acceptance. The last questionnaire is a questionnaire on the intensity of the gadget use. The correlation between independent and dependent variable were analyzed by chi-square test for nominal scale and Spearman's test for ordinal scale with the level of significance  $\alpha < 0,05$ . **Results:** There was a significant relationship between parenting and the intensity of gadget use ( $p = 0,000$ ), parent interaction and the intensity of using gadgets ( $p = 0.000$ ). **Discussion:** type of parenting and interaction between parents and child are having relationship with intensity of gadget use. Permissive parenting has relationship with high intensity of gadget use. Low parents interaction has relationship with high intensity of gadget use. Parents are required to apply good parenting (authoritative) in accompanying children because if the role of parents is not fulfilled then there will be behavioral disorders and gadget abuse.

**Keywords:** parenting, parent interaction, intensity of gadget use, elementary school

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DAN PRASYARAT GELAR.....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENETAPAN PANITIA PENGUJI.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH .....	vii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR SINGKATAN DAN ISTILAH .....	xv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
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.....	6
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Konsep Dasar Tumbuh Kembang.....	8
2.1.1 Tahap tumbuh dan perkembangan anak .....	8
2.1.2 Faktor yang mempengaruhi pertumbuhan perkembangan .....	8
2.2 Konsep Anak Usia Sekolah.....	9
2.2.1 Pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah.....	10
2.2.2 Tugas anak usia sekolah.....	13
2.3 Pola Asuh Orang Tua.....	14
2.3.1 Definisi pola asuh .....	14
2.3.2 Tipe pola asuh.....	14
2.3.3 Faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua.....	16
2.3.4 Dimensi pola asuh orang tua .....	17
2.3.5 Konsep PSDQ.....	18
2.4 Konsep Gawai.....	19
2.4.1 Pengertian gawai.....	19
2.4.2 Dampak penggunaan gawai.....	19
2.4.3 Intensitas penggunaan gawai.....	22
2.4.4 Peran orang tua dalam penggunaan gawai .....	23
2.5 Konsep Keluarga.....	24
2.5.1 Pengertian keluarga.....	24
2.5.2 Fungsi keluarga.....	24
2.5.3 Karakteristik keluarga.....	27

2.6 Konsep Interaksi .....	29
2.6.1 Pengertian interaksi .....	29
2.6.2 Pola interaksi .....	30
2.6.3 Interaksi orang tua dan anak .....	32
2.6.4 Konsep kuesioner PACHIQ-R .....	32
2.7 Teori Keperawatan Menurut Kathryn E. Barnard .....	33
2.8 Keaslian Penelitian .....	38
<b>BAB 3 KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
3.1 Kerangka Konseptual Penelitian .....	44
3.2 Hipotesis .....	46
<b>BAB 4 METODE PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
4.1 Desain Penelitian .....	47
4.2 Populasi, Sampel, Besar Sampel, dan Teknik Sampling .....	48
4.2.1 Populasi .....	48
4.2.2 Sampel dan besar sampel .....	48
4.2.3 Sampling .....	49
4.3 Variabel Penelitian .....	49
4.3.1 Variabel independen .....	49
4.3.2 Variabel dependen .....	50
4.4 Definisi Operasional .....	50
4.5 Pengumpulan dan Pengolahan Data .....	53
4.5.1 Instrumen .....	53
4.5.2 Lokasi dan waktu penelitian .....	57
4.5.3 Prosedur pengambilan dan pengumpulan data .....	57
4.6 Cara Analisis Data .....	58
4.7 Kerangka Operasional .....	60
4.8 Masalah Etik (Ethical Clearance) .....	61
4.9 Keterbatasan Penelitian .....	63
<b>BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>64</b>
5.1 Hasil Penelitian .....	64
5.1.1 Gambaran umum lokasi penelitian .....	64
5.1.2 Karakteristik demografi responden .....	65
5.1.3 Data variabel yang diukur .....	67
5.2 Pembahasan .....	74
<b>BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>83</b>
6.1 Simpulan .....	83
6.2 Saran .....	84
Daftar Pustaka .....	85
Lampiran .....	90

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kategori Pola Asuh .....	18
Tabel 2.2 Keaslian Penelitian. ....	38
Tabel 4.1 Pembagian Besar Sampel .....	49
Tabel 4.2 Definisi Operasional .....	51
Tabel 4.3 <i>Blue Print</i> Kuesioner PSDQ .....	54
Tabel 4.4 <i>Blue Print</i> Kuesioner PACHIQ – R .....	55
Tabel 4.5 <i>Blue Print</i> Kuesioner Intensitas Penggunaan Gawai.....	56
Tabel 5.1 Distribusi Data Karakteristik Responden .....	65
Tabel 5.2 Distribusi Data Karakteristik Anak Responden .....	67
Tabel 5.3 Distribusi Kategori Pola Asuh Orang Tua.....	67
Tabel 5.4 Distribusi Kategori Interaksi Orang Tua .....	67
Tabel 5.5 Distribusi Kategori Intensitas Penggunaan Gawai .....	68
Tabel 5.6 Distribusi Jenis Gawai yang Digunakan oleh Responden .....	68
Tabel 5.7 Distribusi Respon dari Penggunaan Gawai .....	69
Tabel 5.8 Hubungan Pola Asuh dengan Intensitas Penggunaan Gawai .....	70
Tabel 5.9 Hubungan Pola Asuh Orang Tua Perparameter dengan Intensitas Penggunaan Gawai.....	71
Tabel 5.10 Hubungan Interaksi Orang Tua dengan Intensitas Penggunaan Gawai .....	71
Tabel 5.11 Distribusi Mean dan Standar Deviasi Parameter Pemecahan Konflik Kuesioner Interaksi Orang Tua dan Anak.....	72
Tabel 5.12 Distribusi Mean dan Standar Deviasi Parameter Penerimaan Kuesioner Interaksi Orang Tua dan Anak.....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Teori Kathryn E. Barnard.....	33
Gambar 2.2 Model Interaksi Pengkajian Kesehatan Anak. ....	34
Gambar 3.1 Kerangka Konseptual .....	44
Gambar 4.1 Model Kerangka Kerja Penelitian .....	60

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Permohonan Menjadi Responden .....	90
Lampiran 2 Penjelasan Penelitian Bagi Responden .....	91
Lampiran 3 <i>Informed Consent</i> .....	95
Lampiran 4 Kuesioner PSDQ .....	96
Lampiran 5 Kuesioner Intensitas Penggunaan Gawai .....	98
Lampiran 6 Kuesioner PACHIQ .....	100
Lampiran 7 Lembar Uji Etik .....	102
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian .....	103
Lampiran 9 Lembar Bukti Penelitian.....	104
Lampiran 10 Izin Penggunaan <i>The Parenting Styles and Dimensions Questionnaire</i> .....	105
Lampiran 11 Izin Penggunaan <i>Parental Child Interaction Questionnaire – Revised</i> .....	106
Lampiran 12 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	107
Lampiran 13 Uji Statistik .....	109
Lampiran 14 Uji Chi-Square dan Spearman .....	112
Lampiran 15 Distribusi Mean dan Standar Deviasi Interaksi Orang Tua.....	116
Lampiran 16 <i>Leaflet</i> .....	117

## DAFTAR SINGKATAN DAN ISTILAH

PSDQ	:	<i>The Parenting Styles and Dimensions Questionnaire</i>
PPQ	:	<i>Parenting Practice Questionnaire</i>
PACHIQ – R	:	<i>Parental Child Interaction Questionnaire – Revised</i>
>	:	Lebih dari
<	:	Kurang dari

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Gawai berarti alat atau perkakas penunjang pekerjaan (KBBI, 2008). Makna ini yang kemudian digunakan menjadi padanan kata berbahasa Inggris, *gadget*. Gawai merupakan bentuk perkembangan teknologi pada zaman modern dimana beberapa tahun lalu gawai hanya digunakan oleh pebisnis dari kalangan menengah ke atas, namun saat ini gawai sudah digunakan dikalangan remaja, dewasa, lansia, bahkan tidak asing bagi anak usia dini (Sapardi, 2018). Anak usia sekolah menjadi pengalaman inti yang menjadi titik pusat perkembangan fisik, psikososial dan kognitif. Peran orang tua sangat berpengaruh dalam menentukan sikap anak yang dapat berpengaruh dalam perkembangan. Peran tersebut merupakan bagaimana cara orang tua mengasuh dan bagaimana interaksi orang tua dan anak. Orang tua dituntut untuk menerapkan pola asuh yang baik dalam mendampingi anak selama nyaris 24 jam di masa pandemi ini. Disadari maupun tidak disadari, pengasuhan orang tua selama ini cenderung terfokus pada perawatan, pembimbingan dan keterampilan yang mendasar. Tanggung jawab pendidikan secara akademik dialihkan kepada lembaga pendidikan. Melalui Surat Edaran nomor 4 tahun 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia memerintahkan pelaksanaan pembelajaran di masa darurat Covid-19 dilakukan secara jarak jauh atau pembelajaran secara daring (Kemendikbud. go.id, 2020). Kebijakan tersebut membuat anak yang dulu jarang menggunakan gawai kemudian harus dituntut menggunakan gawai. Perilaku penggunaan gawai dalam waktu lama dan menghabiskan sebagian besar waktu anak patut diwaspadai, karena apabila anak



mengalami kecanduan maka sangat memprihatinkan karena otak manusia masih belum sepenuhnya berkembang sampai berumur 25 tahun, dan akan berpotensi memiliki implikasi negatif dalam perkembangan otak bila si anak bermain gawai (Lee and Ogbolu, 2018). Apabila peran orang tua tidak terpenuhi maka akan ada gangguan perilaku dan penyalahgunaan gawai, namun sampai saat ini hubungan antara pola asuh dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai pada tahapan perkembangan anak usia sekolah dasar di masa pandemi Covid-19 belum dapat dijelaskan.

Laporan *International Telecommunication Union* (ITU) yang merupakan badan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) jumlah pengguna internet dunia 2018 sebesar 3,9 miliar melebihi setengah populasi dunia. Kenaikan jumlah itu juga dialami oleh Indonesia. Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia sebesar 171,1 juta naik sebesar 27,9 juta dari tahun lalu yang berjumlah 143,2 juta (APJII, 2020). Selain itu, data pada tahun 2014 menunjukkan pengguna aktif *smartphone* yang ada di seluruh Indonesia sekitar 47 juta jiwa, dimana 79,5% diantaranya berasal dari kategori usia anak-anak dan remaja (Wulandari, 2016). Hasil riset Kominfo dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja di Indonesia dalam penggunaan internet menyimpulkan ada 98% anak-anak dan remaja mengetahui tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet. *TheAsianParent Insight* bersama *Samsung Kidstime* melalui *Mobile Device Usage Among Young Kids* melakukan survei kepada 500 orang tua di Indonesia yang menghasilkan beberapa temuan yaitu: 1) Terdapat 98% orang tua memperbolehkan anaknya menggunakan *smartphone/tablet*; 2) Orang tua yang memperbolehkan anaknya menggunakan

*smartphone/tablet* untuk keperluan edukasi sebesar 80%, untuk hiburan sebesar 57%, dan untuk membuat anak tenang sebesar 55%; 3) Harapan orang tua terhadap penggunaan *smartphone/tablet* pada anak untuk aplikasi pendidikan sebesar 81% dan 85% untuk aplikasi buku; 4) Kenyataannya 72% penggunaan *smartphone/tablet* oleh anak untuk bermain *game*, 57% untuk aplikasi pendidikan, dan 14% untuk aplikasi buku; 5) Orang tua menyatakan bahwa 99% anak mereka memainkan gawai di rumah, dan 17% saat berada di sekolah (Nithy, 2014). Data tersebut menunjukkan bahwa antara tujuan dan harapan orang tua memberikan izin penggunaan gawai, kepada anaknya tidak sesuai dengan kenyataan yang terjadi.

Studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 17-18 Desember 2020 di SDN Sidodadi 2, Kecamatan Sokosewu, Bojonegoro, hasil wawancara dengan kepala sekolah mendapatkan bahwa orang tua mengeluh mengenai anaknya yang terus menerus menggunakan gawai meskipun kegiatan sekolah daring telah selesai. Wali kelas mengeluhkan ketika kegiatan *home visit* akan dimulai, para siswa asyik bermain gawai. Orang tua mengatakan total intensitas bermain gawai anaknya di luar jam sekolah lebih dari 60 menit setiap harinya. Durasi penggunaan gawai pada anak sebagai permainan atau hiburan harus dibatasi, waktu ideal lama anak dalam menggunakan gawai yaitu 20 menit hingga 1 jam sehari (Sigman, 2010).

Pola asuh orang tua diartikan peran dalam menentukan sikap yang dilakukan oleh anak. Kejadian penggunaan gawai pada anak dapat dikatakan ironis karena pola asuh yang salah dapat memperburuk perilaku anak. Hasil penelitian menunjukkan gaya pengasuhan negatif secara signifikan mempengaruhi kecanduan

*smartphone* pada anak (Lian *et al.*, 2019). Pola asuh permisif dimana banyak orang tua sengaja memberikan dan membiarkan anak-anak mereka bermain gawai (Suana, 2014). Hubungan antara pola asuh dengan penggunaan gawai pada anak juga sangat erat dalam pencegahan dengan melakukan teknik menetapkan batasan waktu, batasan situs pada anak anak (Van Den Eijnden *et al.*, 2010). Sejalan dengan pola asuh, komunikasi orang tua juga menentukan penggunaan gawai pada anak. Pola komunikasi tertutup membatasi ruang untuk memperbincangkan atau untuk mendiskusikan sesuatu. Pola komunikasi ini hampir sama dengan pola asuh otoriter yaitu berbicara sedikit dengan anak sehingga penggunaan gawai khususnya penggunaan *smartphone* terjadi secara berlebihan dikarenakan buruknya kualitas komunikasi dengan orang tua (Jahng, 2019).

Gawai mempunyai dampak yang positif dan negatif, tergantung dari pola asuh orang tua dan komunikasi dari orang tua. Dampak yang akan didapatkan dari anak bermain gawai cukup banyak, tanpa terkecuali dampak negatif yaitu menyebabkan anak mempunyai dunia sendiri dengan ciri mengabaikan panggilan atau ajakan teman, keterampilan dalam kerja sama buruk sehingga interaksi sosial buruk dan terganggu, efek dari kedipan lampu dari layar gawai dapat menyebabkan kejang, gangguan kesehatan sakit kepala, sakit pada bagian leher dan punggung, kelelahan, (RSI) *Repetitive Strain Injuries*, serta mati rasa atau kesemutan pada jari dan tangan, mengabaikan pekerjaan rumah, dan nilai akademis yang turun, nafsu makan menurun dan anak akan mengalami gangguan tidur diakibatkan lamanya waktu bermain gawai. Dampak dalam penggunaan gawai pada anak negatif apabila tidak diimbangi dengan pengawasan durasi dan pengawasan apa yang ditonton serta kontrol orang tua. Selain itu, orang tua harus

mampu mengenali tingkat perkembangan anak sehingga akan terjalin interaksi yang baik antara orang tua dan anak. Teori keperawatan Barnard menguraikan perilaku orang tua atau pemberi asuhan dan bayi atau anak yaitu *parent social and emotional growth fostering activities* (orang tua membantu pertumbuhan sosial dan emosional) sehingga anak yang menerima dukungan sosial dari orang tua kemungkinan kecil untuk kecanduan dalam menggunakan *smartphone* (Lian *et al.*, 2019)

Teori keperawatan Barnard 1994 mengembangkan format pengkajian untuk mengevaluasi perilaku kesehatan anak, pertumbuhan dan perkembangan yang diukur dengan interaksi orang tua dan anak yang dipengaruhi oleh individu setiap anggota yaitu karakteristik orang tua, anak, dan lingkungan yang sudah dikembangkan dalam konsep *Child Health Assessment Interaction Theory*. Karakteristik-karakteristik tersebut sangat penting dan mempengaruhi dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga dengan fenomena yang ada saat ini perlunya penelitian yang menganalisis bagaimana hubungan pola asuh dan interaksi orang tua terhadap intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar di masa pandemi Covid-19.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Apakah ada hubungan antara pola asuh dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar di masa pandemi Covid-19?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan umum**

Menganalisis tentang hubungan antara pola asuh dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar di masa pandemi Covid-19.

#### **1.3.2 Tujuan khusus**

1. Menjelaskan hubungan pola asuh dengan intensitas penggunaan gawai.
2. Menjelaskan hubungan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai.
3. Menjelaskan hubungan antara pola asuh dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar di masa pandemi Covid-19.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi dan kontribusi dalam pengembangan ilmu di bidang keperawatan anak mengenai hubungan antara pola asuh dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar di masa pandemi Covid-19.

#### **1.4.2 Praktis**

1. Bagi perawat

Memahami faktor penyebab perilaku anak dalam penggunaan gawai dimana faktor penyebab yaitu pola asuh dan interaksi orang tua. Melakukan upaya preventif dan promotif sebagai bentuk pencegahan serta intervensi yang tepat pada anak yang mengalami gangguan perilaku penggunaan gawai.

## 2. Bagi orang tua

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan baru bagi orang tua agar lebih memperhatikan pola asuh dan interaksi yang diberikan yang sangat menentukan semua aspek perkembangan utamanya yang dapat mempengaruhi sikap anak ketika berada di rumah yaitu dalam penggunaan gawai.

## 3. Bagi guru dan pihak sekolah

Penelitian ini dapat menjadi suatu masukan bagi sekolah dalam pengarahan untuk orang tua dengan hal-hal yang mempengaruhi gangguan perilaku dalam penggunaan gawai.

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Konsep Dasar Tumbuh Kembang

Perkembangan merupakan proses perubahan, dan perubahan tidak bersifat kuantitatif, melainkan bersifat kualitatif. Perkembangan menekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional (Susanto., 2011). Perkembangan merujuk pada perubahan yang progresif dalam organisme tidak hanya perubahan segi fisik (jasmaniah) melainkan juga dalam segi fungsi (Susanto., 2011)

##### 2.1.1 Tahap Tumbuh dan Perkembangan Anak

Tahapan tumbuh kembang anak secara garis besar menurut Gunarsa (2006) dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Tahap tumbuh kembang usia 0-6 tahun, terdiri atas masa prenatal mulai embrio (mulai konsepsi -8 minggu) dan masa fetus (9 minggu sampai lahir), serta masa pascanatal mulai dari masa neonatus (0-28 hari), masa bayi (29 hari-1 tahun), masa anak (1-2 tahun), dan masa prasekolah (3-6 tahun).
2. Tahap tumbuh kembang usia 6 tahun ke atas, terdiri atas masa sekolah (6-12 tahun) dan masa remaja (12-18 tahun).

##### 2.1.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan perkembangan.

1. Faktor genetik

Genetik merupakan faktor yang tidak dapat diubah ataupun dimodifikasi, karena sebagai modal dasar untuk mendapatkan hasil akhir dari proses tumbuh kembang anak. Instruksi genetik melalui sel telur yang sudah

dibuahi menentukan kualitas dan kuantitas pertumbuhan meliputi ras, etnik, atau bangsa, keluarga, umur, jenis kelamin, dan kelainan kromosom.

## 2. Pengaruh hormon

Faktor ini berpengaruh terhadap proses pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu hormon pertumbuhan somatotropin yang dikeluarkan oleh kelenjar pituitary. Hormon ini berfungsi pada masa kanak-kanak yang mempengaruhi pertumbuhan badan (Nursalam, 2013)

## 3. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan merupakan faktor yang sangat penting dalam mengiringi perkembangan anak. Tanpa adanya dukungan dari lingkungan maka proses perkembangan tidak akan berjalan dengan baik, ketika lingkungan dapat memberikan dampak yang baik maka besar kemungkinan perilaku anak menjadi baik juga (Oroh, 2018)

## 2.2 Konsep Anak Usia Sekolah

S.Yusuf, (2010) menjelaskan pada usia 6-12 tahun merupakan usia periode Anak usia sekolah. Anak usia sekolah disebut sebagai masa intelektual, karena pada masa itu anak mulai berpikir secara konkrit. Usia sekolah dasar anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar.

Anak usia sekolah menjadi pengalaman inti yang menjadi titik pusat perkembangan fisik, psikososial dan kognitif (Ariyanti, 2015). Dengan demikian pengertian dari anak usia sekolah jika ditarik kesimpulan adalah usia anak yang sudah mengerti apa saja yang harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dan sudah mampu berpikir logis, namun masih perlu bimbingan dan dampingan dalam perkembangannya.



### 2.2.1 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Sekolah

Pertumbuhan dan perkembangan pada masa sekolah akan mengalami proses percepatan pada umur 10-12 tahun. Usia sekolah ini secara umum aktivitas fisik pada anak semakin tinggi dan memperkuat kemampuan motoriknya (Hidayat, 2009), Adapun teori perkembangan anak usia sekolah sebagai berikut :

#### 1. Perkembangan Biologis

Usia 6-12 tahun tinggi badan meningkat rata-rata 5 cm per tahun dan berat badan meningkat 2-3 kg per tahun (Suprayitno, 2004).

#### 2. Perkembangan Motorik

##### a. Motorik Kasar

Penguasaan badan seperti membungkuk, melakukan macam-macam latihan senam serta aktivitas olahraga berkembang pada masa anak sekolah. Berkembang koordinasi antara mata dan tangan (visio-motorik) yang dibutuhkan untuk membidik, menyepak, melempar, dan menangkap.

##### b. Motorik Halus

Anak mengalami perbaikan keseimbangan dan koordinasi mata-tangan (visio-motorik), serta kemampuan untuk mengungkapkan secara halus individu dan perhatian khusus seperti menjahit, membuat model, dan bermain alat musik.

Wong, et. all, (2009) menjelaskan anak usia sekolah merupakan anak yang berusia 6 – 12 tahun. Anak usia sekolah mengalami pertumbuhan dan perkembangan pada fisik, motorik, psikososial, psikoseksual, kognitif dan moral yang kontinu disertai penekanan pada perkembangan kompetensi keterampilan

### 1) Pertumbuhan dan perkembangan fisik

Perubahan yang paling nyata dan dapat menjadi indikasi terbaik peningkatan kematangan pada anak – anak adalah penurunan lingkaran kepala dalam hubungannya terhadap tinggi tubuh saat berdiri, penurunan lingkaran pinggang dalam hubungannya dalam tinggi badan dan peningkatan panjang tungkai. Anak usia sekolah 6-12 tahun akan mengalami pertumbuhan sekitar 5 cm per tahun, sedangkan berat badan bertambah 2 sampai 3 kg per tahun.

### 2) Pertumbuhan dan perkembangan psikososial

Perkembangan psikososial pada anak usia sekolah menurut Erick Erickson, berada pada tahap “*industry versus inferiority*”. Tahap ini anak mau terlibat dalam tugas dan aktivitas yang dapat mereka lakukan sampai selesai dan menginginkan pencapaian yang nyata serta mulai berkompetisi dan bekerja sama dengan orang lain. Bahaya yang dapat terjadi pada tahap “*industry versus inferiority*” adalah terjadinya keadaan yang dapat mengakibatkan rasa *inferiority*. Perasaan *inferiority* atau kurang berharga dapat diperoleh dari anak itu sendiri atau dari lingkungan sosial mereka. Anak-anak membutuhkan dan menginginkan pencapaian yang nyata namun tidak ada anak yang mampu melakukan segala sesuatu dengan baik sehingga tugas yang dapat mereka selesaikan meskipun hasilnya tidak sepenuhnya baik anak tetap layak mendapatkan penghargaan agar dapat memperoleh rasa *industry* atau pencapaian.

### 3) Perubahan psikoseksual

Perubahan psikoseksual anak usia sekolah menurut Freud berada pada latent periode. Selama latent periode anak – anak membina hubungan dengan teman sebaya. Anak mulai menerapkan sifat dan keterampilan yang telah diperoleh. Energi fisik dan psikisnya diarahkan untuk bermain dan mendapatkan pengetahuan. Apabila selama latent periode ini anak tidak diarahkan untuk mendapatkan pengetahuan dengan benar maka anak akan kehilangan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dasar yang seharusnya diperoleh.

### 4) Perkembangan kognitif

Tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah menurut Piaget berada pada *concrete operational stage*. *Concrete operational stage* dimulai pada usia 9 – 10 tahun. *Concrete operational stage* anak mampu menggunakan proses berpikir untuk menghubungkan serangkaian kejadian saat mengalami suatu peristiwa. *Concrete operational stage* ditandai dengan penalaran induktif, tindakan logis, dan pikiran konkrit yang *reversibel*. *Concrete operational stage* juga ditandai dengan adanya transisi dari egosentris ke pemikiran objektif, yaitu melihat dari sudut pandang orang lain dan mencari validasi dengan bertanya kepada orang lain serta mulai berpikir logis sesuai realita.

### 5) Perkembangan moral

Kohlberg menjelaskan perkembangan moral anak usia sekolah berada pada tingkat konvensional tahap konformitas peran. Anak usia sekolah mengalami peningkatan keinginan untuk menyenangkan orang lain. Anak

usia sekolah mulai mengamati dan ingin dianggap “baik” oleh orang-orang yang pendapatnya mereka anggap penting.

#### 6) Perkembangan konsep diri

Perkembangan anak usia sekolah juga terjadi perkembangan konsep diri dimana anak usia sekolah lebih menyadari perbedaan antara dirinya dengan teman-teman sebayanya, lebih sensitif terhadap tekanan sosial dan lebih sibuk memikirkan kritik diri dan evaluasi diri dari orang lain. Penerimaan atau umpan balik positif dari orang dewasa maupun kelompok teman sebaya menjadi hal penting bagi anak usia sekolah karena dapat meningkatkan harga diri mereka, sehingga mereka rentan terhadap perasaan tidak berharga dan mencemaskan kegagalan.

#### 7) Perkembangan spiritual

Anak-anak pada usia ini berpikir dalam batasan yang sangat konkret tetapi merupakan pelajar yang sangat baik dan memiliki kemauan besar untuk mempelajari Tuhan. Anak usia sekolah menggambarkan Tuhan sebagai manusia, dan mereka sangat tertarik dengan konsep surga dan neraka. Seringkali anak menggambarkan penyakit atau cedera sebagai hukuman karena kelakuan buruk. Oleh karenanya, konsep agama harus dijelaskan kepada anak dalam istilah yang konkret.

### 2.2.2 Tugas Anak Usia Sekolah

Perkembangan pada masa ini meliputi; Belajar memperoleh keterampilan fisik untuk melakukan permainan, Belajar bergaul dengan teman sebaya, Belajar membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai makhluk biologis, Belajar keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung, Belajar

memainkan peranan sesuai jenis kelaminnya, Belajar mengembangkan konsep sehari-hari (S.Yusuf, 2010)

### **2.3 Pola Asuh Orang Tua**

Sejak anak setelah dilahirkan sampai mencapai dewasa dan tua, akan mengalami tumbuh kembang serta pembelajaran yang secara terus menerus akan bertambah selama hidupnya. Perkembangan tersebut tidak terlepas dari kewajiban orang tua yang andil dalam pengasuhan positif dan memandu anak menjadi manusia yang baik. Sementara, anak mempunyai kewajiban merespon sesuai inisiatif dari orang tua dan mempertahankan hubungan positif orang tua (Santrok, 2007)

#### **2.3.1 Definisi pola asuh**

Pola asuh adalah bagaimana cara orang tua mengontrol, membimbing, dan perkembangannya menuju proses pendewasaan (Smetana, 2017). Maccoby & Martin 1983, mendefinisikan pengasuhan sebagai suatu usaha orang tua untuk membantu anak-anak agar mereka maju.

#### **2.3.2 Tipe pola asuh**

Gaya pengasuhan adalah cara yang digunakan orang tua dalam pendekatan umum untuk mengasuh anaknya. Pola asuh dalam perkembangan sangat menentukan bagaimana sikap dan perilaku anak dalam menjalani kehidupan sekarang dan di masa yang akan datang. Gaya pengasuhan menurut Baurim 1971, yaitu:

##### *1. Authoritative*

Pola asuh ini, berpusat pada anak dimana orang tua bekerja sama dalam mensukseskan apa yang diharapkan orang tua dengan menunjang

perkembangan anak yang baik. Orang tua yang *authoritative* mampu memahami yang dirasakan anak-anak mereka, dan dapat melatih anak-anak mereka bagaimana cara mengatur perasaan. Meskipun memiliki harapan yang tinggi terhadap kedewasaan yang akan dicapai oleh anaknya, namun tipe orang tua ini biasanya memaafkan segala kekurangan yang mungkin dapat terjadi setiap saat (Kathleen, 2011).

Orang tua *authoritative* mendorong anaknya untuk hidup mandiri namun masih ada batasan pada tindakan yang mereka ambil dan orang tua mencoba hangat dan mendidik, hal ini memungkinkan anak untuk mengeksplorasi lebih bebas sehingga mereka mampu membuat keputusan sendiri berdasarkan alasan mereka sendiri. Hasil dari pola asuh *authoritative* ini anak akan cenderung lebih sukses, disukai oleh orang-orang di sekitar mereka, murah hati dan mampu menentukan nasib sendiri (Kathleen, 2011)

## 2. *Authoritarian*

Gaya pengasuhan ini memiliki tuntutan tinggi dalam mengontrol diri dan kurang responsif terhadap hak dan keinginan anak. Gaya pengasuhan ini menjelaskan orang tua akan memberi hukuman keras apabila anak tidak berperilaku seperti apa yang diharapkan dan ditetapkan oleh orang tua, gaya pengasuhan ini menegakan disiplin dengan cara memberi hukuman (Baumrind, 1991). Anak yang dididik dengan gaya pengasuhan ini anak akan mempunyai sikap *moody*, tidak bahagia, penuh rasa takut, cemas, menarik diri dari lingkungan dan kurang memiliki komunikasi yang baik, sehingga menjadi cepat marah (Yazdani, S. and Daryei, 2016).

### 3. *Permissive*

Pola asuh ini tidak menuntut dan menggunakan pendekatan yang toleran terhadap tingkah laku anak. Pola asuh ini memiliki ciri disiplin yang rendah, kehangatan yang tinggi, orang tua cenderung membiarkan perilaku anak dan tidak memberi hukuman atas perbuatan anak yang buruk (Bee and Boyd, 2006).

Pola asuh ini memiliki dampak buruk bagi anak, dikarenakan tidak adanya sikap dan peraturan disiplin. Anak akan bertindak sesuka hati, tanpa dikendalikan orang tua, tingkat kesadaran rendah, memiliki pola hidup yang bebas, memaksakan kehendak, tidak mampu membedakan mana yang baik dan buruk, kemampuan berkompetensi rendah, mudah putus asa, tidak produktif dan dampak prestasi belajar yang buruk (Yazdani, S. and Daryei, 2016).

#### **2.3.3 Faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua**

Hurlock (2011) faktor yang mempengaruhi jenis pola asuh adalah:

1. Pola asuh yang diterima orang tua waktu masih anak-anak

Kecenderungan orang tua dalam menerapkan pola asuh tergantung pola asuh yang mereka terima saat mereka menjadi anak.

2. Pendidikan orang tua

Orang tua yang memiliki pendidikan tinggi cenderung menerapkan pola asuh demokratis/*authoritative* kepada anak-anaknya.

3. Kelas sosial

Orang tua yang termasuk kelas menengah lebih banyak menerapkan pola asuh *authoritative* dibandingkan kelas sosial ke bawah.

#### 4. Konsep tentang peran orang tua

Para orang tua mempunyai konsep mereka menjadi orang tua dimana cenderung memilih pola asuh *authoritarian* dibandingkan dengan konsep non tradisional

#### 5. Kepribadian orang tua

Orang tua yang memiliki kepribadian tertutup dan konservatif akan cenderung memperlakukan anaknya dengan pola asuh *authoritarian*.

#### 6. Kepribadian anak

Anak yang memiliki kepribadian ekstrovert akan bersifat terbuka dalam menerima rangsangan yang ada dibandingkan dengan anak introvert.

#### 7. Faktor yang dianut orang tua

“Equalitarian” paham bahwa seorang anak kedudukannya sejajar dengan orang tua.

#### 8. Usia anak

Orang tua menyesuaikan dukungan lebih dan dapat menerima sikap ketergantungan pada anak usia pra sekolah dan remaja.

### 2.3.4 Dimensi pola asuh orang tua

Maccoby & Martin 1983, mengkategorikan orang tua berdasarkan tingkat tinggi-rendahnya aspek *responsiveness* dan *demandingness* yang menghasilkan 4 jenis pola asuh. Dalam kategori ini setiap pola asuh memiliki perbedaan tergantung dari nilai yang dianut, praktek, perilaku, dan tingkat pada aspek *responsiveness* dan *demadigness* (Gafoor and Kurukkan, 2018).



Tabel 2.1 Kategori Pola Asuh berdasarkan Dimensi Responsiveness dan Dimensi Demandingness (Baumrind, 1971)

Dimensi	Responsiveness		
		Tinggi	Rendah
Demandingness	Tinggi	<i>Authoritative</i>	<i>Authoritarian</i>
	Rendah	<i>Permissive</i>	<i>Uninvolved/ Negligent</i>

### 2.3.5 Konsep PSDQ

Instrumen pola asuh orang tua dengan menggunakan kuesioner *The Parenting Styles and Dimensions Questionnaire* (PSDQ). Kuesioner ini dibuat oleh Robinson et al dengan mengadaptasi dari *Parenting Practice Questionnaire* (PPQ) alat ini diukur dan disusun berdasarkan teori *parenting style* dari Baumrind yang bertujuan melihat intensitas munculnya perilaku dari orang tua terhadap anaknya. PSDQ diisi oleh orang tua, dimana kuesioner ini terdiri dari 32 pertanyaan yang tidak mempunyai item *favorable* dan *unfavorable*.

Kuesioner ini terdapat 3 subskala yang masing-masing mengukur pola asuh orang tua *authoritative* (15 item), *authoritarian* (12 item) dan *permissive* (5 item). 15 item dalam *authoritative* terdiri dari 3 subskala yaitu: *connection*, *regulation*, dan *autonomy granting*. 12 item dalam *authoritarian* dikelompokkan menjadi 3 subskala yaitu: *physical coercion*, *verbal hostility*, dan *non-reasoning/punitive*. 5 item dalam *permissive* meliputi subskala *indulgent dimension*. Skala kuesioner ini menggunakan skala *likert*.

Setiap item memiliki pilihan jawaban dengan skor 1 sampai 5. Skor 1 untuk jawaban responden yang memilih tidak pernah, skor 2 untuk pilihan jawaban sesekali, skor 3 untuk kadang-kadang, skor 4 untuk sangat sering, dan skor 5 untuk selalu. Skala pola asuh *authoritative* terdapat pada pernyataan nomor 1, 3, 5, 7, 9, 11, 12, 14, 18, 21, 22, 25, 27, 29, 31. Skala pola asuh *authoritarian*

terdapat pada pernyataan nomor 2, 4, 6, 10, 13, 16, 19, 23, 26, 28, 30, 32. Skala pola asuh *permissive* terdapat pada pernyataan nomor 8, 15, 17, 20, 24. Masing-masing item pernyataan pola asuh orang tua dilakukan skoring dengan cara menghitung rata-rata pada setiap jenis pola asuh orang tua. Selanjutnya dicari nilai rerata tertinggi dari ketiga dan akan menemukan hasil jenis pola asuh yang diterapkan oleh orang tua. apabila didapatkan dua pola asuh yang memiliki nilai tertinggi yang sama, maka dikategorikan sebagai gabungan antara dua pola asuh tertinggi.

## **2.4 Konsep Gawai**

### **2.4.1 Pengertian gawai**

Gawai berarti alat atau perkakas penunjang pekerjaan (KBBI, 2008). Makna ini yang kemudian digunakan menjadi padanan kata berbahasa Inggris, *gadget*. Gawai adalah instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama membantu dan memudahkan pekerjaan manusia (Sutrisno, 2012). Kategori gawai cukup banyak dijumpai di Indonesia antara lain *handphone*, *smartphone*, tablet, komputer, laptop dan sebagainya.

### **2.4.2 Dampak penggunaan gawai**

Penggunaan gawai mampu memberikan dampak positif maupun negatif bagi perkembangan anak, antara lain :

#### 1. Dampak positif

##### 1) Menunjang pengetahuan

Gawai menyediakan sumber informasi tidak terbatas yang dapat mengkondisikan proses pembelajaran secara meluas dan integratif (Pratama,

2012). Gawai juga memberi kemudahan anak dalam mengakses pendidikan tanpa memandang waktu dan tempat (Kim and Cho, 2017)

2) Meningkatkan motivasi dan minat belajar

Variasi dari permainan dari gawai yang bersifat edukatif dapat meningkatkan motivasi dan minat dalam belajar anak (Sugianto, Prayanto W.H. and Yudani, Hen Dian S.T., 2015).

3) Inovator

Kebiasaan *customized* fungsi gawai sesuai keinginan dan kebutuhan pengguna, maka keterampilan pengguna menjadi seorang inovator terasah tajam (Pratama, 2012).

2. Dampak negatif

1) Menjadi pribadi anti sosial

Anak sejak menggunakan gawai, ketika di rumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajak berbicara (Anggraini, 2013). Gangguan ini menyebabkan anak mempunyai dunia sendiri dengan ciri mengabaikan panggilan atau ajakan teman, keterampilan dalam kerja sama buruk sehingga interaksi sosial buruk dan terganggu (Singh, 2019). Sependapat dengan pernyataan tersebut Anak juga bisa menjadi pemalu, kurang percaya diri, dan kesepian yang menjadi penyebab pribadi anti sosial (Meta A, 2017). Singh (2019) juga menyebutkan anak akan mengabaikan kenyataan hidup, lebih fokus pada penghargaan, dan kurangnya kepedulian terhadap pengembangan karir.

## 2) Nomophobia

Tahun 2012 *survey secure Envoy* di Inggris tahun 2012 menemukan bahwa 66% pengguna gawai menderita nomophobia, yaitu ketakutan berlebihan yang muncul ketika seseorang tidak dapat menggunakan gawai, misalnya akibat kehabisan baterai, kehabisan pulsa, tidak dapat sinyal atau charger yang tertinggal (Suci, 2014).

## 3) Kesehatan mata terganggu

Dunstable University Hospital, Allon Barsam seorang ahli mata mengatakan bahwa anak-anak yang menatap layar gawai sepanjang hari berpotensi mengalami kerabunan lebih cepat sehingga cepat membutuhkan bantuan kacamata (Suci, 2014). Anak penderita epilepsi, efek dari kedipan lampu dari layar gawai dapat menyebabkan kejang (Singh, 2019).

## 4) Kesehatan tulang terganggu

Fisioterapi, Kristen Lord menyatakan gawai dapat mengubah struktur tulang manusia. Terutama pada leher dan bahu akibat membaca gawai dalam waktu lama dimana posisi kepala menjorok ke depan (Suci, 2014). Efek negatif kesehatan dari bermain gawai terlalu lama yaitu, sakit kepala, sakit pada bagian leher dan punggung, kelelahan, (RSI) *Repetitive Strain Injuries*, serta mati rasa atau kesemutan pada jari dan tangan (Singh, 2019)

## 5) Gangguan tidur

Studi *Lighting Research Center* menunjukkan bahwa paparan lebih dari dua jam dari tampilan gawai dapat menyebabkan masalah tidur, karena gawai bisa menekan hormon melatonin (bahan kimia dalam tubuh yang mengontrol jam biologis tubuh manusia) (Suci, 2014). Anak akan terlalu

fokus dan terlalu sering, serta terlalu lama menggunakan menyebabkan lama waktu tidur berkurang (Singh, 2019).

6) Terpapar radiasi

Radiasi pada gawai yang terus menerus tidak baik untuk anak yang sedang mengalami tumbuh kembang (Velika V., Negara and Aryanto, 2015). Kehilangan konsentrasi dan rentang perhatian yang pendek dan berkurangnya imajinasi disebabkan paparan radiasi yang berbahaya yang berlebihan pada layar gawai (Singh, 2019).

7) Obesitas

Velika V., Negara and Aryanto (2015) mengatakan anak yang menggunakan gawai menjadi jarang bergerak dan hanya bermain dengan gawai sehingga beberapa anak menjadi obesitas. Gaya hidup kurang gerak dikarenakan anak terlalu fokus dengan gawai, menyebabkan meningkatnya kuantitas anak dalam meningkatnya nafsu makan atau bahkan kehilangan nafsu makan (Singh, 2019)

8) Menurunnya prestasi belajar

Mengabaikan pekerjaan rumah, dan nilai akademis yang turun merupakan dampak dari kecanduan gawai (Singh, 2019)

### **2.4.3 Intensitas penggunaan gawai**

Durasi penggunaan gawai pada anak harus dibatasi, waktu ideal lama anak dalam menggunakan gawai yaitu 20 menit hingga 1 jam sehari (Sigman, 2010). *The Graphic, Visualization & Usability Center, The Georgia Institute of Technology* (2008) penggunaan internet digolongkan menjadi tiga kategori

### 1. *Heavy users*

Penggunaan internet menghabiskan waktu lebih dari 40 jam kerja per bulan atau dapat dikategorikan penggunaan >1 jam setiap harinya. Jenis ini dapat digolongkan dengan kecanduan internet.

### 2. *Medium users*

Penggunaan internet menghabiskan waktu antara 10 sampai 40 jam per bulan atau dapat dikategorikan 20 menit - 1 jam setiap harinya.

### 3. *Light users*

Penggunaan internet kurang dari 10 jam per bulan atau dikategorikan < 20 menit setiap harinya.

## **2.4.4 Peran orang tua dalam penggunaan gawai**

Orang tua dalam penggunaan gawai pada anak sangat berpengaruh. Mediasi orang tua mengacu pada bagaimana manajemen antara anak dengan keamanan. Kinerja orang tua juga disebutkan menjadi penyebab keparahan kecanduan gawai pada anak melalui mediasi orang tua ( Hwang & Jeong, 2015).

Studi Uni Eropa yang dikemukakan Livingstone, Haddon, Vincent, Mascheroni & Afslafson 2014, mengusulkan empat jenis mediasi orang tua tentang menyikapi penggunaan internet dan anak-anak, yaitu:

1. Mediasi aktif penggunaan: peran orang tua di sini membicarakan konten internet yang akan dilihat anaknya.
2. Mediasi aktif keamanan: orang tua mempromosikan penggunaan internet yang lebih aman dan bertanggung jawab.

3. **Mediasi restriktif:** orang tua menetapkan aturan yang membatasi dan mengatur jumlah waktu yang dihabiskan anak dalam menggunakan internet/gawai.
4. **Pemantauan.** Mediasi teknis: orang tua menggunakan perangkat lunak dan alat teknis dalam menyaring, membatasi, dan memantau kegiatan online anak-anak.

## **2.5 Konsep Keluarga**

### **2.5.1 Pengertian keluarga**

Salvacion Bailon dan Arcelis Maglaya 1989, definisi keluarga merupakan dua orang atau lebih dari dua individu yang tergabung karena hubungan darah, hubungan perkawinan atau pengangkatan, dan mereka hidup dalam suatu rumah tangga, berinteraksi satu sama lain, dan di dalam perannya masing-masing menciptakan serta mempertahankan kebudayaan. Keluarga merupakan tempat dimana dasar dari kehidupan anak belajar dan berkembang sehingga tidak memungkiri terjadinya komunikasi yang menjadi pondasi bagaimana sang anak belajar makhluk sosial. Fungsi keluarga terhadap anak dalam peranan orang tua menjadi amat sentral dan sangat besar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak baik itu secara langsung maupun tidak langsung (Ariani, 2009). Sehingga dapat disimpulkan keluarga merupakan perkumpulan dua atau lebih individu yang mempunyai ikatan atau hubungan yang mempunyai peran masing-masing.

### **2.5.2 Fungsi keluarga**

Widyanto (2014) fungsi keluarga merupakan bentuk akhir atau akibat yang ditimbulkan dari struktur keluarga. Adapun fungsi keluarga antara lain.

### 1. Fungsi afektif (*The affective function*)

Fungsi ini berkaitan dengan fungsi internal keluarga yang merupakan basis kekuatan keluarga. Fungsi afektif berguna untuk pemenuhan kebutuhan psikososial keluarga. Fungsi afektif berguna untuk pemenuhan kebutuhan kasih sayang anggota keluarganya karena respon kasih sayang satu anggota keluarga ke anggota keluarga lainnya memberikan dasar penghargaan terhadap kehidupan keluarga. Keberhasilan melaksanakan fungsi afektif terlihat pada kebahagiaan dan kegembiraan dari seluruh anggota keluarga. Dengan demikian setiap anggota keluarga dapat saling mempertahankan iklim atau kondisi yang positif.

### 2. Fungsi sosial dan tempat sosialisasi (*Socialization and social place Function*)

Sosialisasi merupakan proses perkembangan dan perubahan yang dilalui individu yang menghasilkan interaksi sosial dan belajar berperan dalam lingkungan sosial. Sosialisasi merujuk pada banyaknya pengalaman belajar yang diberikan dalam keluarga. Fungsi sosialisasi dapat ditunjukkan dengan membina sosialisasi pada anak, membentuk norma-norma dan tingkah laku sesuai dengan tingkat perkembangan anak, serta meneruskan nilai-nilai budaya keluarga. Keluarga mengajarkan anggotanya bersosialisasi baik secara internal maupun eksternal keluarga.

### 3. Fungsi reproduksi (*The reproductive function*)

Keluarga berfungsi untuk meneruskan keturunan dan menambah sumber daya manusia dengan memelihara dan membesarkan anak. Keluarga berfungsi menjamin kontinuitas antar generasi keluarga dengan



menyediakan anggota baru untuk masyarakat. Fungsi ini dibatasi oleh program KB, dimana setiap rumah tangga dianjurkan hanya memiliki 2 orang anak.

4. Fungsi ekonomi (*The economic function*)

Fungsi ekonomi keluarga dengan mencari sumber-sumber penghasilan untuk memenuhi kebutuhan semua anggota keluarga, seperti kebutuhan makanan, tempat tinggal, pakaian dan lain sebagainya. Fungsi ini juga termasuk pengaturan penggunaan penghasilan keluarga serta menabung memenuhi kebutuhan-kebutuhan keluarga di masa yang akan datang keluarga dengan kriteria dibawah keluarga sejahtera seperti keluarga pra sejahtera, keluarga miskin, atau juga keluarga miskin sekali sulit untuk memenuhi kebutuhan fungsi ekonomi ini.

5. Fungsi keperawatan kesehatan (*The health care function*)

Fungsi keluarga dalam keperawatan kesehatan dengan melaksanakan praktek asuhan kesehatan yaitu keluarga mempunyai tugas untuk memelihara kesehatan anggota keluarganya agar tetap memiliki produktivitas dalam menjalankan perannya masing-masing. Fungsi keperawatan kesehatan ini dikembangkan menjadi tugas keluarga dibidang kesehatan. Adapun tugas keluarga menurut Friedman (2010) yaitu:

1) Mengetahui masalah atau gangguan kesehatan keluarga

kesehatan merupakan perhatian penting yang perlu mendapat perhatian keluarga. Orang tua perlu mengetahui kesehatan dan perubahan yang dialami anggota keluarganya terutama berkaitan dengan kesehatan. Mengenai alasan mengapa keluarga perlu mengetahui, dikarenakan ada

rasa tanda sayang yang mengharuskan kekuatan sumber daya, pikiran, waktu, tenaga, bahkan harta keluarga akan digunakan untuk mengatasi permasalahan kesehatan tersebut sehingga dapat berkumpul dengan sehat dan bahagia.

2) Mengambil keputusan tindakan kesehatan yang tepat bagi keluarga.

Tugas ini merupakan upaya keluarga yang utama dalam mencari solusi yang tepat sesuai dengan masalah kesehatan yang menimpa keluarga.

3) Merawat anggota keluarga yang sakit

Tugas merawat anggota keluarga yang sakit seringkali harus dilakukan keluarga untuk memberikan perawatan lanjutan setelah memperoleh pelayanan kesehatan di institusi pelayanan kesehatan.

4) Memodifikasi lingkungan keluarga untuk menjamin kesehatan keluarga

Tugas ini merupakan upaya keluarga untuk mendayagunakan potensi internal yang ada di lingkungan rumah untuk mempertahankan kesehatan atau membantu proses perawatan anggota keluarga yang sakit.

5) Menggunakan fasilitas kesehatan

Tugas ini merupakan bentuk upaya keluarga untuk mengatasi masalah kesehatan keluarganya dengan memanfaatkan fasilitas pelayanan kesehatan yang ada (Widyanto, 2014).

### **2.5.3 Karakteristik keluarga**

Johnson and Leny, (2010) menyebutkan karakteristik keluarga meliputi:

### 1. Pendidikan orang tua

Pendidikan orang tua dalam suatu keluarga sangat berpengaruh dalam pengasuhan anak didalam keluarga, dikarenakan gaya pengasuhan orang tua yang salah dapat menyebabkan perilaku menyimpang pada anak.

### 2. Jenis kelamin

Interaksi orang tua dipengaruhi jenis kelamin, biasanya kedekatan anak didominasi oleh seorang ibu, dikarenakan seorang ibu lebih sering kontak dan bertemu dengan anak.

### 3. Lingkungan keluarga

Orang disekitar keluarga biasanya menjadi *role model* yang akan ditiru oleh anak, apabila *role model* itu baik maka sikap dan perilaku anak juga baik, begitu pula sebaliknya.

### 4. Status ekonomi keluarga

Status ekonomi yang rendah biasanya bisa mempengaruhi perkembangan anak, dengan status ekonomi yang rendah anak-anak jarang mendapatkan kesempatan untuk bersekolah, sehingga perkembangan kognitif anak jadi terganggu, namun tidak menutup kemungkinan dengan status ekonomi yang tinggi anak memiliki perkembangan yang baik. Ada juga orang yang memiliki status ekonomi yang tinggi memiliki keluarga yang sibuk dan orang tua yang sibuk sehingga komunikasi antara orang tua dan anak juga terganggu, sehingga anak kurang diperhatikan oleh orang tuanya.

### 5. Lingkungan sosial

Lingkungan masyarakat juga berpengaruh dalam pembentukan kepribadian anak. Lingkungan yang baik dapat ditiru oleh anak sehingga menjadi pribadi

yang baik. Begitu pula sebaliknya apabila lingkungan itu buruk kepribadian anak tersebut akan menjadi buruk.

#### 6. Jenis pekerjaan

Jenis pekerjaan orang tua mempengaruhi dikarenakan orang tua yang sibuk akan pekerjaan dan tidak memiliki waktu luang untuk melakukan interaksi antara orang tua dan anak. Sehingga anak menjadi kurang perhatian.

#### 7. Struktur keluarga

Struktur keluarga sangat berperan dalam perkembangan psikologis anak, perkembangan anak dalam keluarga yang utuh dan keluarga yang telah bercerai sangat berbeda. Hal ini disebabkan karena kurangnya kasih sayang dan perhatian dari orang tua.

### 2.6 Konsep Interaksi

#### 2.6.1 Pengertian Interaksi

Interaksi adalah kontak dan komunikasi sebagai pengaruh timbal balik antara berbagai kehidupan bersama (Saleh, 2013). Interaksi pada anak ditunjukkan dengan komunikasi melalui emosi anak yang diperlihatkan dengan mudahnya marah dan untuk menampilkan rasa tidak senangnya, anak akan melakukan menangis, menjerit, melempar benda, berguling-guling, atau aktivitas besar lainnya (Elizabeth and Ediasri, 2012). Izzaty (2005) menjelaskan emosi merupakan reaksi yang terorganisir terhadap suatu hal yang berhubungan dengan kebutuhan, tujuan, dan ketertarikan, serta minat individu.

Izzaty (2005) menjelaskan terdapat dua fungsi emosi pada anak yaitu:

1. Sebagai pendorong, emosi akan menentukan perilaku dalam melakukan sesuatu.

2. Sebagai alat komunikasi melalui reaksi emosi anak akan memperlihatkan apa yang dirasakannya.

Interaksi emosi dapat disimpulkan bahwa interaksi emosi merupakan kontak dan komunikasi tentang perasaan yang bergejolak pada diri individu satu yang dapat mempengaruhi individu lain atau sebaliknya, jadi adanya hubungan timbal balik (Artanti, 2013).

### 2.6.2 Pola interaksi

Saleh (2013) menjelaskan bentuk interaksi, antara lain:

1. Mutualisme (*Kerjasama/cooperation*)

Merupakan bentuk interaksi yang saling menguntungkan.

2. Parasitisme

Merupakan bentuk interaksi yang menguntungkan salah satu pihak saja.

3. Persaingan (*competition*)

Merupakan suatu proses ketika suatu individu atau kelompok berusaha dan berebut untuk mencapai suatu keuntungan dalam waktu bersamaan

4. Konflik/pertentangan

Merupakan suatu proses ketika individu/kelompok berusaha memenuhi tujuan dengan jalan menentang pihak lawan melalui ancaman atau kekerasan.

5. Akomodasi/bersesuaian

Merupakan suatu usaha individu atau kelompok yang bertujuan meredakan atau menghindari suatu pertentangan, yaitu usaha dalam mencapai kestabilan.

Pola komunikasi keluarga menurut Wood yang dikutip Reardon (1987) dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Pola komunikasi terbuka

Pola komunikasi ini memberikan keluwesan pada aturan yang berlaku. Layaknya peraturan orang tua sangat penting, namun anak masih diberikan kesempatan dalam mengemukakan pikiran, dan kemampuan berupa ide, pendapat, saran, saling mendengar (Balswick and Balswick, 1990). Bentuk komunikasi ini memungkinkan anak untuk dapat melihat masalah, memecahkan bahkan mengatasinya.

2. Pola komunikasi tertutup

Pola komunikasi ini membatasi ruang untuk memperbincangkan atau untuk mendiskusikan sesuatu. Misalnya keharusan melakukan apa yang dikatakan orang tua dan tidak boleh mendebatnya. Pola komunikasi ini hampir sama dengan pola asuh otoriter yaitu berbicara sedikit dengan anak, tindakan keras, otoritas orang tua mendominasi (McDawid dan Garwood, 1978)

### 2.6.3 Interaksi orang tua dan anak

Interaksi yang kondusif merupakan pondasi terbentuknya keluarga yang harmonis, dalam membangun sebuah interaksi perlu mengetahui bentuk interaksi dalam keluarga. Bentuk interaksi antara ayah dan anak serta interaksi ibu dan anak menurut (Bahri Djamarah, 2011) adalah:

1. Interaksi antara ayah dan anak

Seorang ayah harus memahami dan mengerti kepentingan anggota keluarganya karena ayah dianggap sebagai kepala keluarga. Ayah memiliki kesadaran yang tinggi akan pentingnya perhatian bagi anak, ayah membantu

anak dalam mengalami kesulitan belajar. Mereka juga menjadi pendengar yang baik ketika anak menceritakan berbagai pengalaman yang didapat di luar rumah.

## 2. Interaksi antara ibu dan anak

Interaksi antara ibu dan anak telah terjadi semenjak di dalam kandungan. Ibu membantu anak dalam bersosialisasi dengan memperkenalkan ke dalam kehidupan kelompok yang saling ketergantungan dalam jaringan interaksi sosial.

Hubungan antara orang tua dan anak yang berkualitas direfleksikan ke dalam hal kehangatan, rasa aman, kepercayaan, afeksi positif, dan ketangguhan dalam hubungan mereka. Komponen yang mendasari hubungan dalam orang tua dan anak adalah kehangatan orang tua. Kehangatan memberikan konteks afeksi positif yang dapat meningkatkan mood untuk peduli terhadap orang lain (Lestari, 2012).

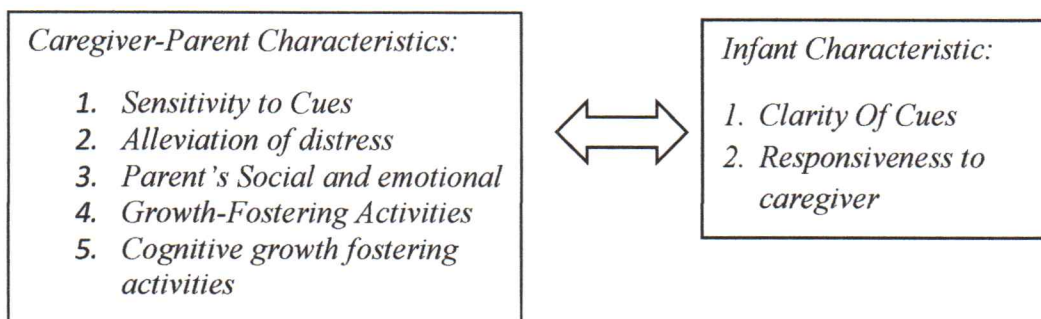
### 2.6.4 Konsep kuesioner PACHIQ – R

PACHIQ – R (*Parental Child Interaction Questionnaire – Revised*) merupakan kuesioner untuk mengkaji bagaimana orang tua melihat hubungan mereka dengan anaknya (versi orang tua) dan bagaimana anak mengevaluasi hubungan mereka dengan orang tua (versi anak). Pertanyaan versi orang tua dan anak masing-masing terdiri dari 30 item, sedangkan untuk versi kuesioner PACHIQ-R yang baru tahun 2002 yang telah direvisi oleh Lange (2002) memiliki pertanyaan untuk versi orang tua yang terdiri dari 25 item, dan versi anak terdiri dari 21 item. Parameter dalam kuesioner ini adalah resolusi konflik dan penerimaan (Lange, 2002)

Kuesioner PACHIQ-R terdapat pertanyaan positif dan negatif, untuk pertanyaan positif (6, 8, 9, 11, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, dan 25), sedangkan untuk pertanyaan negatif (1, 2, 3, 4, 5, 7, 10, 12, 13, 15, dan 22). Skala kuesioner PACHIQ-R menggunakan skala *likert*. Setiap item memiliki alternatif pilihan jawaban dengan skor 1-5. Jika responden memilih jawaban sangat tidak setuju, maka ia akan mendapat skor 1, tidak setuju mendapat skor 2, kurang setuju mendapat skor 3, setuju mendapat skor 4, dan sangat setuju mendapat skor 5. Sehingga total skor yang akan dihasilkan oleh setiap subjek, dengan interpretasi menggunakan skala *likert*.

## 2.7 Teori Keperawatan Menurut Kathryn E. Barnard

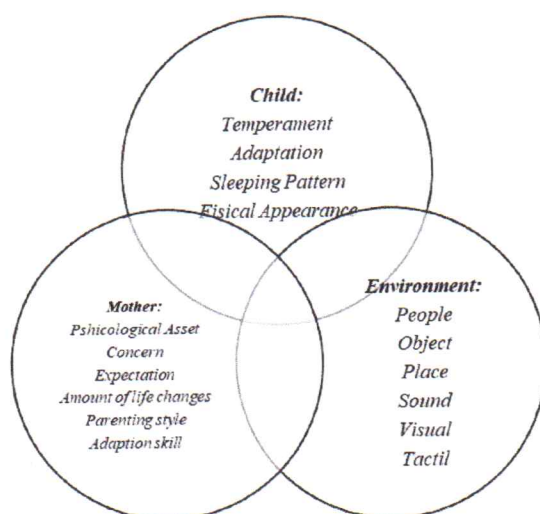
Teori ini berfokus dalam mengembangkan alat atau format pengkajian untuk mengevaluasi kesehatan anak, pertumbuhan dan perkembangan yang mengesampingkan interaksi dari orang tua dan anak. Sistem orang tua dan anak ini dipengaruhi oleh karakteristik individu setiap anggota yang dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan sistem. (Imron, 2017)



Gambar 2.1 Model teori Kathryn E. Barnard

Teori ini kemudian dikembangkan oleh Barnard menggunakan konsep *Child Health Assessment Interaction Theory* yang memiliki 3 faktor konsep dasar yang membentuk model *The Child Health Assessment Interaction Model*.





Gambar 2.2 Model Interaksi Pengkajian Kesehatan Anak Menurut Barnard (Diadopsi dari Barnard, 1994).

Barnard 1994, menguraikan perilaku orang tua atau pemberi asuhan dan bayi atau anak sebagai berikut:

### 1. Perilaku bayi atau anak

#### 1) *Infant's clarity of cues* (Kejelasan isyarat bayi)

Untuk menjalin suatu hubungan interaksi yang seimbang antara orang tua dan anak (bayi), maka seorang bayi harus memberikan isyarat kepada *caregiver* dalam hal ini adalah orang tua. Isyarat yang diberikan bayi mungkin bisa dengan mudah atau sulit dipahami orang tua. Misalnya bayi rewel atau nangis menunjukkan mau tidur, minta perhatian, rasa lapar, rasa kenyang dan adanya perubahan fisik dalam dirinya.

#### 2) *Infant' responsiveness to caregiver* (Respon bayi terhadap pengasuh)

Bukan hanya orang tua yang harus memahami isyarat dari bayi, sebaliknya bayi juga akan memberikan isyarat kembali kepada orang tua sebagai respon dari asuhan yang sudah diberikan oleh *caregiver*

(orang tua). Adaptasi tidak akan terjadi jika bayi tidak memberikan respon dari isyarat yang diberikan *caregiver*.

## 2. Perilaku orang tua atau pemberi asuhan

### 1) *Parent sensitivity to the child cues* (Rasa sensitif orang tua terhadap isyarat bayi)

Orang tua harus mampu memodifikasi perilakunya agar dapat lebih sensitif dengan adanya isyarat yang diberikan bayi. Orang tua yang mempunyai masalah dalam kehidupannya seperti, masalah pekerjaan dan keuangan, masalah emosional atau stres menjadi tidak peka terhadap isyarat bayi. Orang tua yang mempunyai masalah bisa menganggap isyarat bayi merupakan sumber stres bagi mereka. Sehingga orang tua harus mampu mengelola mekanisme koping atau kontrol diri dengan baik agar bisa memahami isyarat bayi.

### 2) *Parent's ability to alleviate the infant's distress* (Kemampuan orang tua mengurangi distress pada bayi)

Isyarat yang diberikan bayi merupakan salah satu cara membantu orang tua untuk mengenali apa yang sedang terjadi pada bayi. Kemampuan orang tua dalam menangani distress yang terjadi pada bayi bergantung pada pengetahuan dan kepekaan orang tua bahwa distress sedang terjadi pada bayi, orang tua harus mengetahui tindakan yang tepat untuk mengurangi distress, dan akhirnya orang tua dapat melaksanakan tindakan sesuai dengan pengetahuannya.

### 3) *Parent social and emotional growth fostering activities* (Orang tua membantu pertumbuhan sosial dan emosional)

Orang tua harus mampu mengenali tingkat perkembangan anak sehingga akan terjalin interaksi yang baik antara orang tua dan anak. Orang tua harus mampu bermain dengan anaknya, menggunakan interaksi sosial saat memberikan asuhan, memberi pujian atas perilaku anak.

- 4) *Parent cognitive growth fostering activities* (Orang tua membantu perkembangan kognitif)

Orang tua harus mampu memahami tingkat perkembangan anak, agar stimulasi yang diberikan sesuai dengan pemahaman anak.

### 3. Lingkungan

Lingkungan disini merujuk pada lingkungan ibu dan anak *animate* dan *inanimate*. Lingkungan *animate* merupakan perilaku pengasuh untuk mengenalkan dan mengarahkan anak kepada dunia luar. Lingkungan *inanimate* merupakan objek-objek yang tersedia yang memungkinkan anak untuk melakukan eksplorasi dan manipulasi. Lingkungan sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, pengaruh budaya, aspek ekstrinsik dan keterlibatan keluarga meliputi hubungan orang tua dengan anak.

Ketiga faktor dalam teori ini ketika berkumpul menggambarkan interaksi lingkungan, anak/bayi dan ibu, masing—masing dapat mempengaruhi satu sama lain.

Basavanthappa 2007, menjelaskan bahwa teori Barnard mengkaji:

1. Pengkajian anak yang bertujuan mengidentifikasi masalah sebelum mereka mengalami perkembangan yang lebih tinggi dan menjadikan intervensi lebih efektif.

2. Faktor lingkungan yang dipahami sebagai bentuk proses interaksi antara orang tua dan anak yang merupakan hal penting untuk menentukan tercapainya derajat kesehatan anak.
3. Interaksi pengasuh dan anak memberikan informasi yang mencerminkan lingkungan alamiah anak yang diterima secara terus menerus.
4. Respon anak dan lingkungan mempengaruhi kapasitas adaptasi dari pemberi asuh.
5. Interaksi adaptasi orang tua dan anak menjadikan proses yang saling menguntungkan, dimana perilaku orang tua akan mempengaruhi anak dan sebaliknya anak akan mempengaruhi orang tua sehingga keduanya mengalami perubahan.
6. Kemudahan modifikasi proses adaptasi tergantung dari karakteristik ibu dan anak, sehingga interaksi keperawatan seharusnya menekankan sensitivitas dan respon ibu dalam mengartikan isyarat anak daripada merubah karakteristik dasarnya.
7. Proses belajar anak berkaitan dengan memberikan kesempatan anak untuk dapat mengenali dan mengerti perilakunya dan memperkuat kemampuan anak di dalam melaksanakan tugasnya.
8. Memberi dukungan selama setahun pertama penuh menjadi isu utama dalam profesi keperawatan.
9. Pengkajian terhadap proses interaksi adalah suatu proses yang komprehensif dalam model perawatan kesehatan anak.
10. Pengkajian terhadap lingkungan anak adalah sangat penting dalam pengkajian kesehatan anak. (Delima, Arianti and Pramudyawardani, 2015)

Teori ini membahas mengenai bagaimana seorang anak berinteraksi dengan orang tua dan lingkungan mereka. Faktor yang dapat mempengaruhi interaksi orang tua termasuk kemampuan psikososial, kesehatan fisik dan mental, usia, pendidikan mereka. Lingkungan sendiri memiliki peran dalam interaksi dengan anak karena budaya, dukungan sosial dan masyarakat dapat memberikan pengaruh yang positif dan negatif. Hubungan orang tua dan anak yang sukses merupakan cara perawatan kesehatan preventif yang akan menghindari masalah perilaku saat anak tumbuh.

## 2.8 Keaslian Penelitian

Tabel 2.2 Keaslian Penelitian Hubungan Pola Asuh dan Interaksi Orang Tua dengan Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19

No.	Judul Artikel; Penulis ; Tahun	Metode (Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Penelitian
1.	<p><b>Judul :</b> <i>Parent-adolescent relationship and adolescent internet addiction: A moderated mediation model</i></p> <p><b>Penulis :</b> Wei Wang, Dongping Lia, Xian Lib, Yanhui Wangc, Wenqiang Sund, Liyan Zhaoe, Lilan Qiua</p> <p><b>Tahun :</b> 2018</p>	<p><b>D :</b> Kuantitatif <i>Cross Sectional</i></p> <p><b>S :</b> total 998 (M age=15.15 years, SD=1.57) dari Kelas 7 hingga Kelas 11 dari dua sekolah menengah dan tiga sekolah menengah di Wuhan dan Shanghai,</p> <p><b>V :</b></p> <p>Variabel Independen : <i>parent adolescent relationship</i></p> <p>Variabel Dependen : <i>internet addiction</i></p> <p><b>I :</b> <i>Parent-Adolescent Relationship Scale, Emotion Regulation Ability Scale, Adolescent Stressful Life Events Scale, and Internet Addiction Diagnostic Questionnaire</i></p>	<p><b>Hasil:</b></p> <p>Mengungkapkan bahwa hubungan orang tua-remaja yang baik berdampak positif dengan kemampuan pengaturan emosi remaja, yang bertolak dengan negatif nya kecanduan internet</p>

No.	Judul Artikel; Penulis ; Tahun	Metode (Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Penelitian
		A: Uji statistik <i>spearman rank correlation</i>	
2.	<p><b>Judul :</b> <i>Parents vs peers' influence on teenagers' Internet addiction and risky online activities</i></p> <p><b>Penulis :</b></p> <p>Patrick Chin-Hooi aIQSoh, Kok Wai Chew, Kian Yeik Koay, Peng Hwa Ang</p> <p><b>Tahun :</b> 2018</p>	<p><b>D :</b> Penelitian Kuantitatif <i>Cross Sectional</i></p> <p><b>S :</b> 2000 murid sekolah di Malaysia berumur antara 13-15 tahun,</p> <p><b>V :</b></p> <p>Variabel Independen : <i>Parents vs peers' influence on teenagers</i></p> <p>Variabel Dependen : <i>Internet addiction and risky online activities</i></p> <p><b>I:</b> <i>paper booklet asking for demographic details (such as age, gender, race) and five measurement scales, namely parental mediation, parent and peer-attachment, Internet addiction, and risky online activities</i></p> <p><b>A:</b> <i>A Partial Least Squares Equation analysis</i></p>	<p><b>Hasil:</b> Pengaruh teman sebaya meningkatkan kecanduan internet remaja, sedangkan pengaruh orang tua menguranginya. Orang tua juga perlu secara aktif merenungkan kegiatan online anak-anak mereka. Secara keseluruhan, asalkan orang tua berpartisipasi dalam beberapa bentuk pengobatan.</p>
3.	<p><b>Judul :</b> <i>Children's use of mobile devices, smartphone addiction and parental mediation in Taiwan</i></p> <p><b>Penulis :</b> Fong-Ching Changa, Chiung-Hui Chiub, Ping-Hung Chenc, Jeng-Tung Chiangd, Nae-Fang Miaoe, Hung-Yi Chuangf, Shumei Liua</p> <p><b>Tahun :</b> 2019</p>	<p><b>D :</b> Penelitian Kuantitatif <i>Cross Sectional</i></p> <p><b>S :</b> Sebanyak 2621 siswa kelas lima dan 2.468 orang tua dari 30 sekolah dasar di Taipei, Taiwan</p> <p><b>V :</b></p> <p>Variabel Independen : <i>Children's use of mobile devices, smartphone addiction</i></p> <p>Variabel Dependen : <i>parental mediation</i></p>	<p><b>Hasil :</b> Prevalensi kecanduan <i>smartphone</i> di kalangan siswa kelas lima adalah 15,2 %. Orang tua memiliki tingkat pengaruh tinggi dan kemandirian mediasi lebih mungkin untuk diterapkan oleh pengguna internet pada anak.</p>

No.	Judul Artikel; Penulis ; Tahun	Metode (Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Penelitian
		I : Kuesioner  A : analisis multivariat	
4.	<b>Judul</b> : <i>Who overuse Smartphone? Roles of virtues and parenting style in Smartphone addiction among Chinese college students</i>  <b>Penulis</b> : Ling Lian, Xuqun You, Jie Huang, Ruijuan Yang.  <b>Tahun</b> :2019	<b>D</b> : Penelitian kuantitatif <i>Cross Sectional</i>  <b>S</b> : Mahasiswa perguruan tinggi sebanyak 742 usia 16-25 tahun  <b>V</b> :  Variabel Independen : <i>smartphone addiction</i>  Variabel Dependen : <i>roles of virtues and parenting style</i>  <b>I</b> : Kuesioner  <b>A</b> : Korelasi pearson	<b>Hasil</b> : Penelitian menunjukan gaya pengasuhan negatif secara signifikan mempengaruhi kecanduan <i>Smartphone</i> mahasiswa
5.	<b>Judul</b> : <i>Compulsive Internet Use Among Adolescents: Bidirectional Parent-Child Relationships</i>  <b>Penulis</b> : Regina J. J. M. Van den Eijnden & Renske Spijkerman & Ad A. Vermulst & Tony J. Van Rooij & Rutger C. M. E. Engels  <b>Tahun</b> : 2010	<b>D</b> : Penelitian kuantitatif <i>Cross Sectional</i>  <b>S</b> : 4.483 siswa Belanda dan <i>a studi longitudinal</i> memilih sebanyak 510 remaja Belanda  <b>V</b> :  Variabel Independen : <i>Compulsive Internet Use</i>  Variabel Dependen : <i>Parent-Child Relationship</i>  <b>I</b> : Kuesioner  <b>A</b> : Korelasi bivariat	<b>Hasil</b> : Komunikasi yang baik pada remaja pengguna internet adalah alat untuk pencegahan anak-anak atau remaja dari CIU ( <i>Compulsive Internet Use</i> )
6.	<b>Judul</b> : <i>The Relationship between the Duration of Playing Gadget and Mental Emotional State of Elementary School</i>	<b>D</b> : Penelitian kuantitatif <i>Cross Sectional</i>  <b>S</b> : 103 siswa yang terdiri dari 73 siswa Sekolah Dasar Negeri dan 30 siswa Sekolah Dasar Swasta Medan	<b>Hasil</b> : Ada hubungan yang signifikan antara mental emosional dan durasi bermain <i>gadget</i> dan frekuensi menggunakan <i>gadget</i> siswa sekolah dasar

No.	Judul Artikel; Penulis ; Tahun	Metode (Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Penelitian
	<p><i>Students</i></p> <p><b>Penulis</b> : Arlinda Sari Wahyuni, Ferdinan Benito Siahaan, Mudia Arfa, Ivana Alona, Nerdy Nerdy.</p> <p><b>Tahun</b> : 2019</p>	<p><b>V</b> :</p> <p>Variabel Independen : <i>Compulsive Internet Use</i></p> <p>Variabel Dependen : <i>Parent-Child Relationship</i></p> <p><b>I</b> : <i>Strength and Difficulties Questionnaire (SDQ)</i></p> <p><b>A</b> : <i>chi-square</i></p>	
7.	<p><b>Judul</b> : <i>Aggressive Behavior in Online Games and Cybervictimization of Teenagers and Adolescents</i></p> <p><b>Penulis</b> : Elena Aleksandrovna Makarova, Elena Lvovna Makarova</p> <p><b>Tahun</b> : 2019</p>	<p><b>D</b> : Penelitian kuantitatif <i>Cross Sectional</i></p> <p><b>S</b> : 273 anak laki-laki dan perempuan berusia 14 hingga 20 tahun (anak sekolah dan mahasiswa baru)</p> <p><b>V</b> :</p> <p>Variabel Independen : <i>Acceptance of Others</i></p> <p>Variabel Dependen : <i>School aggression</i></p> <p><b>I</b> : Kuesioner</p> <p><b>A</b> : Korelasi pearson</p>	<p><b>Hasil</b> : <i>Cybervictimization dalam game online merupakan masalah yang sangat mendesak, karena remaja-remaja saat ini tidak dapat bertahan hidup tanpa gadget, sehingga rentan terhadap ancaman online, intimidasi, manipulasi dan agresi lainnya.</i></p>
8.	<p><b>Judul</b> : <i>Preschoolers' mental health status based on their mobile gadget usage</i></p> <p><b>Penulis</b> : I M Ayu, R Titik dan S Yuli</p> <p><b>Tahun</b> : 2020</p>	<p><b>D</b> : Observasi analitik dengan pendekatan <i>cross-sectional</i></p> <p><b>S</b> : 70 anak prasekolah yang diambil dari tiga Taman Kanak-kanak di Kecamatan Bandung Wetan</p> <p><b>V</b> :</p> <p>Variabel Independen : <i>Mobile gadget usage</i></p>	<p><b>Hasil</b>: Penelitian ini menemukan bahwa penting bagi orang tua untuk mengontrol kebiasaan anaknya dalam menggunakan <i>gadget</i>. Terutama durasi penggunaan <i>gadget</i> serta konten aplikasi yang digunakan anak-anak.</p>



No.	Judul Artikel; Penulis ; Tahun	Metode (Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Penelitian
		<p>Variabel Dependen : <i>The mental health status</i></p> <p>I : <i>Questionnaires on mobile gadget usage, mental health status was measured using KMME</i></p> <p>A: <i>Chi-Square</i></p>	
9.	<p><b>Judul :</b> <i>The Effect of Gadget on Children's Social Capability</i></p> <p><b>Penulis :</b> Eka Setiawati, Elih Solihatulmillah, Habib Cahyono, Dewi A</p> <p><b>Tahun :</b> 2019</p>	<p><b>D :</b> Penelitian kuantitatif <i>Cross Sectional</i></p> <p><b>S :</b> Orang tua siswa kelompok B di Taman Kanak-kanak PGRI 2 Rangkasbitung yang berjumlah 36 anak</p> <p><b>V :</b> Variabel Independen : <i>Mobile gadget usage</i></p> <p>Variabel Dependen : <i>The use of gadgets in children</i></p> <p><b>I :</b> <i>Questionnaire regarding the effect of using gadgets on the social emotional development of preschoolers.</i></p> <p>A: <i>Chi-Square</i></p>	<p><b>Hasil:</b> Hasil penelitian mengungkapkan agar para orang tua mendampingi anaknya dalam menggunakan <i>gadget</i> serta memberikan batasan waktu, mengecek <i>gadget</i> dan memilih aplikasi permainan dan tontonan yang dapat mengasah tumbuh kembang anak.</p>
10.	<p><b>Judul :</b> <i>Internet Addiction Among Adolescents In A Western Brazilian Amazonian City</i></p> <p><b>Penulis :</b> Tatiane Dalamariaa, Wagner de Jesus Pintoa, Edson dos Santos Fariasb, Orivaldo Florencio de Souzaa</p> <p><b>Tahun :</b> 2020</p>	<p><b>D :</b> Kuantitatif <i>Cross Sectional</i></p> <p><b>S :</b> 1.387 remaja berusia antara 14 dan 18 tahun terdaftar di sekolah menengah di kota Rio Branco, Acre</p> <p><b>V :</b> Variabel Independen : <i>Physical activity</i></p> <p>Variabel Dependen : <i>Internet Addiction</i></p> <p><b>I :</b> Kuesioner</p>	<p><b>Hasil:</b> Mengungkapkan bahwa pencegahan kecanduan internet pada anak sekolah disarankan dengan menerapkan strategi yang bertujuan untuk mengurangi waktu internet di sekolah dan dalam konteks sosial-keluarga.</p>

---

No.	Judul Artikel; Penulis ; Tahun	Metode (Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Penelitian
		A: Program Stata, versi 10 (Stata Corp. College Station, TX, Amerika Serikat)	

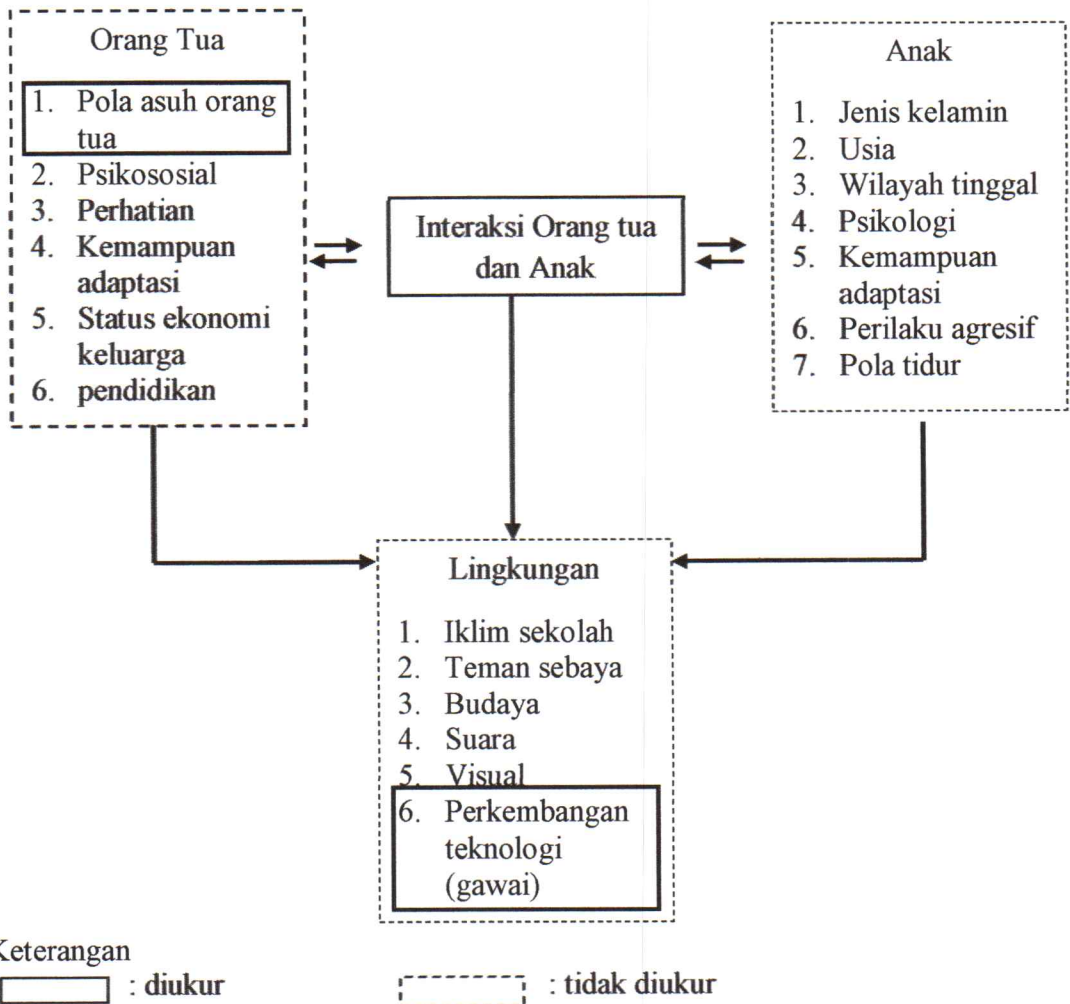
---

**BAB 3**  
**KERANGKA KONSEP DAN**  
**HIPOTESIS PENELITIAN**

**BAB 3**

**KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

**3.1 Kerangka Konseptual Penelitian**



Gambar 3.1 Kerangka konseptual Hubungan Pola Asuh dan Interaksi Orang Tua dengan Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19 berdasarkan *Theory Parent Child Interaction* menurut Kathryn E. Barnard 1994. Sumber : Tomey & Aligood (2010)

### **Penjelasan Teori**

Teori di atas menggambarkan bagaimana perilaku kesehatan yang dipengaruhi oleh sistem orang tua dan lingkungan. Dijelaskan sistem orang tua dan anak disini dipengaruhi karakteristik individu orang tua, anak dan lingkungan yang dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan sistem. Masing-masing karakteristik mempengaruhi satu sama lain yaitu karakteristik anak, orang tua, dan lingkungan.

Faktor dari masing-masing karakteristik berbeda, pertama faktor orang tua yang dimana karakteristik faktor interaksi orang tua saling berhubungan dengan pola asuh orang tua, kemampuan psikologi, perhatian, kemampuan beradaptasi, status ekonomi keluarga, dan pendidikan orang tua. Faktor yang dominan dan paling berpengaruh dalam karakteristik orang tua adalah pola asuh. Pola asuh merupakan cara orang tua mengontrol, membimbing, dan perkembangannya menuju pendewasaan (Smetana, 2017). Macam pola asuh berbagai macam apabila pemilihan dalam penerapan pola asuh kurang tepat, maka dapat mengganggu proses interaksi orang tua dan anak dan mempengaruhi perilaku anak.

Karakteristik pada faktor anak ada jenis kelamin, usia, wilayah tinggal, psikologi, kemampuan adaptasi, perilaku agresif, dan pola tidur. Masing-masing dapat mempengaruhi perilaku anak, namun di penelitian ini faktor anak ini diabaikan karena bagaimana perilaku anak dalam kegiatan, semua tergantung dengan faktor pola asuh orang tua dan lingkungan terutama interaksi dari orang tua.

Lingkungan sendiri disini memiliki peran dalam pembentukan perilaku anak karena budaya, dukungan sosial dan masyarakat dapat memberikan pengaruh yang positif dan negatif, namun disini dalam karakteristik lingkungan yang diteliti adalah perkembangan teknologi yaitu penggunaan gawai yang menjadi dampak dari pola asuh dan interaksi orang tua.

Model teori Barnard ini menggambarkan bahwa seseorang tidak hanya mampu memahami rangsangan pendengaran, visual, dan sentuhan tetapi juga mampu menempatkan informasi karena kebutuhan utama dalam penelitian ini adalah keluarga serta lingkungan yang menentukan interaksi orang tua dan memperbaiki faktor utama yaitu hubungan pola asuh orang tua yang baik dan interaksi orang tua dengan mengevaluasi serta melakukan pengawasan merupakan cara perawatan kesehatan preventif yang bertujuan mencegah terjadinya gangguan terhadap intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar.

### **3.2 Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah suatu penelitian.

H1 :

1. Ada hubungan pola asuh dengan intensitas penggunaan gawai.
2. Ada hubungan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai
3. Ada hubungan antara pola asuh dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar di masa pandemi Covid-19.

## BAB 4

### METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan beberapa poin penting dalam melakukan penelitian, yaitu desain penelitian, identifikasi variabel, definisi operasional, pengumpulan data, kerangka kerja, cara analisis data dan etika penelitian serta keterbatasan dalam penelitian.

#### 4.1 Desain Penelitian

Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional*. Desain penelitian ini merupakan rancangan yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan untuk menguji hipotesis. Pendekatan *cross sectional* ini menekankan waktu pengukuran dimana penilaian variabel dependen dan independen hanya dalam satu waktu dan tidak disertai tindak lanjut (Nursalam, 2015a). Subjek penelitian tidak semua harus diobservasi pada hari dan waktu yang sama, akan tetapi variabel independen maupun variabel dependen tetap dinilai hanya satu kali (Nursalam, 2015a). Studi ini diharapkan memperoleh efek suatu fenomena (variabel dependen) dihubungkan dengan penyebab (variabel independen) dengan menggunakan instrumen. Penelitian ini membahas mengenai hubungan pola asuh orang tua dan interaksi orang tua (sebagai variabel independen) dengan intensitas penggunaan gawai (sebagai variabel dependen) pada anak usia sekolah dasar di masa pandemi Covid-19.

## **4.2 Populasi, Sampel, Besar Sampel, dan Teknik Sampling**

### **4.2.1 Populasi**

Subjek di dalam penelitian dimana ditentukan oleh kriteria yang sesuai dan ditetapkan peneliti yaitu disebut populasi. Populasi penelitian yang digunakan adalah populasi terjangkau dimana yang menjadi subjek yaitu, orang tua/wali dari siswa sekolah dasar di SDN Sidodadi 2, Kecamatan Sokosewu, Bojonegoro

### **4.2.2 Sampel dan besar sampel**

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dapat digunakan menjadi subjek penelitian melalui *sampling* (Nursalam, 2015a).

Kriteria inklusi dan eksklusi merupakan cara dalam menentukan sampel.

#### **1. Kriteria inklusi**

Definisi dari kriteria inklusi adalah karakteristik umum subjek penelitian dari suatu populasi target yang akan diteliti (Nursalam, 2015a).

Kriteria inklusi dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Orang tua/wali dari anak usia sekolah dasar dengan tahap perkembangan kognitif berada pada *concrete operational stage* dimulai pada usia 9 – 10 tahun, yaitu kelas 3 sampai 6
- 2) Orang tua/wali dari anak usia sekolah dasar kelas 3,4,5 dan 6 yang tinggal setiap hari bersama dengan anak.

#### **2. Kriteria eksklusi**

Kriteria ini merupakan keadaan yang menyebabkan subjek yang memenuhi kriteria inklusi dihilangkan atau tidak dimasukkan dalam penelitian (Nursalam, 2015a). Kriteria eksklusi dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Orang tua/wali dari anak usia sekolah dasar kelas 1 dan 2



**Penentuan Besar Sampel:**

Tabel 1.1 Pembagian besar sampel

No	Kelas	Populasi	Jumlah sampel
1.	Kelas 3	19	19
2.	Kelas 4	21	21
3.	Kelas 5	35	35
4.	Kelas 6	28	28
<b>Total populasi terjangkau</b>		<b>103</b>	<b>103</b>

Pengambilan sampel berdasarkan tingkat perkembangan kognitif yang hampir sama yaitu pada kelas 3,4,5 dan 6.

**4.2.3 Sampling**

Sampling adalah proses menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi (Nursalam, 2015). Teknik sampling yang digunakan adalah *nonprobability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Nursalam (2014) menjelaskan metode *purposive sampling* adalah suatu teknik penetapan sampel dengan cara memilih sampel di antara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti (tujuan/masalah dalam penelitian).

**4.3 Variabel Penelitian**

Variabel merupakan perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai yang berbeda terhadap sesuatu seperti; benda, manusia, dan lain-lain (Nursalam, 2015).

**4.3.1 Variabel independen**

Variabel independen disini diartikan variabel yang mempengaruhi atau nilainya menentukan variabel lain. Variabel bebas biasanya dimanipulasi, diamati dan diukur untuk diketahui hubungannya atau pengaruhnya terhadap variabel lain (Nursalam, 2015). Variabel independen dalam penelitian ini yaitu, pola asuh dan interaksi orang tua.

#### **4.3.2 Variabel dependen**

Variabel dependen diartikan variabel yang ditentukan oleh variabel lain (Nursalam, 2015). Variabel dependen dalam penelitian ini yaitu intensitas penggunaan gawai.

#### **4.4 Definisi Operasional**

Definisi Operasional adalah definisi yang berdasarkan karakteristik yang diamati (diukur) dari sesuatu yang didefinisikan tersebut.

Tabel 4.2 Definisi Operasional Pola Asuh dan Interaksi Orang Tua dengan Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor
<b>Variabel independen:</b>					
<b>Pola asuh orang tua</b>	Cara yang digunakan orang tua dalam pendekatan umum untuk mengasuh dan mendidik anaknya dalam kehidupan sehari-hari	1. Jenis pola asuh authoritarian 2. Jenis pola asuh permisif 3. Jenis pola asuh demokrasi	Kuesioner berdasarkan <i>The Parenting Style and Dimension Questionnaire (PSDQ)</i>	Nominal	Kuesioner terdiri dari 32 pertanyaan dengan pilihan jawaban 1=tidak pernah, 2=sesekali, 3=kadang-kadang, 4= sangat sering, 5=selalu. Nilai rata-rata tertinggi dari masing-masing kategori pola asuh menunjukkan pola asuh yang dipakai responden. Apabila didapatkan nilai yang sama maka dapat disimpulkan responden memakai pola asuh gabungan.
<b>Interaksi Orang tua</b>	Hubungan timbal balik secara aktif antara anak dengan orang tuanya yang terwujud dalam kualitas hubungan yang memungkinkankan anak untuk mengembang -kan potensi dirinya	1. Pemecahan konflik 2. Penerimaan	Kuesioner PACHIQ-R	Ordinal	Kuesioner 25 pernyataan dengan penilaian didasarkan pada pilihan jawaban yang terdiri dari angka 1 (satu) sampai 5 (lima) dengan pernyataan mempunyai item <i>favorable</i> dan <i>unfavorable</i> .  Penentuan jenis interaksi dihitung melalui uji normalitas dengan nilai median. Hasil: < 94 = interaksi rendah ≥ 94 = interaksi tinggi

**Variabel dependen**

<b>Intensitas penggunaan Gawai</b>	Durasi penggunaan permainan atau hiburan di luar jam pembelajaran daring	dan gawai untuk anak dalam waktu sehari	frekuensi dan frekuensi	Mengukur durasi dan frekuensi	Kuesioner	Ordinal	Pertanyaan terdiri dari 6 item Hasil skoring dilihat dari intensitas penggunaan gawai pada <i>The Graphic, Visualization &amp; Usability Center, The Georgia Institute of Technology</i> (2008)
							<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tinggi (skor 5-6) = durasi penggunaan &gt; 1 jam/hari, frekuensi setiap hari skor 3</li> <li>2. Sedang (skor 3-4) = durasi penggunaan 20 menit/hari-1 jam/hari, frekuensi setiap hari skor 2</li> <li>3. Rendah (skor 1-2) = durasi penggunaan &lt;20 menit/hari, frekuensi setiap hari skor 1</li> </ol>

## 4.5 Pengumpulan dan Pengolahan Data

### 4.5.1 Instrumen

1. Instrumen pola asuh orang tua dengan menggunakan kuesioner *The Parenting Style and Dimension Questionnaire* (PSDQ).

Kuesioner ini dibuat oleh *Robinson et al* (2001) dengan mengadaptasi dari *Parenting Practice Questionnaire* (PPQ) alat ini diukur dan disusun berdasarkan teori *parenting style* dari Baumrind yang bertujuan melihat intensitas munculnya perilaku dari orang tua terhadap anaknya. PSDQ diisi oleh orang tua, dimana kuesioner ini terdiri dari 32 pertanyaan yang tidak mempunyai item *favorable* dan *unfavorable*. Kuesioner ini terdapat 3 subskala yang masing-masing mengukur pola asuh orang tua *authoritative* (15 item), *authoritarian* (12 item) dan *permissive* (5 item). 15 item dalam *authoritative* terdiri dari 3 subskala yaitu: *connection*, *regulation*, dan *autonomy granting*. 12 item dalam *authoritarian* dikelompokkan menjadi 3 subskala yaitu: *physical coercion*, *verbal hostility*, dan *non-reasoning/punitive*. 5 item dalam *permissive* meliputi subskala *indulgent dimension*. Skala kuesioner ini menggunakan skala *likert*.

Setiap item memiliki pilihan jawaban dengan skor 1 sampai 5. Skor 1 untuk jawaban responden yang memilih tidak pernah, skor 2 untuk pilihan jawaban sesekali, skor 3 untuk kadang-kadang, skor 4 untuk sangat sering, dan skor 5 untuk selalu. Skala pola asuh *authoritative* terdapat pada pernyataan nomor 1, 3, 5, 7, 9, 11, 12, 14, 18, 21, 22, 25, 27, 29, 31. Skala pola asuh *authoritarian* terdapat pada pernyataan nomor 2, 4, 6, 10, 13, 16, 19, 23, 26, 28, 30, 32. Skala pola asuh *permissive* terdapat pada pernyataan

nomor 8, 15, 17, 20, 24. Masing-masing item pernyataan pola asuh orang tua dilakukan skoring dengan cara menghitung rata-rata pada setiap jenis pola asuh orang tua. Selanjutnya dicari nilai rerata tertinggi dari ketiga dan akan menemukan hasil jenis pola asuh yang diterapkan oleh orang tua. apabila didapatkan dua pola asuh yang memiliki nilai tertinggi yang sama maka dikategorikan sebagai gabungan antara dua pola asuh tertinggi (Robinson, *et al*, 2001)

Tabel 4.3 *Blue Print* Kuesioner PSDQ

Sumber : Robinson, C. C., Mandleco, B., Olsen, S. F., & Hart (2001) *The Parenting Style and Dimension Questionnaire (PSDQ)*

No.	Aspek	Pernyataan	No.Soa	Jumlah
1.	pola asuh authoritative	<i>Connection</i> <i>Regulation</i> <i>Autonomy granting</i>	1, 3, 5, 7, 9, 11, 12, 14, 18, 21, 22, 25, 27, 29, 31	15 item
2.	Pola asuh authoritarian	<i>Physical coercion</i> <i>Verbal hostility</i> <i>Non-reasoning/punitive</i>	2, 4, 6, 10, 13, 16, 19, 23, 26, 28, 30, 32	12 item
3	Pola asuh permissive	<i>Indulgent dimension</i>	8, 15, 17, 20, 24	5 item

Kuesioner PSDQ telah diuji dengan Uji Validitas dan Reliabilitas oleh peneliti dengan validitas rentang 0,534 - 0,776 dan semua  $r$  hitung  $> r$  tabel (0,514) yang berarti instrument ini valid. Kemudian hasil reliabilitasnya dengan nilai *cronbach alpha* 0,933 yang berarti sangat reliabel.

## 2. Kuesioner pola interaksi orang tua –anak

Instrumen yang digunakan adalah PACHIQ-R (*The Parent-Child Interaction Questionnaire-Revised*) yang dibuat oleh Lange *et al.* (2002).

Kuesioner ini terbagi menjadi 2 pengukuran yaitu pengukuran interaksi versi orang tua dan pengukuran interaksi versi anak, yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner interaksi versi orang tua dengan 25 item pertanyaan di dalam item pertanyaan terdapat 2 indikator yaitu pemecahan konflik dan penerimaan. Kuesioner ini sudah diuji validitas dan uji reliabilitas oleh peneliti dengan hasil uji validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh nilai *pearson correlation* dalam rentang 0,521 - 0,771 dan semua  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel (0,514) sehingga dapat disimpulkan bahwa pernyataan dalam penelitian ini valid. Hasil uji reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,903 yang berarti sangat reliabel.

Dalam kuesioner PACHIQ-R terdapat pertanyaan positif dan negatif, untuk pertanyaan positif (6, 8, 9, 11, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, dan 25), sedangkan untuk pertanyaan negatif (1, 2, 3, 4, 5, 7, 10, 12, 13, 15, dan 22).

Tabel 4.4 *Blue Print* Kuesioner PACHIQ – R

Sumber : Lange, A. (2002). PACHIQ - R (*The Parent Child Interaction Questionnaire - Revised*). *Family Process*, 41 No.4

No.	Aspek	Pernyataan	No.Soa	Jumlah
1.	Pemecahan Konflik	Pemecahan konflik antara orang tua dan anak	1-17	17 item
2.	Penerimaan	Penerimaan anak terhadap interaksi orang tua	18-25	8 item

Penentuan jenis interaksi dihitung melalui uji normalitas yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan hasil dalam penentuan ditetapkan dengan nilai median dari jumlah hasil nilai interaksi keseluruhan.

Dalam penggunaan gawai terdapat interaksi dimana nilai di bawah 94 merupakan interaksi rendah, yang artinya semakin kurang dari nilai 94 maka kualitas interaksi orang tua dan anak semakin jarang. Sebaliknya nilai di atas 94 merupakan interaksi tinggi, yang artinya semakin lebih dari nilai 94 maka kualitas interaksi orang tua dan anak semakin sering.

### 3. Instrumen intensitas penggunaan gawai

Kuesioner ini diberikan untuk mengetahui informasi terkait dengan penggunaan gawai. Kuesioner ini merujuk pada *The Graphic, Visualization & Usability Center, The Georgia Institute of Technology* (2008) yang membagi menjadi 3 kategori *heavy users* atau penggunaan dalam kategori tinggi (penggunaan >1 jam setiap harinya), *medium users* dengan kata lain penggunaan kategori sedang (Penggunaan 20 menit - 1 jam setiap harinya), dan *light users* penggunaan dalam kategori rendah (Penggunaan < 20 menit setiap harinya)

Tabel 4.5 *Blue Print* Kuesioner Intensitas Penggunaan Gawai

Sumber : *The Graphic, Visualization & Usability Center, The Georgia Institute of Technology* (2008)

	<b>Durasi</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Total Skor</b>
<b>Rendah / <i>Light users</i></b>	<20 menit/hari	Setiap hari Skor 1	1-2
<b>Sedang / <i>Medium users</i></b>	20-60 menit/hari	Setiap hari Skor 2	3-4
<b>Tinggi / <i>Heavy users</i></b>	>1 jam/hari	Setiap hari Skor 3	5-6

Pengkodean untuk intensitas penggunaan gawai:

1 = skor 1-2 (Rendah)

2 = skor 3-4 (Sedang)

3 = skor 5-6 (Tinggi)



#### 4.5.2 Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di wilayah Bojonegoro, Indonesia khususnya di SDN Sidodadi 2, Kecamatan Sokosewu, Bojonegoro dengan waktu pelaksanaan bulan Maret 2021. Pemilihan tempat penelitian didasarkan oleh studi pendahuluan dimana dalam wawancara kepala sekolah terdapat fenomena orang tua mengeluh mengenai anaknya yang terus menerus menggunakan gawai meskipun kegiatan sekolah daring telah selesai.

#### 4.5.3 Prosedur pengambilan dan pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan suatu proses pendekatan kepada subjek dan proses pengumpulan karakteristik subjek yang diperlukan dalam suatu penelitian (Nursalam, 2015a).

##### 1. Persiapan

- 1) Peneliti mendapat izin pengambilan data dari Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.
- 2) Peneliti memberikan surat pengantar yang ditujukan kepada Kepala Sekolah Dasar, melalui Kepala Sekolah secara langsung untuk mengambil data awal, memberi izin dan menentukan waktu penelitian.

##### 2. Pelaksanaan

- 1) Peneliti menggunakan almamater sebagai bentuk formalitas dan memperkenalkan diri dan menjelaskan tujuan peneliti kepada wali kelas dan selanjutnya peneliti membagikan *informed consent* dan kuesioner.
- 2) Pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara memberikan lembar kuesioner secara langsung ketika orang tua atau wali yang mengantar

atau menjemput anaknya saat diadakan kegiatan *home visit* dari sekolah, pengisian kuesioner ini dilakukan di rumah.

- 3) Peneliti memberikan waktu pada responden (orang tua) dalam pengisian kuesioner satu hingga tiga hari atau ketika kegiatan *home visit* dilaksanakan kembali dan dikumpulkan kepada peneliti langsung saat mengantar dan menjemput anaknya atau dikumpulkan kepada pihak sekolah ketika peneliti tidak berada di lokasi *home visit*.
- 4) Peneliti memberikan ucapan terima kasih dengan memberikan insentif secara langsung kepada responden dan sebagian melalui pihak sekolah yang membagikan.

Kuesioner terdiri dari 3 macam, yaitu: mengenai pola asuh orang tua, interaksi orang tua dan anak, dan intensitas penggunaan gawai pada anak. Penjelasan mengenai cara mengisi lembar kuesioner, dipaparkan peneliti pada bagian awal pengisian kuesioner dan didukung adanya langkah pengisian yang sudah tercantum pada kuesioner yang bertujuan responden tidak mengalami kebingungan saat mengisi. Sebelum mengisi, responden diberikan lembar bagian mengenai persetujuan menjadi responden yang meliputi jenis kelamin, umur, tempat tinggal dan nama anak.

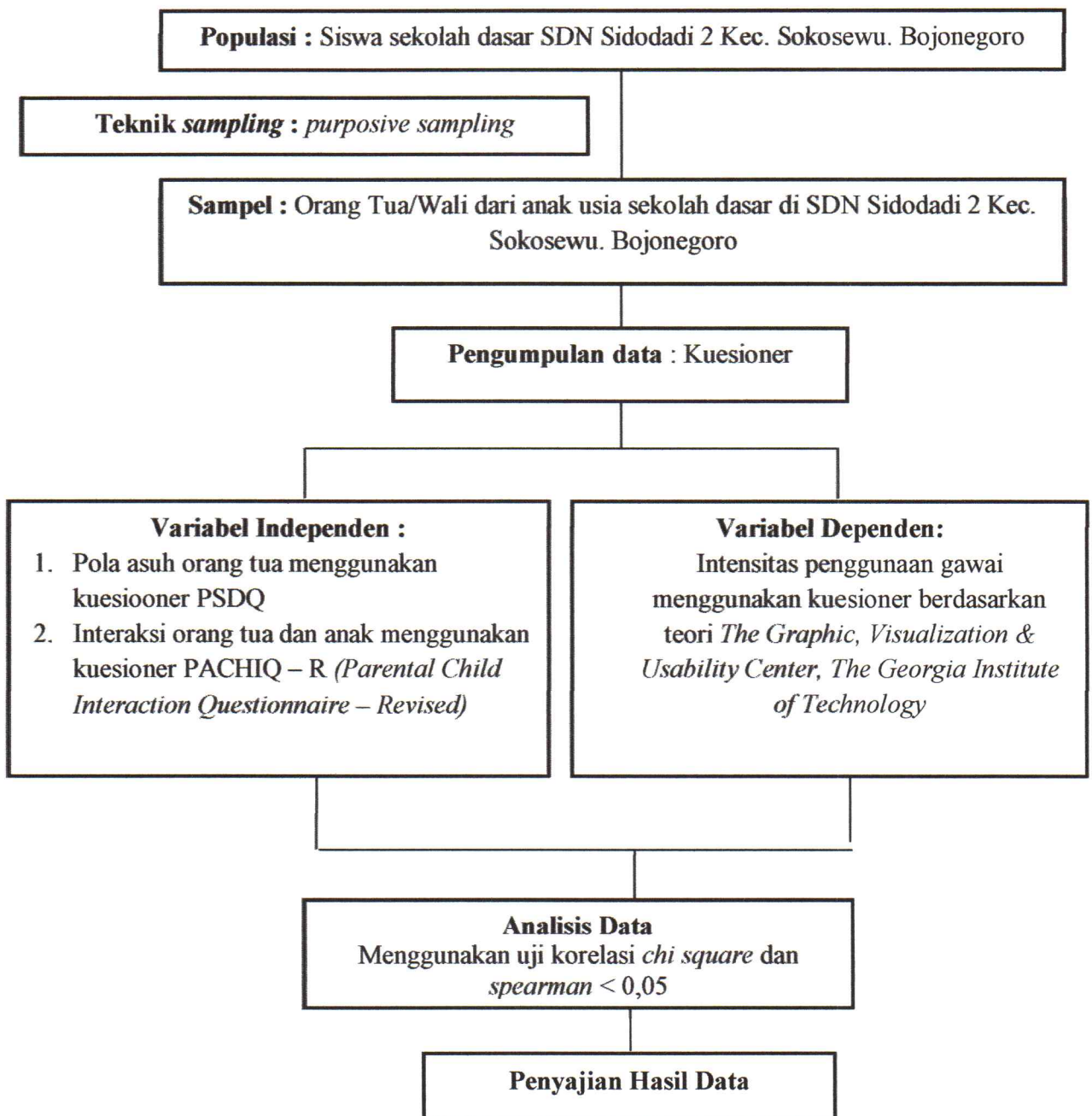
#### **4.6 Cara Analisis Data**

Proses yang dilakukan setelah mengumpulkan data adalah pengolahan dan menganalisis data. Tahapan analisis data tersebut, yaitu:

1. *Editing* merupakan kegiatan pemeriksaan kelengkapan dan kebenaran data kuesioner yang akan diteliti. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:
  - 1) Mengecek nama dan kelengkapan identitas responden untuk menghindari kesalahan maupun kekurangan data responden yang telah diisi.
  - 2) Mengecek kelengkapan data dan memeriksa isi instrumen pengumpulan data.
  - 3) Mengecek macam isi data untuk menghindari ketidakpastian pengisian
2. *Coding* merupakan penulisan memberikan kode tertentu pada tiap-tiap jawaban dari responden sebagai data sehingga mempercepat dan memudahkan dalam dalam analisa data. Bentuk *coding* yaitu mengubah data dalam bentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan (Notoatmojo, 2012).
3. *Entry* merupakan proses memasukan data berupa jawaban dari masing-masing responden dalam bentuk kode ke dalam program atau software komputer (Notoadmojo, 2012)
4. *Tabulating*, yaitu penyusunan data dengan cara pengelompokan yang bertujuan memudahkan dalam penjumlahan, disusun dan ditata agar dapat disajikan dan dilakukan analisis.
5. *Processing* merupakan proses memasukan data dari lembar kuesioner dengan komputerisasi kedalam program komputer.
6. *Cleaning* yaitu proses memeriksa kembali data yang telah dimasukkan untuk mengetahui terdapat kesalahan atau tidak.

7. Uji statistik dalam penelitian ini menggunakan korelasi *chi-square* pada variabel pola asuh dengan intensitas penggunaan gawai serta korelasi *spearman* pada variabel interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai. Apabila hasil analisa penelitian didapatkan nilai  $p \leq 0,05$ , H1 diterima yang artinya berhubungan.

#### 4.7 Kerangka Operasional



**Gambar 4.1 Model kerangka kerja penelitian Hubungan Pola Asuh dan Interaksi Orang Tua dengan Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19 SDN Sidodadi 2, Kecamatan Sokosewu, Bojonegoro**

#### **4.8 Masalah Etik (*Ethical Clearance*)**

Penelitian ini telah dilakukan uji etik dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan (KEPK) Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga dengan nomor sertifikat 2192-KEPK tertanggal 19 Maret 2021. Prinsip etika dalam penelitian ini perlu diperhatikan karena subjeknya adalah manusia yang memiliki hak asasi dalam kegiatan penelitian. Etika dalam penelitian ini antara lain:

1. *Informed consent*

Peneliti menggunakan *informed consent* untuk menghindari suatu hal yang tidak diinginkan. Peneliti menjelaskan kepada calon responden terkait maksud dan tujuan penelitian serta tidak melakukan paksaan dan menghormati hak – haknya. Calon responden pun bersedia untuk diteliti dan menandatangani surat persetujuan, karena telah dijelaskan terkait prosedur penelitian yang akan dilakukan.

2. Nilai klinik

Penelitian mengenai hubungan pola asuh dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar di masa pandemi Covid-19 masih sedikit dilakukan. Penelitian yang ada sering mengaitkan mengenai pola asuh ataupun penggunaan gawai dengan interaksi sosial

3. Nilai ilmiah

Penelitian ini hanya memberikan kuesioner yang telah disediakan dan responden hanya mengisi kuesioner tersebut. Kuesioner ini meliputi

survey mengenai pola asuh dalam kuesioner PSDQ (*The Parenting Styles and Dimensions Questionnaire*), kuesioner kuesioner PACHIQ – R (*Parental Child Interaction Questionnaire – Revised*) dan intensitas penggunaan gawai dan *Privacy*/kerahasiaan

Peneliti menjelaskan kepada responden penelitian bahwa data pribadi responden tidak disebarluaskan atau menjadi rahasia antara peneliti dengan responden. Kerahasiaan informasi yang responden berikan dijamin oleh peneliti. Penyajian atau pelaporan hasil riset hanya terbatas pada kelompok data tertentu yang terkait dengan masalah peneliti. Peneliti menjelaskan kepada responden terkait kerahasiaan informasi yang diberikan oleh responden kepada peneliti. Peneliti juga menjelaskan diberikannya insentif sebagai bentuk ucapan terima kasih yang diterima saat pengambilan data.

#### 4. Manfaat dan resiko

Penelitian ini bertumpu pada prinsip aspek manfaat, segala bentuk penelitian yang dilakukan memberikan manfaat kepada responden penelitian. Prinsip ini tidak menjadikan subjek penelitian sebagai objek eksploitasi. Penelitian ini memberikan manfaat untuk mengubah pola asuh orang tua dalam mengasuh sehingga dapat mencegah perilaku penggunaan gawai pada anak dan gangguan interaksi orang tua pada anak usia sekolah dasar. Pemberian manfaat ini didukung dengan pemberian leaflet setelah pengumpulan data.

## 5. Pemerataan beban

Penelitian ini menggunakan kuesioner dan responden diperlakukan secara adil sesuai dengan hak responden tanpa adanya diskriminasi selama proses penelitian.

## 4.9 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini mempunyai keterbatasan:

1. Terdapat siswa yang tidak diantar oleh orang tua ke sekolah atau tempat *home visit*, sehingga peneliti tidak memberikan penjelasan tujuan dilakukan penelitian dan cara pengisian secara langsung kepada responden.
2. Hasil dari penelitian hanya berdasarkan persepsi orang tua tidak dengan apa yang dirasakan anak.
3. Pengisian kuesioner lebih efektif dilakukan oleh ibu meskipun ayah dan ibu memiliki peran yang sama dalam pengasuhan anaknya dikarenakan beberapa faktor dari ayah salah satunya faktor pekerjaan.

## BAB 5

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan dari data yang sudah dikumpulkan tentang hubungan pola asuh dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar di masa pandemi Covid-19 dengan menggunakan kuesioner secara langsung kepada responden yaitu para orang tua anak usia sekolah yang ada di SDN Sidodadi 2 Sokosewu, Bojonegoro. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret-April 2021. Hasil penelitian ini meliputi gambaran umum lokasi penelitian, data demografi responden, dan variabel yang diukur.

#### 5.1 Hasil Penelitian

##### 5.1.1 Gambaran umum lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sidodadi 2 Sokosewu, Bojonegoro. SDN Sidodadi 2 adalah Sekolah Dasar Negeri milik Pemerintahan Pusat yang berada di Kecamatan Sukosewu, Kabupaten Bojonegoro, Provinsi Jawa Timur, tepatnya di Jl. Raya Sidodadi RT-02/RW-07, Dusun Balong, Bojonegoro. Ketersediaan fasilitas pelayanan yang memadai yaitu Pondok Bersalin Desa (POLINDES) berjarak 50 meter dari SDN Sidodadi 2, layanan kesehatan terdekat terdapat di Ds. Banjarejo, Kec. Bojonegoro dengan jarak tempuh 2.63 km dan di Ds. Tanjungharjo, Kec. Kapas dengan jarak tempuh 2.94 km. Akses menuju lokasi tidak sulit sehingga nantinya bisa ditempati peneliti selama pengambilan data. Akses transportasi yang digunakan oleh siswa, yaitu diantar orang tua menggunakan sepeda motor namun tidak jarang juga anak berangkat sendiri



dengan berjalan kaki atau bersepeda dikarenakan pertimbangan dekatnya jarak rumah dengan sekolah.

Zonasi lokasi penelitian yaitu zona hijau dengan kemungkinan transmisi virus corona kecil. SDN Sidodadi 2 merupakan sekolah yang berakreditasi A dengan pembelajaran menggunakan kurikulum 2013. Sekolah ini menerapkan sistem home visit dan sekolah daring saat pandemi Covid-19. Studi pendahuluan pada tanggal 17-18 Desember 2020 yang dilaksanakan di SDN Sidodadi 2 dengan mewawancarai kepala sekolah mendapatkan bahwa orang tua mengeluh mengenai anaknya yang terus menerus menggunakan gawai meskipun kegiatan sekolah daring telah selesai. Wali kelas mengeluhkan ketika kegiatan home visit akan dimulai, para siswa asyik bermain gawai. Orang tua mengatakan total intensitas bermain gawai anaknya di luar jam sekolah lebih dari 60 menit setiap harinya, sehingga dengan adanya hal ini peneliti ingin meneliti lebih lanjut mengenai pola asuh orang tua, interaksi orang tua dan intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar di masa pandemi Covid-19 pada sekolah tersebut.

### 5.1.2 Karakteristik demografi responden

Karakteristik demografi responden menampilkan data demografi responden meliputi jenis kelamin, usia, pendidikan dan pekerjaan serta menampilkan data demografi anak responden meliputi jenis kelamin, usia, dan tingkatan kelas.

Tabel 5.1 Distribusi Data Karakteristik Responden di SDN Sidodadi 2 Sokosewu, Bojonegoro 2021 (n=103)

Karakteristik	f	%
<b>Jenis Kelamin</b>		
1. Laki-Laki (Ayah)	27	26,2
2. Perempuan (Ibu)	76	73,8
<b>Total</b>	<b>103</b>	<b>100</b>

<b>Usia</b>		
1. (26-35 tahun)	34	33,0
2. (36-45 tahun)	52	50,5
3. (46-55 tahun)	16	15,5
4. (56-65 tahun)	1	1,0
<b>Total</b>	<b>103</b>	<b>100</b>
<b>Pendidikan</b>		
1. SD	30	29,1
2. SMP	45	43,7
3. SMA	24	23,3
4. Perguruan Tinggi	4	3,9
<b>Total</b>	<b>103</b>	<b>100</b>
<b>Pekerjaan</b>		
1. Wiraswasta	41	39,8
2. Ibu Rumah Tangga	44	42,7
3. Petani	17	16,5
4. Pegawai Negeri Sipil	1	1,0
<b>Total</b>	<b>103</b>	<b>100</b>

Tabel 5.1 menunjukkan bahwa data demografi mayoritas responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 76 orang (73,8%) dan mayoritas berusia dewasa awal yaitu usia 36-45 tahun sebanyak 52 orang (50,5%). Segi pendidikan, responden mayoritas pendidikan terakhir yaitu pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebanyak 45 orang (43,7%). Mayoritas responden sebagai Ibu Rumah Tangga sebanyak 44 orang (42,7%).

Tabel 5.2 Distribusi Data Karakteristik Anak Responden di SDN Sidodadi 2 Sokosewu, Bojonegoro 2021 (n=103)

<b>Karakteristik</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Jenis Kelamin</b>		
1. Laki-Laki	46	44,7
2. Perempuan	57	55,3
<b>Total</b>	<b>103</b>	<b>100</b>
<b>Usia</b>		
1. 9 tahun	21	20,4
2. 10 tahun	22	21,4
3. 11 tahun	32	31,1
4. 12 tahun	28	27,2
<b>Total</b>	<b>103</b>	<b>100</b>
<b>Tingkatan Kelas</b>		

1. Kelas 3	19	18,4
2. Kelas 4	21	20,4
3. Kelas 5	35	34,0
4. Kelas 6	28	27,2
<b>Total</b>	<b>103</b>	<b>100</b>

Tabel 5.2 menunjukkan bahwa data demografi anak responden mayoritas berjenis kelamin perempuan sebanyak 57 anak (55,3%) dan mayoritas berusia 11 tahun sebanyak 32 anak (31,1%). Tingkatan kelas mayoritas anak responden berada pada kelas 5 sebanyak 35 anak (34,0%).

### 5.1.3 Data variabel yang diukur

#### 1. Pola Asuh Orang Tua

Tabel 5.3 Distribusi kategori pola asuh orang tua pada anak usia sekolah dasar di SDN Sidodadi 2 Sokosewu, Bojonegoro 2021

Kategori Pola Asuh Orang Tua	f	%
Authoritative (Demokrasi)	16	15,5
Authoritarian	31	30,1
Permissive	56	54,4
<b>Total</b>	<b>103</b>	<b>100</b>

Tabel 5.3 menunjukan distribusi data pola asuh, jumlah terbanyak responden menerapkan pola asuh *permissive* yaitu sebanyak 56 (54,4%) responden, pola asuh *authoritarian* sebanyak 31 (30,1%) responden, dan pola asuh *authoritative* sebanyak 16 (15,5%) responden.

#### 2. Interaksi Orang Tua

Tabel 5.4 Distribusi kategori interaksi orang tua pada anak usia sekolah dasar di SDN Sidodadi 2 Sokosewu, Bojonegoro 2021

Kategori Interaksi Orang Tua	f	%
Tinggi	37	35,9
Rendah	66	64,1
<b>Total</b>	<b>103</b>	<b>100</b>

Tabel 5.4 menjelaskan bahwa mayoritas responden memiliki hubungan interaksi terhadap anaknya dalam kategori tinggi (semakin

sering) sebanyak 37 responden (35,9%), interaksi yang tinggi diartikan dengan seringnya anak bertemu dengan orang tua, bertatap muka langsung bersama orang tua mereka, sehingga interaksi yang diberikan oleh orang tua dapat berjalan dengan optimal, dan mampu membuat anak untuk tumbuh dewasa memiliki sikap untuk optimis terhadap diri sendiri, mampu berkomunikasi secara percaya diri dengan orang lain, berusaha untuk bersikap positif, tidak pernah merasa ragu-ragu untuk bertemu dengan orang lain dan selalu memiliki perasaan yang aman, sedangkan interaksi rendah diartikan berlawanan dengan interaksi tinggi dan kategori rendah (semakin jarang) sebesar 66 responden (64,1%).

### 3. Intensitas Penggunaan Gawai

Tabel 5.5 Distribusi kategori intensitas penggunaan gawai anak responden di SDN Sidodadi 2 Sokosewu, Bojonegoro 2021

Kategori intensitas penggunaan gawai	f	%
Tinggi	51	49,5
Sedang	22	21,4
Rendah	30	29,1
Total	103	100

Tabel 5.5 menjelaskan mengenai intensitas penggunaan gawai pada anak responden. Jumlah terbanyak dari responden yang menggunakan dengan intensitas tinggi yaitu sebesar 51 responden (49,5%). Sedangkan yang menggunakan gawai dengan intensitas sedang sebanyak 22 responden (21,4%) dan intensitas penggunaan rendah sebesar 30 responden (29,1%).

### 4. Jenis gawai yang digunakan

Tabel 5.6 Distribusi jenis gawai yang digunakan oleh anak responden di SDN Sidodadi 2 Sokosewu, Bojonegoro 2021

Jenis Gawai	f	%
<i>Handphone</i> : Alat komunikasi elektronik yang mempunyai	37	35,9

kemampuan dasar		
<i>Smartphone</i> : Ponsel pintar dan canggih dengan kemampuan tinggi (internet, media sosial, dll)	56	54,4
<i>Laptop</i> : Komputer jinjing	4	3,9
<i>Tablet</i> : Komputer portabel berupa layar sentuh datar	6	5,8
<b>Total</b>	<b>103</b>	<b>100</b>

Tabel menjelaskan jenis gawai yang paling banyak dipakai oleh anak responden yaitu *smartphone* sebesar 56 dengan persentase (54,4%). *Handphone* sebesar 37 anak dengan persentase (35,9%). Tablet sebesar 6 anak dengan persentase (5,8 %) dan gawai jenis laptop yang digunakan sebesar 4 anak dengan persentase (3,9%).

#### 5. Respon dari penggunaan gawai

Tabel 5.7 Distribusi respon dari penggunaan gawai anak responden di SDN Sidodadi 2 Sokosewu, Bojonegoro 2021

<b>Respon dari penggunaan gawai</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
1. Tidak peduli dengan lingkungan sekitar	12	11,7
2. Tidak menoleh ketika dipanggil	19	18,4
3. Tidak menjawab ketika diajak bicara	15	14,6
4. Marah ketika diganggu atau gawainya diambil	21	20,4
5. Suka menyendiri dan jarang bermain bersama teman-temannya	17	16,5
6. Malas makan/minum susu	19	18,4
<b>Total</b>	<b>103</b>	<b>100</b>

Tabel menjelaskan respon dari penggunaan gawai yang paling banyak yaitu marah ketika diganggu atau gawainya diambil sebesar 21 responden (20,4%). Peringkat kedua terbanyak efek yang didapatkan dari penggunaan gawai yaitu tidak menoleh ketika dipanggil dan malas makan/minum susu sebesar 19 responden (18,4%) untuk masing-masing respon, respon selanjutnya yaitu suka menyendiri dan jarang bermain bersama teman-temannya sebesar 17 responden (16,5%), tidak menjawab ketika diajak bicara sebesar 15 responden (14,6%) serta respon paling

kecil efek dari penggunaan gawai yaitu tidak peduli dengan lingkungan sekitar sebesar 12 responden (11,7%).

#### 6. Analisis hubungan pola asuh dengan intensitas penggunaan gawai

Tabel 5.8 Hubungan Pola Asuh dengan Intensitas Penggunaan Gawai di SDN Sidodadi 2 Sokosewu, Bojonegoro 2021

Pola Asuh Orang Tua	Intensitas Penggunaan Gawai						Total	
	Tinggi		Sedang		Rendah		f	%
	f	%	f	%	f	%		
Authoritative	2	1,9	5	4,9	9	8,7	16	15,5
Authoritarian	6	5,8	11	10,7	14	13,6	31	30,1
Permissive	43	41,8	6	5,8	7	6,8	56	54,4
Total	51	49,5	22	21,4	30	29,1	103	100
<i>Chi-square</i>	(p) =0,000							

Tabel 5.8 menjelaskan uji statistic *chi-square* diperoleh ( $p=0,000$ ) maka dapat dikatakan bahwa adanya hubungan pola asuh dengan intensitas penggunaan gawai. Pola asuh yang paling dominan dengan intensitas tinggi dalam penggunaan gawai yaitu oleh responden dengan pola asuh permisif dengan persentase (41,8%), dan ditempat kedua authoritarian (5,8%), dan yang terakhir authoritative (1,9%). Orang tua yang menerapkan pola asuh permisif berdampak pada tingginya intensitas penggunaan gawai pada anak, dikarenakan anak yang dididik dengan pola asuh ini cenderung berbuat sesuka hati, kurangnya pengendalian dari orang tua, tingkat kesadaran rendah, dan memaksakan kehendak mereka sendiri sehingga anak akan mencari kesenangan dan dunianya sendiri dengan cara bermain gawai.

#### 7. Analisis hubungan pola asuh orang tua perparameter dengan intensitas penggunaan gawai.

Tabel 5.9 Hubungan pola asuh orang tua perparameter dengan intensitas penggunaan gawai di SDN Sidodadi 2 Sokosewu, Bojonegoro 2021

No	Parameter Pola Asuh	Intensitas Penggunaan Gawai						Total	Chi-square
		Tinggi		Sedang		Rendah			
		f	%	f	%	f	%		
1.	Permissive	43	76,8	6	10,7	7	12,5	56	p = (0,000)
2.	Authoritarian	6	19,4	11	35,5	14	45,1	31	p = (0,086)
3.	Authoritative	2	12,4	5	31,3	9	56,3	16	p = (0,099)

Pola Asuh	Intensitas Penggunaan Gawai			Total
	Tinggi	Sedang	Rendah	
Permissive	43	6	7	56
Parameter pola asuh lain	8	16	23	47
Total	51	22	30	103

$$\begin{aligned}
 \text{Prevalence Ratio Permissive (PR)} &= \frac{43/(43+6+7)}{8/(8+16+23)} \\
 &= \frac{0,76}{0,17} \\
 &= 4,47
 \end{aligned}$$

Dari hasil analisis hubungan pola asuh perparameter menunjukkan hasil parameter *permissive* yang berhubungan dengan intensitas penggunaan gawai dengan nilai *prevalence ratio* PR > 1 (4,47) yang berarti parameter pola asuh *permissive* merupakan faktor resiko terjadinya penggunaan intensitas gawai dengan skala tinggi.

#### 8. Analisis hubungan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai

Tabel 5.10 Hubungan Interaksi Orang Tua dengan Intensitas Penggunaan Gawai di SDN Sidodadi 2 Sokosewu, Bojonegoro 2021

Interaksi Orang Tua	Intensitas Penggunaan Gawai						Total	
	Tinggi		Sedang		Rendah		f	%
	f	%	f	%	f	%		
Tinggi	10	9,7	9	8,7	18	17,5	37	35,9
Rendah	41	39,8	13	12,6	12	11,7	66	64,1
Total	51	49,5	22	21,3	30	29,2	103	100
Spearman's rho	Correlation Coefficient = -,364**							
	Sig. (2-tailed) = 0,000							

<b>Kriteria Kekuatan Korelasi</b>	<b>Nilai</b>
Hubungan sangat lemah	0,00 - 0,25
Hubungan cukup	0,26 - 0,50
Hubungan kuat	0,51 - 0,75
Hubungan sangat kuat	0,76 - 0,99
Hubungan sempurna	1,00

Tabel 5.10 menjelaskan uji statistic *Spearman* diperoleh ( $p=0,000$ ) maka dapat dikatakan bahwa ada hubungan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai, sedangkan nilai koefisien korelasi bernilai negatif (-,364) berarti tingkat kekuatan hubungan (korelasi) antara interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai cukup berhubungan, dengan arah korelasi jika interaksi orang tua meningkat maka intensitas penggunaan gawai menurun.

#### 9. Distribusi Mean (Rata - Rata) dan Standar Deviasi (Keragaman Data)

Parameter Pemecahan Konflik Kuesioner Interaksi Orang Tua dan Anak.

Tabel 5.11 Distribusi Mean dan Standar Deviasi Parameter Pemecahan Konflik Kuesioner Interaksi Orang Tua dan Anak di SDN Sidodadi 2 Sokosewu, Bojonegoro 2021

<b>Pertanyaan</b>	<b>Mean</b>	<b>SD</b>
1. Orang tua tidak dapat membiarkan anak mandiri.	3,81	0,981
2. Kedekatan anak dilihat dari cara memanggil anak ke orang tua.	4,37	0,980
3. Anak tidak memperdulikan apa yang dikatakan orang tua	3,95	0,797
4. Orang tua menganggap anak masih kecil, belum cukup dewasa.	3,68	0,899
5. Orang tua tidak memahami anak.	3,96	0,803
6. Orang tua dan anak sering tertawa bersama.	3,78	1,028
7. Sering ada konflik yang tidak dapat terselesaikan antara orang tua dan anak	4,08	0,737
8. Pemecahan konflik dapat terselesaikan antara orang tua dan anak.	3,01	0,887
9. Anak patuh terhadap orang tua.	3,70	1,046
10. Orang tua tidak memanjakan anak.	2,58	1,034
11. Orang tua mendengarkan anak ketika anak mengeluh	3,91	0,951



sesuatu.		
12. Anak tidak menghiraukan apa yang dikatakan orang tua.	3,93	1,105
13. Anak berpikir orang tua sangat membosankan.	4,23	0,866
14. Anak senang bercerita kepada orang tua/	3,83	0,909
15. Anak senang melakukan hal-hal yang tidak seharusnya dilakukan.	3,90	1,116
16. Anak patuh dengan apa yang dikatakan orang tua.	3,89	0,949
17. Anak memahami saat dilarang melakukan sesuatu pasti ada manfaatnya.	3,94	0,968

Dari hasil penelitian, menunjukkan bahwa responden dalam menjawab pertanyaan dari kuesioner interaksi orang tua dan anak dari parameter pemecahan konflik terlihat bagus dibuktikan dengan rata-rata responden menjawab pertanyaan sebagian besar menjawab dengan mean lebih dari 3 yang berarti kategori tersebut menyatakan semakin besar nilai sama dengan semakin bagus interaksi. Namun, untuk pertanyaan nomor 10 menunjukkan nilai mean kurang dari 3, yang berarti letaknya berada ditengah antara poin setuju dan kurang setuju sehingga menyebabkan poin akhir dari kualitas interaksi bisa menjadi tidak sering atau rendah.

#### 10. Distribusi Mean (Rata - Rata) dan Standar Deviasi (Keragaman Data)

##### Parameter Penerimaan Kuesioner Interaksi Orang Tua dan Anak

Tabel 5.12 Distribusi Mean dan Standar Deviasi parameter penerimaan kuesioner interaksi orang tua dan anak di SDN Sidodadi 2 Sokosewu, Bojonegoro 2021

Pertanyaan	Mean	SD
18. Hubungan orang tua dan anak baik	4,20	0,994
19. Anak percaya terhadap apa yang dikatakan orang tua	4,04	0,939
20. Orang tua sebagai koping masalah anak	4,10	0,913
21. Hubungan orang tua dan anak harmonis	3,97	0,965
22. Orang tua menuntut anak bisa melakukan banyak hal	3,04	0,969
23. Anak menganggap orang tua selalu pandai	3,47	0,895
24. Orang tua bangga kepada anak	4,06	0,884
25. Orang tua menghargai yang dilakukan anak	4,11	0,949

Dari hasil penelitian, menunjukkan bahwa responden dalam menjawab pertanyaan dari kuesioner interaksi orang tua dan anak dari

parameter penerimaan terlihat bagus dibuktikan dengan rata-rata responden menjawab pertanyaan sebagian besar menjawab dari rentang 3-5 yang berarti kategori tersebut menyatakan semakin besar nilai sama dengan semakin bagus interaksi. Namun, untuk pertanyaan nomor 22 mendapatkan mean paling rendah dibandingkan dengan yang lainnya, yang menjelaskan bahwa adanya pola asuh otoriter di poin nomor 22 sehingga menyebabkan poin akhir dari kualitas interaksi bisa menjadi rendah atau tidak sering.

## 5.2 Pembahasan

### 1. Hubungan pola asuh orang tua dan intensitas penggunaan gawai

Hasil dari analisis uji statistik *chi square* didapatkan bahwa pola asuh dengan intensitas penggunaan gawai memiliki hubungan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingginya intensitas penggunaan gawai pada anak mendapatkan pola asuh jenis *permissive*. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Lian *et al.*, (2019) menunjukkan gaya pengasuhan negatif secara signifikan mempengaruhi kecanduan *smartphone*. Sesuai dengan hasil penelitian Sumarni and Sofiani (2019) penggunaan gawai pada anak dipengaruhi pola asuh yang paling banyak jenis pola asuh *permissive*.

Instrumen *The Parenting Styles and Dimensions Questionnaire* pada subskala *permissive* sebanyak 5 item pernyataan meliputi subskala *indulgent dimension* terdapat pada pernyataan nomor 8, 15, 17, 20, 24 dimana responden dengan pola asuh permisif mereka jarang memberikan pujian saat anak berperilaku baik, tidak menjelaskan konsekuensi dari

perilaku anak, tidak mewajibkan anak patuh terhadap mereka tanpa ada alasan, tidak pernah berteriak atau membentak ketika anak berbuat salah serta tidak menggunakan ancaman sebagai hukuman dengan sedikit atau tanpa pembenaran.

Pola asuh *permissive* yaitu pola asuh dengan memberikan pengawasan yang sangat longgar serta memberikan kesempatan anak untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup darinya. Pola asuh ini bersikap *acceptance* yang tinggi, tetapi kontrolnya rendah, orang tua kurang menerapkan hukuman pada anak, bahkan sampai tidak menggunakan hukuman (Sumarni and Sofiani, 2019). Hal ini yang menjadi salah satu penyebab anak menggunakan gawai dengan intensitas tinggi, anak merasa tidak diperdulikan, adanya penolakan, tidak ada aturan yang mengikat, tidak ada kontrol orang tua berbentuk pendampingan dalam pendidikan anak, sehingga anak yang dididik dengan pola asuh rendah, cenderung anak berbuat sesuka hati, kurangnya pengendalian dari orang tua, tingkat kesadaran rendah, dan memaksakan kehendak mereka sendiri (Yazdani, S. and Daryei, 2016). Anak akan mencari kesenangan dan dunianya sendiri dengan cara bermain gawai.

Anak usia sekolah menjadi pengalaman inti yang menjadi titik pusat perkembangan fisik, psikososial dan kognitif (Ariyanti, 2015). Tahap usia ini anak sudah mengerti apa saja yang harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dan sudah mampu berpikir logis, namun masih perlu bimbingan dan dampingan dalam perkembangannya. Peran orang tua sangat berpengaruh dalam menentukan sikap dan perilaku anak pada masa

pertumbuhan dan perkembangan. Pola asuh adalah bagaimana cara orang tua mengontrol, membimbing, dan perkembangannya menuju proses pendewasaan (Smetana, 2017). Pola asuh memiliki peran dalam pengaturan setiap perilaku tanpa terkecuali penggunaan gawai dengan mediasi yang dibutuhkan, orang tua mengatur jam tertentu dan mengatur konten-konten merupakan hal yang mempengaruhi intensitas penggunaan gawai (Jahng, 2019). Hal ini sesuai dengan penelitian Bae (2015) menyatakan bahwa pengasuhan negatif bisa meningkatkan tingkat ketergantungan *smartphone*, sementara gaya pengasuhan positif dapat mengurangi ketergantungan *smartphone* (Lian *et al.*, 2019)).

Dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan gawai sendiri nyata dalam penelitian Singh (2019) menyatakan bahwa dampak negatif dari penggunaan gawai berlebihan yaitu, pelaku akan menjadi pribadi anti sosial, *nomophobia* (ketakutan akan tidak dapat menggunakan gawai yang ditandai marah ketika gawai baterainya habis, tidak adanya internet atau tertinggalnya *charger*, gangguan tidur, gangguan kesehatan mata, tulang, menurunnya prestasi dan bisa terjadi obesitas atau sebaliknya tidak nafsu makan, Hal ini juga sesuai dengan penelitian dampak dalam penggunaan gawai juga nyata yang dihasilkan oleh pola asuh ini sesuai dengan hasil penelitian yaitu hasil penelitian anak marah ketika diganggu atau gawainya diambil, tidak menoleh ketika dipanggil dan malas makan/minum susu.

Hasil penelitian yang menggunakan intensitas penggunaan gawai tinggi tidak hanya pada pola asuh *permissive*, namun terdapat pola asuh *authoritative* dan *authoritarian* meskipun prosentase rendah. Pola asuh

**authoritative** keadaan anak yang mendapatkan pola asuh dengan kasih sayang dan keterlibatan tinggi dalam mensukseskan apa yang diharapkan orang tua dengan menunjang kebutuhan anak. Anak yang dibesarkan dalam pola asuh ini akan tumbuh menjadi anak yang mandiri namun masih ada batasan dari orang tua dalam mengontrol secara hangat dan mendidik. Hasil dari pola asuh *authoritative* ini anak akan cenderung lebih sukses, disukai oleh orang-orang di sekitar mereka, murah hati dan mampu menentukan nasib sendiri (Kathleen, 2011). Dukungan yang diperoleh orang tua pada pola asuh ini, orang tua menunjang kesuksesan anaknya dalam bentuk diberikannya kebebasan anak dengan monitoring penggunaan gawai. Orang tua beranggapan bahwa gawai tidak hanya mempunyai dampak negatif, namun juga mempunyai dampak positif. Alasan ini menyebabkan ada sebagian kecil anak dengan pola asuh *authoritative* juga menggunakan gawai dalam intensitas tinggi.

Jenis pola asuh *authoritarian* dalam hasil penelitian juga menunjukkan adanya responden dalam jumlah sedikit memakai gawai dengan intensitas tinggi. Pola asuh *authoritarian* merupakan salah satu bentuk perlakuan yang diterapkan orang tua pada anak dalam rangka membentuk kepribadian anak dengan cara menetapkan standar mutlak harus dituruti, biasanya dibarengi dengan ancaman-ancaman yang mendapatkan pola asuh ini, akan mendapatkan perlakuan orang tua yang kasar dan tidak sedikit mengacu fisik (misalnya dengan memukul secara fisik atau memarahi anaknya secara verbal) dampak dari tindakan tersebut menyebabkan trauma emosional (Jahng, 2019), trauma tersebut seperti

adanya depresi, stress, dan kecemasan (Mashhood, 2018) trauma emosional tersebut mendukung anak mencari kesenangan dan mencari perlindungan dari luar lingkungan keluarga, akibatnya anak memilih tidak menceritakan masalah kepada keluarga tapi melampiaskan dengan bermain gawai.

Pola asuh menjadi kunci anak dalam berperilaku termasuk dalam hal penggunaan gawai yang lagi marak digandrungi oleh berbagai usia. Perlunya tindakan lebih dalam pengawasan anak yang bermain gawai. Pengawasan tersebut diusulkan oleh Chang *et al.*, (2019) yaitu empat jenis mediasi orang tua tentang menyikapi penggunaan internet dan anak-anak, yaitu: mediasi aktif penggunaan, mediasi aktif keamanan, mediasi restriktif, mediasi teknis. Jadi, pola asuh dan peran orang tua disini berperan penting dalam menentukan sikap anak dalam penggunaan gawai. Pola asuh dapat meminimalisir intensitas tinggi dalam penggunaan gawai pada anak dengan selalu memberikan perhatian, aturan-aturan dan memberikan kebebasan anak dalam berpendapat tapi tetap dengan sejalan peraturan yang ada. Sedangkan peran orang tua antara lain dalam pengawasan dan mengontrol anak agar penggunaan gawai digunakan secara positif. Pengawasan tersebut membicarakan konten internet yang akan dilihat anaknya, orang tua menetapkan aturan yang membatasi dan mengatur jumlah waktu yang dihabiskan anak dalam menggunakan internet/gawai. Mayoritas responden sebagai Ibu Rumah Tangga hal ini mengakibatkan seharusnya banyak waktu yang dapat dihabiskan bersama anak di rumah, disisi lain mayoritas anak responden berusia 11 tahun

sehingga pembicaraan mengenai peraturan anak menggunakan internet/gawai dapat diterima anak dengan baik pada tahap perkembangan kognitif di usia ini.

## **2. Hubungan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai.**

Hasil dari analisis uji statistik *spearman* didapatkan bahwa penelitian mengenai interaksi orang tua dan intensitas penggunaan gawai memiliki hubungan. Hal ini sesuai dengan Wang *et al* (2018) menyatakan bahwa ada hubungan interaksi orang tua dengan anak yang menggunakan gawai mengalami kecanduan internet yaitu digambarkan dalam hubungan orang tua dan anak yang baik akan berdampak negatif terhadap kecanduan gawai dalam menggunakan internet. Hasil penelitian juga sesuai dengan pernyataan bahwa hubungan antara interaksi dengan penggunaan gawai pada penelitian Lian *et al.*, (2019) menunjukkan bahwa pecandu *smartphone* mengalami hubungan interpersonal yang buruk.

Komponen yang mendasari hubungan dalam orang tua dan anak adalah kehangatan orang tua. Kehangatan memberikan konteks afeksi positif yang dapat meningkatkan *mood* untuk peduli terhadap orang lain (Lestari, 2012). Interaksi yang tinggi diartikan dengan seringnya anak bertemu dengan orang tua, bertatap muka langsung bersama orang tua mereka, sehingga interaksi yang diberikan oleh orang tua dapat berjalan dengan optimal, dan mampu membuat anak untuk tumbuh dewasa memiliki sikap untuk optimis terhadap diri sendiri, mampu berkomunikasi secara percaya diri dengan orang lain, berusaha untuk bersikap positif,

tidak pernah merasa ragu-ragu untuk bertemu dengan orang lain dan selalu memiliki perasaan yang aman (Shortt *et al*, 2014).

Interaksi yang rendah diakibatkan dengan waktu yang semakin jarang diberikan untuk anak, pekerjaan orang tua bisa menjadi salah satu faktor tersebut. Data demografi responden dengan pekerjaan wiraswasta berada pada urutan kedua tertinggi sehingga ini mengakibatkan rendahnya interaksi antara orang tua dan anak. Hasil pada pengisian kuesioner menyatakan bahwa distribusi mean dan standar deviasi parameter pemecahan konflik kuesioner interaksi orang tua dan anak pernyataan nomor 10 menunjukkan nilai mean kurang dari 3, yang berarti letaknya berada ditengah antara poin setuju dan kurang setuju sehingga menyebabkan poin akhir dari kualitas interaksi bisa menjadi tidak sering atau rendah. Pada parameter penerimaan kuesioner interaksi orang tua dan anak pertanyaan nomor 22 mendapatkan mean paling rendah dibandingkan dengan yang lainnya, yang menjelaskan bahwa adanya pola asuh otoriter di poin nomor 22 sehingga menyebabkan poin akhir dari kualitas interaksi bisa menjadi rendah atau tidak sering.

Keluarga yang gagal memberikan bentuk rasa sayang dan perhatian akan memupuk kebencian, rasa tidak aman, rasa tidak diinginkan dan tindak kekerasan kepada anak-anaknya. Anak yang merasa tidak diperhatikan akan lebih memilih untuk tidak mencari dukungan ketika mereka menghadapi masalah. Akibatnya mereka cenderung menghindari masalah salah satunya dengan bermain gawai.



Teori Barnard menyatakan interaksi orang tua dan anak yang baik merupakan cara preventif dalam menghindari masalah perilaku selama proses tumbuh kembang anak (chesnay and anderson, 2012). Teori Kathryn E. Barnard 1994 juga menyebutkan bahwa perubahan perilaku seseorang dipengaruhi oleh interaksi, yang meliputi interaksi orang tua ke anak, interaksi anak ke orang tua dan interaksi terhadap lingkungan sekitar. Kesadaran orang tua dalam memberikan pengasuhan anak-anak dengan kecanduan gawai sangat penting. Beberapa orang tua dalam keadaan tidak sadar telah memberikan gawai kepada anak-anak sebagai sebuah peralatan dalam memberikan perawatan ketika orang tua sibuk dengan pribadi, keluarga, rumah tangga, pekerjaan, dan urusan masyarakat. Orang tua juga tidak menyadari bahwa anak-anak belajar banyak dengan meniru situasi di sekitar mereka, termasuk meniru ayah dan ibu mereka dalam menggunakan gawai, saat orang tua disibukan dengan gawai, anak akan mencari kesibukan lain salah satunya meniru orang tua yang sibuk dengan asyiknya orang tua memainkan gawai.

Hasil penelitian menyatakan bahwa tidak hanya interaksi rendah saja yang menyebabkan tingginya intensitas penggunaan gawai, namun interaksi orang tua yang tinggi juga menghasilkan tingginya intensitas penggunaan gawai pada anak. Hal tersebut disebabkan adanya faktor-faktor lain dari penggunaan gawai. Faktor lingkungan seperti teman sebaya juga mempengaruhi dalam pembentukan perilaku. Mayoritas anak responden berusia 11 tahun sehingga anak pada tahap *concrete operational stage* ini akan mengalami transisi dari egosentris ke pemikiran objektif,

yaitu melihat dari sudut pandang orang lain atau teman sebaya. Apabila teman sebaya melakukan hal sesuatu maka, anak akan meniru teman-temannya, dalam hal ini jika ada teman yang memainkan gawai, maka dia akan menginginkan hal sama yang dirasakan temannya yaitu ingin bermain gawai. Hal tersebut menjadi alasan interaksi yang baik dengan anak berperan penting dalam membentuk perilaku anak, utamanya dalam hal bermain gawai.

## BAB 6

### SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan disajikan simpulan dan saran dari hasil penelitian mengenai Hubungan Pola Asuh dan Interaksi Orang Tua dengan Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat diambil simpulan dan saran sebagai berikut.

#### 6.1 Simpulan

1. Pola asuh dan intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar memiliki hubungan dengan taraf signifikansi  $p = 0,000$ . Hasil menunjukkan nilai signifikansi pola asuh perparameter dengan parameter *permissive* yaitu  $p = 0,000$  sehingga pola asuh parameter *permissive* lebih dominan berhubungan dengan penggunaan gawai dengan intensitas yang tinggi pada anak.
2. Interaksi orang tua dan intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar memiliki hubungan dengan taraf signifikansi  $p = 0,001$ . Interaksi yang buruk dengan hasil pengisian kuesioner  $< 94$  atau interaksi rendah berhubungan dengan penggunaan gawai dengan intensitas yang tinggi pada anak.
3. Pola asuh dan interaksi orang tua keduanya memiliki hubungan dengan intensitas penggunaan gawai.

## 6.2 Saran

### 1. Bagi perawat

Hasil penelitian dapat menambah pengetahuan faktor penyebab gangguan intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar dan melakukan upaya promosi dalam pencegahan gangguan intensitas penggunaan gawai.

### 2. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan baru bagi orang tua agar lebih memperhatikan pola asuh dan interaksi yang diberikan kepada anak dimana sangat menentukan semua aspek perkembangan utamanya mempengaruhi gangguan penggunaan gawai.

### 3. Bagi guru dan pihak sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi suatu masukan bagi sekolah dalam pengarahan untuk orang tua serta sebagai evaluasi dari sekolah daring agar tidak terjadi gangguan perilaku dan penyalahgunaan gawai pada anak usia sekolah dasar.

### 4. Peneliti selanjutnya

Hasil peneliti ini dapat digunakan sebagai informasi untuk menambah wawasan tentang pola asuh dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan dalam melakukan penelitian berbasis intervensi pada komunitas dengan metode penyuluhan secara langsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, S. A. (2013) *Dinamika Komunikasi Keluarga Penggunaan Gadget*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- APJII (2020) 'Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020', *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*, 2020, pp. 1–146. Available at: <https://apjii.or.id/survei>.
- Arfa, M. *et al.* (2019) 'The Relationship between the Duration of Playing Gadget and Mental Emotional State of Elementary School Students', *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 7(1), pp. 148–151.
- Ariani, T. A. (2009) *Korelasi Pola Hubungan Orangtua-Anak dan Keberfungsian Keluarga dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah*. Universitas Sebelas Maret.
- Artanti, A. (2013) *Hubungan Interaksi Ibu-Anak Dan Kedisiplinan Di Tam an Kanak-Kanak Kelurahan Mungkid, Mungkid, Magelang*. universitas negeri yogyakarta.
- Ayu, I. M., Titik, R. and Yuli, S. (2020) 'Preschoolers' mental health status based on their mobile gadget usage', in E.A., A. *et al.* (eds) *1st International Conference on Innovation in Research, ICIIR 2018*. Faculty of Medicine, Universitas Islam Bandung, Jalan Tamansari No 1, Bandung, West Java, Indonesia: Institute of Physics Publishing. doi: 10.1088/1742-6596/1469/1/012054.
- Bahri Djamarah (2011) *Psikologi Belajar*. Edited by -. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Balswick, J. O. and Balswick, J. K. (1990) *the family*. 2nd edn. Michigan: Boker Book House.
- Baumrind, D. (1991) 'the influence of parenting style on adolescent competence and substance use', *the jurnal of early adolescence*, 11.
- Bee, H. and Boyd, D. (2006) *The developing child*. 11th edn. Boston: MA: Pearson.
- Chang, F. C. *et al.* (2019) 'Children's use of mobile devices, smartphone addiction and parental mediation in Taiwan', *Computers in Human Behavior*. Elsevier, 93(November 2018), pp. 25–32.
- Chesnay, D., Anderson, M. and Barbara (2011) *Caring for the Vulnerable: Perspectives in Nursing Theory, Practice, and Research*. 3rd edn. Burlington: Jones & Bartlett Learning.
- Dalamaria, T. *et al.* (2021) 'Internet addiction among adolescents in a western brazilian amazonian city', *Revista Paulista de Pediatria*, 39. doi: 10.1590/1984-0462/2021/39/2019270.
- E. Ariyanti. 2015. *Tumbuh Kembang Anak (6-12 tahun)*. TP
- Elizabeth, T. and Ediasri, T. (2012) *Efektivitas Kecakapan Hidup Sebagai Pencegahan Penyalahgunaan Tembakau, Alkohol, dan Mariyuana*. Jakarta.

- Friedman, M. (2010) *Buku Ajar Keperawatan keluarga: Riset, Teori, dan Praktek*. 5th edn. Jakarta: EGC.
- Gafoor, A. and Kurukkan, A. (2018) 'Construction and Validation of Parenting Style Scale (PSS)', *Guru Journal of Behavioral and Social Sciences*, 7(1), p. 1.
- Gunarsa. 2006. *Psikologi Praktis: Dari Anak Sampai Usia Lanjut*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Hidayat, A. A. (2009) *Ilmu Kesehatan Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Izzaty, R. E. (2005) *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Jahng, K. E. (2019) 'Maternal abusive parenting and young South Korean adolescents' problematic smartphone use: The moderating effects of time spent hanging out with peers and trusting peer relationships', *Children and Youth Services Review*. Elsevier, 98(December 2018), pp. 96–104.
- Johnson, L. and Leny, R. (2010) *Keperawatan Keluarga: plus Contoh Askep Keluarga*. 1st edn. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Kathleen, B. S. (2011) *The developing person through the life span*. 8th edn. Worth Publishers.
- Kim, S. J. and Cho, H. (2017) 'The Effect of Smartphone-Delivered Emergency Preparedness Education on Coping Knowledge Among Fifth- and Sixth-Grade Elementary Schoolchildren in South Korea', *Journal of School Nursing*, 33(6), pp. 434–445.
- Lange, A. (2002) 'PACHIQ - R (The Parent Child Interaction Questionnaire - Revised)', *Family Process*, 41 No.4, p.
- Lee, E. J. and Ogbolu, Y. (2018) 'Does Parental Control Work with Smartphone Addiction?: A Cross-Sectional Study of Children in South Korea', *Journal of Addictions Nursing*, 29(2), pp. 128–138.
- Lestari, S. (2012) *Psikologi Keluarga (Peneneman Nilai dan Penanganan Konflik Dalam Keluarga)*. Edited by -. Jakarta: Kencana Prenada.
- Lian, L. et al. (2019) 'Who overuses Smartphones? Roles of virtues and parenting style in Smartphone addiction among Chinese college students', *Computers in Human Behavior*. Elsevier Ltd, 65, pp. 92–99. doi: 10.1016/j.chb.2016.08.027.
- M berns, R. (2007) *Child, Family, School, Community: socialization and Support*. 7th edn. Canada: Thomson Wadsworth.
- Makarova, E. A. and Makarova, E. L. (2019) 'Aggressive behavior in online games and cybervictimization of teenagers and adolescents', *International Electronic Journal of Elementary Education*, 12(2), pp. 157–165. doi: 10.26822/iejee.2019257663.
- Meta Anindya Aryanti Gunawan (2017) *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik*. Universitas Diponegoro. Available at:

- [http://eprints.undip.ac.id/55141/2/Skripsi\\_Meta\\_Anindya\\_A\\_G.\\_\(2202011320050\).pdf](http://eprints.undip.ac.id/55141/2/Skripsi_Meta_Anindya_A_G._(2202011320050).pdf).
- Mubarrak, W. I. (2012) *Ilmu Keperawatan Komunitas Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Medika.
- Nithy, T. (2014). Survey Tentang Smartphone & Tablet - Hasilnya Mengejutkan. Diambil 12 Oktober 2020, dari <https://id.theasianparent.com/hasilsurvey-smartphone-yangmengejutkan>
- Nursalam, S. & U. (2013) *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak: untuk Perawat dan Bidan*. 2nd edn. Jakarta: Salemba Medika.
- Oroh, J. E. P. F. O. W. (2018) 'Negatif Penggunaan *Gadget* Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan *Gadget*', *ejournal keperawatan (e-Kp)*, 6, pp. 1–8.
- Pramiyanti, A., Putri, I. P. and Nureni, R. (2011) '( Studi Pada Remaja Di Daerah Sub-Urban Kota Bandung )', *Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, p. 95. doi: 10.23917/komuniti.v6i2.2783.
- Pratama, H. C. (2012) *Cyber Smart Parenting*. Bandung: PT. Visi Anugerah Indonesia.
- S.Yusuf. 2010. Psikologi perkembangan anak & remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saleh, A. (2013) *Interaksi Sektor Informal (PKL) dengan Sektor Formal di Pusat Kota Tasikmalaya*. Universitas Gajah Mada.
- Sapardi, V. S. (2018) 'Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Paud/TK Islam Budi Mulia', *MENARA Ilmu*, XII(80), pp. 137–145.
- Setiawati, E. *et al.* (2019) 'The Effect of *Gadget* on Children's Social Capability', in Mujiarto *et al.* (eds) *1st International Conference on Computer, Science, Engineering and Technology, ICComSET 2018*. STKIP Setia Budi Rangkashbitung, Indonesia: Institute of Physics Publishing. doi: 10.1088/1742-6596/1179/1/012113.
- Setyowati, P. (2019) *Hubungan Pola Asuh dan Interaksi Orang Tua dengan Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Prasekolah*. Airlangga University.
- Sigman, A. (2010) 'The Impact Of Screen Media On Children : A Eurovision For Parliament', *The Impact Of Screen Media On Children: A Eurovision For Parliament*, (August 2010), pp. 88–121.
- Singh, M. (2019) 'Compulsive Digital Gaming: An Emerging Mental Health Disorder in Children', *Indian Journal of Pediatrics*. The Indian Journal of Pediatrics, 86(2), pp. 171–173. doi: 10.1007/s12098-018-2785-y.
- Smetana, J. G. (2017) 'Current research on parenting styles, dimensions, and beliefs', *Current Opinion in Psychology*. Elsevier Ltd, 15, pp. 19–25. doi: 10.1016/j.copsyc.2017.02.012.

- Soh, P. C. H. et al. (2018) 'Parents vs peers' influence on teenagers' Internet addiction and risky online activities', *Telematics and Informatics*, 35(1), pp. 225–236. doi: 10.1016/j.tele.2017.11.003.
- Suana, F. (2014) 'Pola Asuh Orangtua Akan Meningkatkan Adaptasi Sosial Anak Prasekolah di RA Muslimat NU 202 Assa'adah Sukowati Bungah Gresik', *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 7.
- Suci, A. (2014) *121 Indonesia's Scandals*. Jakarta: Loveable.
- Sugianto, V. J. ., Prayanto W.H., M. S. and Yudani, Hen Dian S.T., M. D. (2015) 'gadget terhadap anak Pendahuluan', *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*, pp. 1–15. Available at: <https://media.neliti.com/media/publications/87086-ID-none.pdf>.
- Sumarni, T. and Sofiani, I. K. (2019) 'Pengaruh gawai dalam pola asuh orang tua terhadap anak usia dini ( Studi Kasus Orang Tua dari Anak Usia 5 Tahun di TKIT Ibu Harapan Kecamatan Bengkalis )', 11(1), pp. 96–113.
- Suprayitno (2004) *Asuhan Keperawatan Keluarga*. Jakarta: EGC. Available at: <https://books.google.co.id>
- Susanto., A. (2011) *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Cetakan 1. Edited by R. Y. Jakarta: kencana premadamedia group. Available at:
- Sutrisno, J. (2012) *Sikap konsumen terhadap produk*. Universitas Yogyakarta.
- Tim Redaksi KBBI PB. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Keempat)*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Tomey and Aligood (2010) 'Nursing Theoritis and Their Work', *Elsevier*.
- Van Den Eijnden, R. J. J. M. et al. (2010) 'Compulsive internet use among adolescents: Bidirectional parent-child relationships', *Journal of Abnormal Child Psychology*, 38(1), pp. 77–89. doi: 10.1007/s10802-009-9347-8.
- Velika V., I., Negara, N. S. and Aryanto, H. (2015) 'Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Penggunaan Gadget Bijaksana Pada Anak Usia 3- 5 Tahun Di Surabaya.', *Jurnal DKV Adiwarna*, 11.
- Wang, W. et al. (2018) 'Parent-adolescent relationship and adolescent internet addiction: A moderated mediation model', *Addictive Behaviors*. Elsevier, 84(April), pp. 171–177. doi: 10.1016/j.addbeh.2018.04.015.
- Widyanto, F. C. (2014) *Keperawatan Komunitas dengan Pendekatan Praktis*. Jakarta: Nuha Medika.
- Wulandari, P. Y. (2016). *Anak Asuhan Gadget*. Diambil 12 Oktober 2020, dari <https://www.liputan6.com/health/read /2460330/anak-asuhan-gadget>
- Wong, D. L. et al. (2009) *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Jakarta: EGC.
- Yazdani, S. and Daryei, G. (2016) 'Parenting syle and psychosocial adjustment of giften and normal adolescents', *Journal of Pacific Science Review B: Humanities and Social Scienes*, 2, 3, pp. 100–105. doi: 10.1016/j.prsb.2016.09.019.
- Zulharmaswita, Z. (2014) 'Penerapan Teori Parent Child Interaction Barnard



dalam Asuhan Keperawatan Anak dengan Ketidakseimbangan Nutrisi di  
BCH RSUPN dr. Cipto Mangunkusumo Jakarta'.

Lampiran 1 Permohonan Menjadi Responden

### PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN PENELITIAN

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Uswatun Mujayana

NIM : 131711133078

Merupakan mahasiswa S1 Pendidikan Ners Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya. Saya akan melakukan penelitian untuk skripsi saya sebagai syarat untuk lulus S1 Pendidikan Ners dengan judul: **“Hubungan Pola Asuh dan Interaksi Orang Tua dengan Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19”**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis tentang hubungan antara pola asuh dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar di masa pandemi Covid-19. Untuk itu saya mengharapkan kesediaan saudara/saudari untuk menjadi responden penelitian saya dengan menjawab pertanyaan yang akan saya ajukan dengan jujur dan sesuai dengan apa yang saudara/saudari rasakan.

Saya menjamin kerahasiaan identitas dan informasi yang saudara/saudari berikan hanya untuk keperluan penelitian. Apabila saudara/saudari berkenan menjadi responden, silahkan berikan tanda tangan anda pada lembar persetujuan yang telah disediakan. Atas kesediaan partisipasi saudara/saudari dalam mengikuti penelitian ini saya mengucapkan terimakasih.

Bojonegoro, 2021  
Hormat saya,

Uswatun Mujayana  
NIM. 131711133078

## Lampiran 2 Penjelasan Penelitian Bagi Responden

**INFORMED CONSENT UNTUK ORANG TUA****Mendapatkan Persetujuan Setelah Penjelasan:  
Informasi esensial untuk calon peserta penelitian (WHO-CIOMS 2016)**

Judul Penelitian	: Hubungan Pola Asuh dan Interaksi Orang Tua dengan Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19
Jenis Penelitian	: Kuantitatif
Nama Peneliti	: Uswatun Mujayana
Alamat Peneliti	: Jl. Raya Kapas No.99 RT-07/RW-01, Kapas, Bojonegoro
Lokasi (Tempat) Penelitian	: SDN Sidodadi 2, Kecamatan Sokosewu, Bojonegoro

Sebelum meminta persetujuan individu untuk berpartisipasi dalam penelitian, peneliti harus memberikan informasi berikut, dalam bahasa atau bentuk komunikasi lain yang dapat dipahami individu:

1. Tujuan penelitian, metode, prosedur yang harus dilakukan oleh peneliti dan peserta, dan penjelasan tentang bagaimana penelitian berbeda dengan perawatan medis rutin:

**Tujuan Umum**

Menganalisis tentang hubungan antara pola asuh dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar di masa pandemi Covid-19.

**Tujuan Khusus**

1. Menjelaskan hubungan pola asuh dengan intensitas penggunaan gawai.
2. Menjelaskan hubungan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai.
3. Menjelaskan hubungan antara pola asuh dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar di masa pandemi Covid-19.

**Perlakuan yang Diterapkan pada Subjek**

Penelitian ini merupakan penelitian hubungan pola asuh dan interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar di masa pandemi Covid-19 yang dilakukan dengan menggunakan metode pengisian kuesioner. Peneliti akan memberikan *informed consent* untuk responden sebelum dilakukan penelitian. Peneliti memberikan penjelasan tujuan dilakukan penelitian dan cara pengisian secara langsung dengan memperhatikan protokol kesehatan, diantaranya:

1. Sebelumnya peneliti melakukan Rapid Test Antigen untuk membuktikan peneliti bebas dari Covid-19 sebelum berinteraksi dengan orang tua dan anak
  2. Peneliti atau partisipan wajib dalam keadaan sehat atau tidak menunjukkan gejala demam/batuk/gejala flu lainnya.
  3. Mengecek suhu tubuh ( $<37,5^{\circ}\text{C}$ ) baik pada peneliti maupun partisipan sebelum memulai proses penjelasan penelitian.
  4. Peneliti mencuci tangan baik sebelum dan sesudah proses penjelasan penelitian, serta menggunakan hand sanitizer sebelum dan setelah menyentuh lembar informed consent dan kuesioner.
  5. Peneliti dan partisipan wajib menggunakan masker selama proses penjelasan penelitian berlangsung.
  6. Peneliti dan partisipan wajib menjaga jarak minimal 1 meter (*physical distancing*), dan tidak bersalaman.
  7. Penjelasan penelitian dan informed consent berlangsung di ruangan terbuka.
  8. Membatasi jumlah orang/tidak ada kerumunan yang berada dalam lokasi penjelasan penelitian.
  9. Melakukan penyemprotan sanitizer/desinfektan spray pada lokasi penjelasan penelitian dan informed consent (seperti kursi, meja) serta pada lembar informed consent dan kuesioner.
2. Bahwa individu diundang untuk berpartisipasi dalam penelitian, alasan untuk mempertimbangkan individu yang sesuai untuk penelitian, dan partisipasi tersebut bersifat sukarela:
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia memerintahkan pelaksanaan pembelajaran di masa darurat Covid-19 dilakukan secara jarak jauh atau pembelajaran secara daring (Kemendikbud. go.id, 2020). Kebijakan tersebut membuat anak yang dulu jarang menggunakan gawai kemudian harus dituntut menggunakan gawai. Apabila peran orang tua tidak terpenuhi maka akan ada gangguan perilaku dan penyalahgunaan gawai.
- Anda diminta berpartisipasi dalam penelitian ini sebagai responden untuk mengisi kuesioner: *The Parenting Style and Dimension Questionnaire* (PSDQ), kuesioner PACHIQ-R (*The Parent-Child Interaction Questionnaire-Revised*), dan kuesioner intensitas penggunaan gawai. Hal ini dikarenakan Anda merupakan orang tua yang mempunyai anak usia sekolah dasar. Bila anda setuju untuk berpartisipasi dalam penelitian ini, anda diminta untuk menandatangani lembar konfirmasi persetujuan untuk berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini.
3. Bahwa individu bebas untuk menolak untuk berpartisipasi dan bebas untuk menarik diri dari penelitian kapan saja tanpa penalti atau kehilangan imbalan yang berhak didapatkan:

Keikutsertaan dalam penelitian ini bersifat sukarela dan responden berhak untuk mengundurkan diri kapanpun tanpa menimbulkan konsekuensi yang merugikan responden.

4. Lama waktu yang diharapkan dari partisipasi individu (termasuk jumlah dan lama kunjungan ke pusat penelitian dan jumlah waktu yang diperlukan) dan kemungkinan penghentian penelitian atau partisipasi individu di dalamnya:  
Pengisian kuesioner dilakukan di wilayah Bojonegoro, Indonesia khususnya di sekitar SDN Sidodadi 2, Kecamatan Sokosewu, Bojonegoro dengan waktu pelaksanaan bulan Maret 2021. Pengisian kuesioner ini dilakukan di rumah. Selanjutnya peneliti memberikan waktu pada responden (orang tua) dalam pengisian kuesioner satu hingga tiga hari atau ketika kegiatan *home visit* dilaksanakan kembali dan dikumpulkan kepada peneliti langsung saat mengantar dan menjemput anaknya atau dikumpulkan kepada pihak sekolah ketika peneliti tidak berada di lokasi *home visit*.
5. Apakah uang atau bentuk barang material lainnya akan diberikan sebagai imbalan atas partisipasi individu. Jika demikian, jenis dan jumlahnya, dan bahwa waktu yang dihabiskan untuk penelitian dan ketidaknyamanan lainnya yang dihasilkan dari partisipasi belajar akan diberi kompensasi yang tepat, Moneter atau non-moneter:  
Karena keikutsertaan subjek bersifat sukarela, tidak ada insentif berupa uang yang akan diberikan kepada responden, namun responden akan memperoleh souvenir berupa leaflet mengenai upaya preventif dan promotif sebagai bentuk pencegahan serta intervensi yang tepat pada anak yang mengalami gangguan perilaku penggunaan gawai.
6. Bahwa, setelah selesainya penelitian ini, peserta akan diberitahu tentang hasil penelitian secara umum, jika mereka menginginkannya:  
Hasil penelitian ini akan diberikan kepada institusi pendidikan dimana peneliti sedang belajar yaitu di Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga dan akan diberitahu tentang hasil penelitian secara umum kepada Anda bila Anda memerlukan setelah laporan selesai disusun.
7. Rasa sakit dan ketidaknyamanan akibat intervensi eksperimental, risiko dan bahaya yang diketahui, terhadap individu (atau orang lain) yang terkait dengan partisipasi dalam penelitian ini. Termasuk risiko terhadap kesehatan atau kesejahteraan kerabat langsung peserta:  
Tidak ada bahaya potensial yang diakibatkan oleh keterlibatan responden dalam penelitian ini, karena responden hanya diberikan kuesioner yang harus diisi.

8. Manfaat klinis potensial, jika ada, karena berpartisipasi dalam penelitian ini:  
Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan baru bagi orang tua agar lebih memperhatikan pola asuh dan interaksi yang diberikan yang sangat menentukan semua aspek perkembangan utamanya yang dapat mempengaruhi sikap anak ketika berada di rumah yaitu dalam penggunaan gawai.
9. Ketentuan yang akan dibuat untuk memastikan penghormatan terhadap privasi peserta, dan untuk kerahasiaan catatan yang mungkin dapat mengidentifikasi peserta:  
Semua identitas, data, dan informasi yang diberikan responden akan dijaga kerahasiaannya dengan tidak mencantumkan identitas responden secara jelas dan pada laporan penelitian nama responden diganti dengan kode.

Demikian penjelasan saya selaku peneliti, dengan adanya penjelasan ini besar harapan saya agar saudara/saudari berkenan berpartisipasi dalam penelitian yang saya laksanakan. Atas perhatian dan kesediaan saudara/saudari saya ucapkan terimakasih.

Bojonegoro, 2021  
Hormat saya,

Uswatun Mujayana  
NIM. 131711133078

Lampiran 3 *Informed Consent*

**INFORMED CONSENT**  
**(Persetujuan Menjadi Responden Penelitian)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :  
 Nama Anak :  
 Usia :  
 Jenis kelamin :  
 Alamat :  
 Pekerjaan :

Telah mendapatkan penjelasan yang jelas mengenai :

1. Penelitian yang berjudul “Hubungan Pola Asuh dan Interaksi Orang Tua dengan Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19”
2. Perlakuan yang akan diterapkan pada responden
3. Manfaat sebagai responden
4. Prosedur penelitian

Oleh karenanya, saya **BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA** (\*coret yang tidak perlu) secara sukarela untuk menjadi responden dari penelitian tersebut dengan penuh kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa tekanan dan paksaan dari pihak manapun

Peneliti, Bojonegoro, 2021  
Responden,

Uswatun Mujayana ( )  
 NIM. 131711133078

Saksi,

( )

## Lampiran 4 Kuesioner PSDQ

**Kuesioner PSDQ (Parenting Style and Dimension Questionnaire)**

Isilah tabel di bawah ini dengan memberi tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom yang sesuai dengan persepsi dan perilaku anda!

Keterangan :

TP = Tidak Pernah

SK = Sese kali

K = Kadang-Kadang

SS = Sangat Sering

S = Selalu

NO	Pertanyaan	Penilaian				
		TP	SK	K	SS	S
1.	Saya tanggap/responsif terhadap perasaan dan kebutuhan anak saya					
2.	Saya mempertimbangkan keinginan anak saya sebelum meminta anak melakukan sesuatu					
3.	Saya menjelaskan kepada anak saya bagaimana perasaan saya tentang perilaku baik dan buruk anak					
4.	Saya mendorong anak saya untuk berbicara tentang masalah mereka					
5.	Saya mendorong anak untuk bebas mengekspresikan diri bahkan ketika anak tidak setuju dengan saya					
6.	Saya selalu memberikan penjelasan tentang aturan yang saya buat					
7.	Saya memberi penghiburan dan pengertian ketika anak marah					
8.	Saya memberikan pujian saat anak berperilaku baik.					
9.	Saya mendengarkan pendapat anak dalam membuat rencana untuk keluarga					
10.	Saya menghargai pendapat anak dengan mendorong mereka untuk menceritakannya					
11.	Saya mengizinkan anak memberi saran untuk peraturan keluarga					
12.	Saya memberi anak alasan mengapa peraturan harus dipatuhi					
13.	Saya memiliki waktu yang cukup untuk bersama dengan anak					
14.	Saya membantu anak untuk memahami dampak perilaku dengan mendorong anak untuk berbicara tentang konsekuensi yang didapat dari tindakannya sendiri					
15.	Saya menjelaskan konsekuensi dari perilaku anak					



16.	Saya menggunakan hukuman fisik sebagai cara untuk mendisiplinkan anak					
17.	Saya mewajibkan anak patuh terhadap saya tanpa ada alasan					
18.	Saya memarahi anak ketika mereka tidak patuh					
19.	Saya menghukum anak dengan mengambil hak anak (melarang menonton TV, bermain) disertai dengan memberi sedikit penjelasan					
20.	Saya berteriak atau membentak ketika anak berbuat salah					
21.	Saya emosi meledak-ledak saat anak melakukan kesalahan					
22.	Saya menangkap anak ketika mereka sedang tidak taat					
23.	Saya memarahi atau mengkritik anak untuk membuat mereka menjadi lebih baik					
24.	Saya menggunakan ancaman sebagai hukuman dengan sedikit atau tanpa pembenaran					
25.	Saya menghukum anak dengan menempatkan mereka di suatu tempat sendirian (mengurung) disertai dengan memberi sedikit penjelasan					
26.	Saya memarahi atau mengkritik anak ketika perilaku mereka tidak memenuhi harapan saya					
27.	Saya memukul anak ketika mereka berperilaku menyimpang					
28.	Saya merasa sulit untuk mendisiplinkan anak					
29.	Saya bersikap pasrah saat anak membuat keributan					
30.	Saya lebih sering mengancam anak dengan hukuman saat mereka tidak melakukan apa yang saya perintah					
31.	Saya mengancam akan memberi hukuman kepada anak namun tidak benar-benar melakukannya					
32.	Saya memanjakan anak					

## Lampiran 5 Kuesioner Intensitas Penggunaan Gawai

**Kuesioner intensitas penggunaan gawai**

Tanggal Pengisian : .....2021 (diisi oleh peneliti)

## IDENTITAS RESPONDEN

## A. Identitas Anak

No.Responden : .....(diisi oleh peneliti)

TTL : .....,.....

Usia : .....tahun, .....bulan

Jenis Kelamin : L/P \*) lingkari salah satu

BB Lahir : .....gram

Lama Kehamilan : .....

Riwayat Kesehatan :  Gangguan Pendengaran Gangguan Penglihatan

Berikan tanda ( x ) jika tidak pernah, tanda (√) jika pernah

## B. Identitas Orang Tua

Usia Ibu : ..... tahun Usia Ayah : ..... tahun

Pendidikan : ..... Pendidikan : .....

Pekerjaan : ..... Pekerjaan : .....

## PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda ( √ ) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan anak anda saat ini

1. Sejak usia berapa anak menggunakan gawai?

.....tahun ..... bulan

2. Gawai jenis apa yang biasa digunakan anak? ( pilih salah satu )

 *Handphone* : Alat komunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar (telepon dan sms) *Smartphone* : Ponsel pintar dan canggih dengan kemampuan tinggi (internet, media sosial, dll) *Laptop* : Komputer jinjing *Tablet* : Komputer portabel berupa layar sentuh datar

3. Seberapa sering anak menggunakan gawai? ( pilih salah satu )

- 1 hari/minggu
  - 2 hari/minggu
  - 3 hari/minggu
  - 4 hari/minggu
  - 5 hari/minggu
  - 6 hari/minggu
  - setiap hari
4. Berapa lama anak menggunakan gawai dalam satu hari? ( isi keduanya )
- |   |   |
|---|---|
| Permainan / hiburan :                       | Belajar / sekolah :                         |
| <input type="checkbox"/> < 20 menit         | <input type="checkbox"/> < 20 menit         |
| <input type="checkbox"/> 20 menit- 60 menit | <input type="checkbox"/> 20 menit- 60 menit |
| <input type="checkbox"/> > 60 menit         | <input type="checkbox"/> > 60 menit         |
5. Apakah anak menggunakan gawai dengan pengawasan orang tua/ pengasuh anak?
- Tidak pernah
  - Jarang
  - Sering
6. Ketika anak menggunakan gawai untuk game / permainan (diluar kegiatan pembelajaran), apa respon yang diberikan anak terhadap lingkungan sekitar? ( pilih salah satu )
- Tidak peduli dengan lingkungan sekitar
  - Tidak menoleh ketika dipanggil
  - Tidak menjawab ketika diajak bicara
  - Marah ketika diganggu atau gawainya diambil
  - Suka menyendiri dan jarang bermain bersama teman-temannya
  - Malas makan dan/atau minum susu

## Lampiran 6 Kuesioner PACHIQ

**Kuesioner PACHIQ – R (*Parental Child Interaction Questionnaire – Revised*)**

## Petunjuk Pengisian Angket

Pertanyaan mengenai interaksi diri orang tua (Ibu/Ayah/Wali) dan anak, diisi dengan cara memberi centang (  $\surd$  ) pada huruf yang sesuai dengan pendapat anda:

Keterangan : STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

SS= Sangat Setuju

No.	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya berpikir bahwa anak tidak bisa melakukan apapun untuk dirinya sendiri					
2.	Anak saya memanggil saya dengan nama sapaan atau nama panggilan					
3.	Tidak peduli apa yang saya katakan, anak saya tetap melakukan apa yang mereka inginkan					
4.	Ketika anak mempunyai ide, saya tidak terlalu memikirkannya					
5.	Saya tidak memahami diri anak saya dengan baik					
6.	Anak saya sering tertawa bersama dengan saya					
7.	Ketika saya dan anak saya memiliki masalah, kami tidak bisa menyelesaikannya					
8.	Ketika saya dan anak saya berbeda pendapat, kami dapat membicarakannya bersama					
9.	Apapun kegiatan yang anak saya lakukan, saya sering bertanya kepada mereka					
10.	Saya tidak mengabaikan keinginan anak saya sampai memiliki pertimbangan yang cukup					
11.	Saya mendengarkan anak saya ketika berbicara dengannya					
12.	Anak saya tetap melakukan sesuatu yang dilarang oleh saya					
13.	Anak saya berpikir saya membosankan					

14.	Anak saya suka saat saya menjelaskan sesuatu kepada mereka					
15.	Anak saya sering melakukan hal-hal yang menurut saya tidak patut dilakukan					
16.	Saat saya mengatakan tidak boleh melakukan sesuatu. Anak saya mematuhi					
17.	Ketika saya melarang sesuatu, anak saya mengerti alasan saya melarang hal tersebut					
18.	Saya dan anak berhubungan dengan baik					
19.	Ketika anak saya memiliki masalah, mereka meminta saran kepada saya					
20.	Saat anak saya sedih terhadap sesuatu, saya menghibur anak saya					
21.	Saya berbicara dengan suara lembut kepada anak saya					
22.	Saya meminta anak saya untuk melakukan segala hal					
23.	Anak saya berpikir bahwa saya mengetahui banyak hal					
24.	Saya bangga kepada anak saya					
25.	Ketika anak saya melakukan sesuatu untuk saya, saya menghargai itu					

----Terimakasih Atas Partisipasi Anda ---

## Lampiran 7 Lembar Uji Etik



**KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN**  
*HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE*  
**FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA**  
*FACULTY OF NURSING UNIVERSITAS AIRLANGGA*

**KETERANGAN LOLOS KAJI ETIK**  
*DESCRIPTION OF ETHICAL APPROVAL*

**"ETHICAL APPROVAL"**  
No : 2192-KEPK

Komite Etik Penelitian Kesehatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga dalam upaya melindungi hak asasi dan kesejahteraan subyek penelitian kesehatan, telah mengkaji dengan teliti protokol berjudul :

*The Committee of Ethical Approval in the Faculty of Nursing Universitas Airlangga, with regards of the protection of Human Rights and welfare in health research, carefully reviewed the research protocol entitled :*

**"HUBUNGAN POLA ASUH DAN INTERAKSI ORANG TUA DENGAN  
INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR  
DI MASA PANDEMI COVID-19"**

**Peneliti utama** : Uswatun Mujayana  
*Principal Investigator*  
**Nama Institusi** : Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga  
*Name of the Institution*  
**Unit/Lembaga/Tempat Penelitian** : SDN Sidodadi 2 Kec. Sokosewu. Bojonegoro  
*Setting of research*

**Dan telah menyetujui protokol tersebut di atas melalui Dipercepat.**  
*And approved the above-mentioned protocol with Expedited.*

  
Sidabaya, 19 Maret 2021  
Ketua, (CHAIRMAN)  
  
Nuzul Qur'aniati, S.Kep.Ns.,M.Ng.,PhD  
NIP. 1978 0208 2014 09 2001

**\*Masa berlaku 1 tahun**  
*1 year validity period*

## Lampiran 8 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
FAKULTAS KEPERAWATAN

Kampus C Mulyorejo Surabaya 60115 Telp. 031-5913756, Fax. 031-5913752  
Laman : <http://ners.unair.ac.id> email : [dekan@fkip.unair.ac.id](mailto:dekan@fkip.unair.ac.id)

Nomor : 3563/UN3.1.13/DL/2020 2 Desember 2020  
Lampiran : -  
Perihal : **Permohonan Fasilitas**  
**Survey Pengambilan Data Awal**

Kepada Yth.: Kepala Sekolah  
SD Negeri Sidodadi II  
Sukosewu, Bojonegoro

Schubungan dengan akan dilaksanakannya survey pengambilan data awal bagi mahasiswa Program Studi Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, maka kami mohon kesediaan Bapak/ Ibu memberikan kesempatan kepada mahasiswa kami di bawah ini untuk melakukan pengumpulan data awal sebagai bahan penyusunan proposal penelitian

Nama : Uswatun Mujayana  
NIM : 131711133078  
Judul Skripsi : Hubungan Pola Asuh dan Interaksi Orang Tua dengan Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar  
Pembimbing Ketua : Ilya Krisnana, S.Kep., Ns., M.Kep.  
Pembimbing : Lailatun Ni'mah, S.Kep., Ns., M.Kep.

Atas perhatian dan kerjasama Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan I

Dr. Ika Yuni Widyawati, S.Kep.Ns., M.Kep., Ns.Sp.Kep.MB.  
NIP. 197806052008122001

## Lampiran 9 Lembar Bukti Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BOJONEGORO  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH DASAR NEGERI SIDODADI II**  
Jl. Raya Sidodadi - Sukosewu  
**KECAMATAN SUKOSEWU**

Nomor : *SD/19/412.201.538.13/2021* Bojonegoro, 06 April 2021  
Lampiran : -  
Perihal : Tembusan Surat Permohonan  
Perijinan Penelitian

Kepada,  
Yth. Dekan Fakultas Keperawatan  
Universitas Airlangga Surabaya

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan Surat Nomor: 3563/UN3.1.13/DL/2020, tanggal 02 Desember 2020.  
Perihal Permohonan Ijin Penelitian kepada Mahasiswa:

Nama : Uswatun Mujayana  
NIM : 131711133078  
Judul Penelitian : Hubungan Pola Asuh dan Interaksi Orang Tua dengan  
Intensitas Penggunaan Gawai pada Anak Usia Sekolah  
Dasar di Masa Pandemi Covid-19  
Tempat Penelitian : SD Negeri Sidodadi II Sukosewu, Bojonegoro  
Waktu Penelitian : Maret – April 2021

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di Lembaga kami.

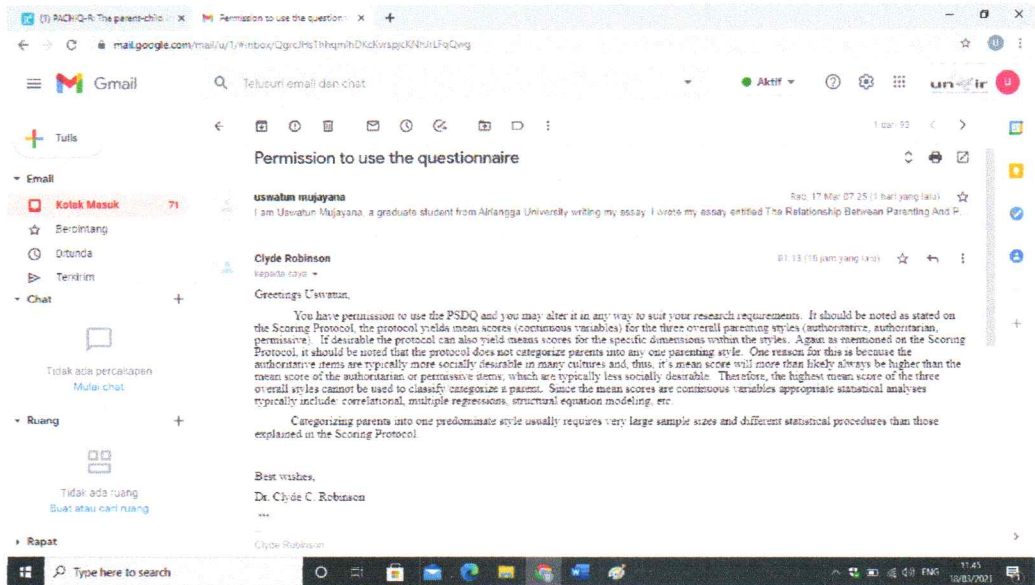
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya, kami sampaikan terimakasih.  
Wassalamu'alaikum Wr. Wb



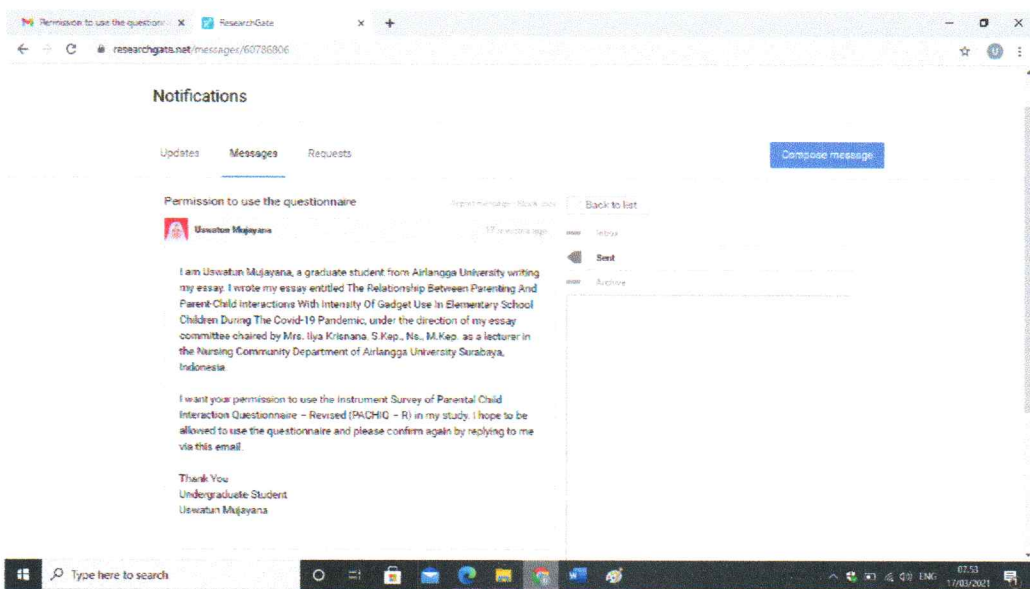
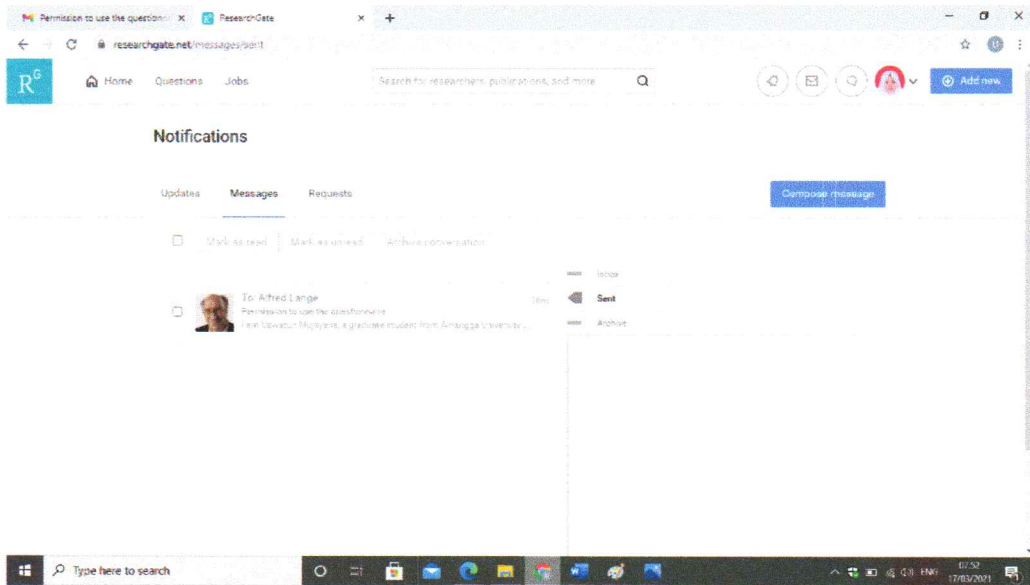
SUMITO, S.Pd. M. MPd  
NIP. 196112311983031146



## Lampiran 10 Izin Penggunaan *The Parenting Styles and Dimensions Questionnaire*



Lampiran 11 Izin Penggunaan *Parental Child Interaction Questionnaire – Revised*



## Lampiran 12 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas *Parenting Style and Dimension Questionnaire* (PSDQ)

Item Pertanyaan	R Hitung	R tabel 5% (15)	Keterangan
1	0,631	0,514	Valid
2	0,624	0,514	Valid
3	0,601	0,514	Valid
4	0,618	0,514	Valid
5	0,567	0,514	Valid
6	0,611	0,514	Valid
7	0,554	0,514	Valid
8	0,611	0,514	Valid
9	0,534	0,514	Valid
10	0,537	0,514	Valid
11	0,595	0,514	Valid
12	0,597	0,514	Valid
13	0,562	0,514	Valid
14	0,553	0,514	Valid
15	0,566	0,514	Valid
16	0,579	0,514	Valid
17	0,547	0,514	Valid
18	0,589	0,514	Valid
19	0,776	0,514	Valid
20	0,598	0,514	Valid
21	0,612	0,514	Valid
22	0,551	0,514	Valid
23	0,543	0,514	Valid
24	0,654	0,514	Valid
25	0,631	0,514	Valid
26	0,564	0,514	Valid
27	0,543	0,514	Valid
28	0,539	0,514	Valid
29	0,544	0,514	Valid
30	0,540	0,514	Valid
31	0,549	0,514	Valid
32	0,554	0,514	Valid

## 2. Uji Reliabilitas PSDQ (Pola Asuh Orang Tua)

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,933	32

## 3. Uji Validitas PACHIQ

Item Pertanyaan	R Hitung	R tabel (15)	Keterangan
1	0,631	0,514	Valid
2	0,525	0,514	Valid
3	0,592	0,514	Valid
4	0,661	0,514	Valid
5	0,555	0,514	Valid
6	0,771	0,514	Valid
7	0,559	0,514	Valid
8	0,617	0,514	Valid
9	0,630	0,514	Valid
10	0,521	0,514	Valid
11	0,592	0,514	Valid
12	0,601	0,514	Valid
13	0,525	0,514	Valid
14	0,558	0,514	Valid
15	0,585	0,514	Valid
16	0,538	0,514	Valid
17	0,607	0,514	Valid
18	0,555	0,514	Valid
19	0,689	0,514	Valid
20	0,606	0,514	Valid
21	0,521	0,514	Valid
22	0,583	0,514	Valid
23	0,592	0,514	Valid
24	0,561	0,514	Valid
25	0,556	0,514	Valid

## 4. Uji Reliabilitas PACHIQ

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,903	25

## Lampiran 13 Uji Statistik

		Statistics					Intensitas_Gawai
		Jenis_Kelamin	Usia	Pendidikan	Pola_Asuh	Interaksi	
N	Valid	103	103	103	103	103	103
	Missing	0	0	0	0	0	0

## 1. Distribusi jenis kelamin responden.

		Jenis_Kelamin			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	27	26,2	26,2	26,2
	Perempuan	76	73,8	73,8	100,0
Total		103	100,0	100,0	

## 2. Distribusi usia responden

		Usia			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	26-35 tahun	34	33,0	33,0	33,0
	36-45 tahun	52	50,5	50,5	83,5
	46-55 tahun	16	15,5	15,5	99,0
	56-65 tahun	1	1,0	1,0	100,0
Total		103	100,0	100,0	

## 3. Distribusi tingkat pendidikan responden

		Pendidikan			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD	30	29,1	29,1	29,1
	SMP	45	43,7	43,7	72,8
	SMA	24	23,3	23,3	96,1
	Perguruan Tinggi	4	3,9	3,9	100,0
	Total	103	100,0	100,0	

## 4. Distribusi pekerjaan responden

**Pekerjaan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Wiraswasta	41	39,8	39,8	39,8
	Ibu Rumah Tangga	44	42,7	42,7	82,5
	Petani	17	16,5	16,5	99,0
	Pegawai Negeri Sipil	1	1,0	1,0	100,0
	Total	103	100,0	100,0	

## 5. Distribusi jenis kelamin anak responden

**Jenis\_Kelamin\_Anak**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	46	44,7	44,7	44,7
	Perempuan	57	55,3	55,3	100,0
	Total	103	100,0	100,0	

## 6. Distribusi usia anak responden

**Usia\_Anak**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9 tahun	21	20,4	20,4	20,4
	10 tahun	22	21,4	21,4	41,7
	11 tahun	32	31,1	31,1	72,8
	12 tahun	28	27,2	27,2	100,0
	Total	103	100,0	100,0	

## 7. Distribusi tingkatan kelas anak responden

**Kelas**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kelas 3	19	18,4	18,4	18,4
	Kelas 4	21	20,4	20,4	38,8
	Kelas 5	35	34,0	34,0	72,8
	Kelas 6	28	27,2	27,2	100,0
	Total	103	100,0	100,0	

## 8. Distribusi pola asuh responden

**Pola\_Asuh**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Authoritative	16	15,5	15,5	15,5
	Authoritarian	31	30,1	30,1	45,6
	Permissive	56	54,4	54,4	100,0
	Total	103	100,0	100,0	

## 9. Distribusi interaksi responden

**Interaksi**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	37	35,9	35,9	35,9
	Rendah	66	64,1	64,1	100,0
	Total	103	100,0	100,0	

## 10. Distribusi intensitas penggunaan gawai anak responden

**Intensitas\_Gawai**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	51	49,5	49,5	49,5
	Sedang	22	21,4	21,4	70,9
	Rendah	30	29,1	29,1	100,0
	Total	103	100,0	100,0	

## Lampiran 14 Uji Chi-Square dan Spearman

## 1. Pola asuh orang tua dengan intensitas penggunaan gawai

**Case Processing Summary**

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pola_Asuh * Intensitas_Gawai	103	100,0%	0	0,0%	103	100,0%

**Pola\_Asuh \* Intensitas\_Gawai Crosstabulation**

			Intensitas_Gawai			Total
			Tinggi	Sedang	Rendah	
Pola_Asuh	Authoritative	Count	2	5	9	16
		Expected Count	7,9	3,4	4,7	16,0
	Authoritarian	Count	6	11	14	31
		Expected Count	15,3	6,6	9,0	31,0
	Permissive	Count	43	6	7	56
		Expected Count	27,7	12,0	16,3	56,0
Total	Count	51	22	30	103	
	Expected Count	51,0	22,0	30,0	103,0	

**Chi-Square Tests**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	37,226 <sup>a</sup>	4	,000
Likelihood Ratio	39,933	4	,000
Linear-by-Linear Association	28,588	1	,000
N of Valid Cases	103		

a. 2 cells (22,2%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 3,42.

## 2. Parameter pola asuh permissive dengan intensitas penggunaan gawai

**Pola\_Asuh**

	Observed N	Expected N	Residual
Permissive	56	56,0	,0
Total	56 <sup>a</sup>		

a. This variable is constant. Chi-Square Test cannot be performed.



**Intensitas\_Gawai**

	Observed N	Expected N	Residual
Tinggi	43	18,7	24,3
Sedang	6	18,7	-12,7
Rendah	7	18,7	-11,7
Total	56		

**Test Statistics**

	Intensitas_Gawai
Chi-Square	47,607 <sup>a</sup>
df	2
Asymp. Sig.	,000

a. 0 cells (.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 18,7.

## 3. Parameter pola asuh authoritative dengan intensitas penggunaan gawai

**Pola\_Asuh**

	Observed N	Expected N	Residual
Authoritative	16	16,0	,0
Total	16 <sup>a</sup>		

a. This variable is constant. Chi-Square Test cannot be performed.

**Intensitas\_Gawai**

	Observed N	Expected N	Residual
Tinggi	2	5,3	-3,3
Sedang	5	5,3	-,3
Rendah	9	5,3	3,7
Total	16		

**Test Statistics**

Intensitas_Gawai	
Chi-Square	4,625 <sup>a</sup>
df	2
Asymp. Sig.	,099

a. 0 cells (.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 5,3.

## 4. Parameter pola asuh authoritarian dengan intensitas penggunaan gawai

**Pola\_Asuh**

	Observed N	Expected N	Residual
Authoritarian	31	31,0	,0
Total	31 <sup>a</sup>		

a. This variable is constant. Chi-Square Test cannot be performed.

**Intensitas\_Gawai**

	Observed N	Expected N	Residual
Tinggi	6	10,3	-4,3
Sedang	11	10,3	,7
Rendah	14	10,3	3,7
Total	31		

**Test Statistics**

Intensitas_Gawai	
Chi-Square	4,903 <sup>a</sup>
df	2
Asymp. Sig.	,086

a. 0 cells (.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 10,3.

## 5. Interaksi orang tua dengan intensitas penggunaan gawai

**Case Processing Summary**

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Interaksi * Intensitas_Gawai	103	100,0%	0	0,0%	103	100,0%

**Interaksi \* Intensitas\_Gawai Crosstabulation**

		Intensitas_Gawai			Total	
		Tinggi	Sedang	Rendah		
Interaksi	Tinggi	Count	10	9	18	37
	Expected Count	18,3	7,9	10,8	37,0	
	Rendah	Count	41	13	12	66
	Expected Count	32,7	14,1	19,2	66,0	
Total	Count	51	22	30	103	
	Expected Count	51,0	22,0	30,0	103,0	

**Correlations**

		Interaksi		Intensitas_Ga wai
Spearman's rho	Interaksi	Correlation Coefficient	1,000	-,364**
		Sig. (2-tailed)	.	,000
		N	103	103
	Intensitas_Gawai	Correlation Coefficient	-,364**	1,000
		Sig. (2-tailed)	,000	.
		N	103	103

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

## Lampiran 15 Distribusi Mean dan Standar Deviasi Interaksi Orang Tua

**Descriptive Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation
Q1	103	3,81	,981
Q2	103	4,37	,980
Q3	103	3,95	,797
Q4	103	3,68	,899
Q5	103	3,96	,803
Q6	103	3,78	1,028
Q7	103	4,08	,737
Q8	103	3,91	,887
Q9	103	3,70	1,046
Q10	103	2,58	1,034
Q11	103	3,91	,951
Q12	103	3,93	1,105
Q13	103	4,23	,866
Q14	103	3,83	,909
Q15	103	3,90	1,116
Q16	103	3,89	,949
Q17	103	3,94	,968
Q18	103	4,20	,994
Q19	103	4,04	,939
Q20	103	4,10	,913
Q21	103	3,97	,965
Q22	103	3,04	,969
Q23	103	3,47	,895
Q24	103	4,06	,884
Q25	103	4,11	,949
Valid N (listwise)	103		

Lampiran 16 Leaflet

**- Dampak Positif -**



Menunjang Pengetahuan



Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar



Inovator

**Apa itu Gawai?**

Gawai berarti alat atau perangkat penunjang pekerjaan (KBBI, 2008). Makna ini digunakan menjadi kata berbahasa Inggris, gadget. Gadget merupakan instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama membantu dan memudahkan pekerjaan manusia (Lewis dalam (Sutrisno, 2012)).



**Apa jenis Gawai?**

Kategori gawai banyak dijumpai di Indonesia antara lain handphone, smartphone, tablet, komputer, atau laptop dan sebagainya.

**Bagaimana Peran Orang Tua dalam pencegahan gangguan penggunaan gawai pada anak ?**

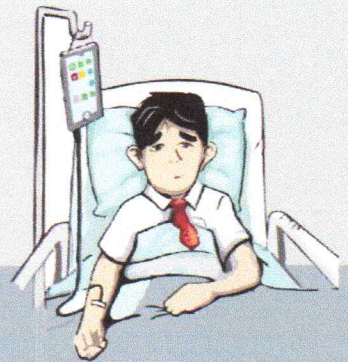
1. Orang tua membicarakan (komunikasi terhadap anak) konten internet yang akan dilihat anaknya.
2. Orang tua mempromosikan penggunaan internet yang lebih aman dan bertanggung jawab.
3. Orang tua menetapkan aturan yang membatasi dan mengatur jumlah waktu yang dihabiskan anak dalam menggunakan internet/gawai
4. Orang tua menggunakan perangkat lunak dan alat teknis dalam menyaring, membatasi (pola asuh orang tua), dan memantau kegiatan online anak-anak.

(Chang et al., 2019)



Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga

**Kenali dan Cegah Gangguan Penggunaan Gawai Pada Anak**



Mari cegah penularan sejak dini dampak gangguan penggunaan gawai sejak dini

**- Durasi Penggunaan -**

Durasi

**Rendah** <20 menit/hari

**Sedang** 20-60 menit/hari

**Tinggi** >1 jam/hari

The Graphic, Visualization & Usability Center, The Georgia Institute of Technology (2008)

**Dampak Negatif**

Menurunnya motivasi belajar



Terpapar Radiasi

**Apa Dampak Penggunaan Gawai ?**



Menjadi pribadi antisosial

Nomophobia (ketakutan berlebihan yang muncul ketika seseorang tidak dapat menggunakan gawai)



Kesehatan Mata Terganggu



Gangguan Tidur

Obesitas

