

TESIS

**PERILAKU ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GAWAI
ANAK PRASEKOLAH SERTA DAMPAK PADA TAJAM
PENGLIHATAN ANAK**



Oleh:

TIARA LANI
NIM. 131714153004

**PROGRAM STUDI MAGISTER KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2019**

**PERILAKU ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GAWAI
ANAK PRASEKOLAH SERTA DAMPAK PADA TAJAM
PENGLIHATAN ANAK**

TESIS

Untuk Memperoleh Gelar Magister Keperawatan (M.Kep)
dalam Program Studi Magister Keperawatan
Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga



Oleh:

TIARA LANI
NIM. 131714153004

**PROGRAM STUDI MAGISTER KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2019**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tesis ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Tiara Lani

Nim : 131714153004

Tanda tangan :



Tanggal : 20 Mei 2019

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING TESIS

**PERILAKU ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GAWAI PADA
ANAK PRASEKOLAH SERTA DAMPAK TAJAM PENGLIHATAN
ANAK**

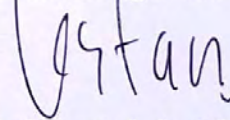
TIARA LANI

NIM : 131714153004

TESIS INI TELAH DISETUJUI
PADA TANGGAL, 20 Mei 2019

Oleh:

Pembimbing Ketua



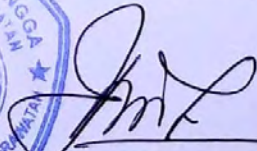
Dr. Pudji Lestari, dr., M.Kes
NIP : 19700129 199720 2 002

Pembimbing Kedua



Eka Misbahatul M.Has, S.Kep.,Ns., M.Kep
NIP : 19850911 201212 2 001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dr. Tintin Sukartini, S.Kp., M.Kes
NIP. 197212172000032001

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis ini diajukan oleh :

Nama : Tiara Lani

NIM : 131714153004

Program Studi : Magister Keperawatan

Judul : Perilaku Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak
Prasekolah Serta Dampak Tajam Penglihatan Anak

Tesis ini telah diuji dan dinilai

Oleh panitia penguji pada

Program Studi Magister Keperawatan Universitas Airlangga

Pada Tanggal 14 Mei 2019

Panitia Penguji,

1 Ketua Penguji : Dr. Pudji Lestari, dr., M.Kes

2 Anggota : Eka Misbahatul M.Has., S.Kep.,Ns., M.Kep

3 Anggota : Dr. Yuni Sufyanti Arief, S.Kp., M.Kes

4 Anggota : Dr. Irwanto, dr., Sp. A (K)

5 Anggota : Elida Ulfiana, S.Kep.,Ns., M.Kep

Lestari

(.....)

Eka Misbahatul M.Has.

(.....)

Yuni Sufyanti Arief

(.....)

Dr. Irwanto

(.....)

Elida Ulfiana

(.....)

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Tintin Sukartini

Dr. Tintin Sukartini, S.Kp., M.Kes

NIP.197212172000032001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas terselesaikannya tesis yang berjudul **“Perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai anak prasekolah serta dampak pada tajam penglihatan anak”**. Penulisan tesis ini sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Keperawatan pada Program Studi Magister Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.

Naskah tesis ini dapat terselesaikan berkat dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih atas segala bantuan materi maupun non materi, dorongan dan doa dalam menyelesaikan penelitian ini, rasa bangga dan bahagia yang tak dapat terlukiskan lewat untaian kata, tak pernah lepas berucap syukur pada Allah SWT yang telah menghadirkan orang hebat dan berhati baik yang menjadi panutan, teladan bukan hanya dari kedalaman ilmunya, namun dari cara bersikap, bertingkah laku, bertutur kata dan cara memperlakukan mahasiswa didik, sehingga penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Nursalam, M.Nurs., (Hons), selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga; Bapak Dr. Kusnanto, S.Kp., M.Kes selaku Wakil Dekan I; Ibu Eka Misbahatul M. Has, S.Kep.Ns., M.Kep selaku Wakil Dekan II Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga serta sebagai pembimbing 2 yang senantiasa memberi inspirasi motivasi, bimbingan, penguatan dan inspirasi dalam mengerjakan tesis ini; Bapak Dr. Ah Yusuf,

S.Kp., M.Kes selaku Wakil Dekan III Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga beserta seluruh staf yang telah memberikan kesempatan, fasilitas dan kelancaran kepada penulis dalam menempuh pendidikan Program Magister Keperawatan di Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya.

2. Ibu Dr. Tintin Sukartini, S.Kp., M.Kes., selaku Koordinator Program Studi Magister Keperawatan Universitas Airlangga yang telah bersedia memberi arahan, perhatian, kasih sayang, waktu luang, memberikan ilmu yang sangat bermanfaat, memberikan fasilitas dan motivasi dalam menyelesaikan proses pendidikan.
3. Ibu Dr. Pudji Lestari, dr., M.Kes, selaku pembimbing 1 yang senantiasa meluangkan waktu, memberi arahan, semangat, motivasi, memberi fasilitas dan inspirasi yang sangat luar biasa dalam mengerjakan tesis ini.
4. Bapak Dr. Irwanto, dr., Sp.A (K) selaku penguji yang telah memberikan masukan dan bimbingan perbaikan penyusunan tesis ini.
5. Ibu Dr. Yuni Sufyanti Arief, S.Kp., M.Kes selaku penguji yang telah memberikan masukan dan bimbingan perbaikan penyusunan tesis ini.
6. Ibu Elida Ulfiana, S.Kep., Ns., M.Kes selaku penguji yang telah memberikan masukan dan bimbingan perbaikan penyusunan tesis ini.
7. Bapak Ibu staf pengajar dan karyawan program Magister Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga yang telah memberi banyak ilmu dan pemahaman dalam meningkatkan pengetahuan di bidang keperawatan.

8. Pihak keluarga, terutama kedua orang tua saya yang terkasih ayahanda Mailani dan Ibunda Wiwi Astusi beserta suami Kausar Rahmat atas doa dan segala bentuk dukungan yang selalu diberikan kepada saya untuk menyelesaikan tugas ini.
9. Saudara-saudara Program Studi Magister Keperawatan Angkatan X yang telah memberikan dukungan dan kebersamaan untuk selalu bersemangat menyelesaikan tesis ini.
10. Pihak sekolah wilayah kelurahan jawa diantaranya TK Negeri Pembina, TK Jawa Lontar, TK Aisysyah, TK Adzkie dan TK Kartini yang telah memberikan izin serta orang tua dan anak – anak TK di wilayah kelurahan jawa Kab. Banjar Kalimantan Selatan yang bersedia menjadi responden dan membantu dalam proses penelitian.

Besar harapan saya semoga hasil penelitian ini bermanfaat khususnya bagi ilmu pengetahuan tentang perbaikan Perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah serta dampak tajam penglihatan anak. Semoga Allah SWT membalas segala semua kebaikan yang telah memberikan kesempatan, semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Surabaya, 20 Mei 2019

Penyusun

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

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

Nama : Tiara Lani
NIM : 131714153004
Program Studi : Magister Keperawatan
Departemen : Komunitas
Fakultas : Keperawatan
Jenis Karya : Tesis

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

“Perilaku Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai Anak Prasekolah Serta Dampak Pada Tajam Penglihatan Anak”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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.

Dibuat di : Surabaya
Pada tanggal : 20 Mei 2019
Yang menyatakan



(Tiara Lani)
NIM. 131714153004

RINGKASAN

Gawai merupakan benda nyata dari teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan progam yang menyenangkan untuk penggunanya, gawai dapat menjadi sahabat bagi orang dewasa ataupun anak-anak, penggunaan gawai bahkan bisa membuat anak-anak untuk duduk selama berjam-jam dengan bermain game atau aplikasi-aplikasi tertentu pada gawai. Seiring dengan perkembangan zaman, masyarakat modern saat ini termasuk anak-anak, dapat dikatakan tidak bisa lepas dari kemajuan teknologi yaitu gawai yang semakin beredar luas di masyarakat, Sekitar 27,5% anak-anak dapat menghabiskan waktu 4 jam sehari dengan gawainya. Berdasarkan penelitian di Indonesia sebanyak 9% pengguna gawai berusia 3-6 tahun, berdasarkan hasil penelitian yang mana penggunaan gawai pada anak rata-rata lebih dari 1 jam sehari dapat menjadi masalah kesehatan bagi tenaga kesehatan terhadap penggunanya dilihat dari berbagai dampak yang di timbulkan, bagi tenaga kesehatan dampak yang di timbulkan oleh lama penggunaan gawai dapat menjadi tujuan dari tenaga kesehatan agar dapat memberikan batasan terhadap penggunaan gawai pada anak. Pada penelitian *Theory of planned of Behavior* di gunakan sebagai konsep dasar teori dengan komponen-komponen yang akan diteliti yaitu: *Behavioral beliefs* dan *Control beliefs*, teori ini untuk menganalisis faktor perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah serta dampak tajam penglihatan anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai anak prasekolah serta dampak tajam penglihatan anak.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif korelasi dengan pendekatan *cross sectional* dengan cara mengidentifikasi dan mengukur perilaku serta tajam penglihatan anak prasekolah (3-5 tahun) pada satu saat tanpa adanya *follow up*. Populasi anak prasekolah wilayah kelurahan jawa sejumlah 287 responden. Sampel sebanyak 184 responden yang diambil menggunakan teknik *sampling cluster random sampling* didapatkan dari 5 sekolah di wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan. Variabel independen dalam penelitian ini yaitu *sensitivity to cues* pada pengetahuan dan sikap orang tua, *behavioral beliefs*, *control beliefs*, *behavior*. Variabel dependen penelitian ini yaitu *screen time* serta dampak tajam penglihatan anak. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitas, data dianalisis secara deskriptif, diuji menggunakan *chi-square* untuk mengetahui faktor yang berpengaruh terhadap *screen time* dengan level signifikansi 0,05.

Hasil penelitian dari 184 responden orang tua dan anak parsekolah menunjukkan bahwa sebagian besar responden orang tua berusia 22-33 tahun sebesar 42,9%, dengan pekerjaan sebagian besar tidak bekerja atau sebagai ibu

rumah tangga sebesar 56%, pendidikan orang tua sebagian besar berpendidikan sekolah menengah atas sebesar 41,8%. Hasil uji *chi-square* menunjukkan faktor yang berhubungan dengan *screen time* dengan nilai $p < 0,05$ antara lain *sensitivity to cues* pada pengetahuan dan sikap, *Control beliefs*, *Behaviour*. Dan hasil penelitian juga menunjukan bahwa *screen time* mempengaruhi tajam penglihatan anak.

Screen time dapat mempengaruhi kesehatan mata anak yang ditimbulkan dari paparan radiasi yang diterima oleh tubuh dan didukung dengan *unsafe action* yang secara tidak sadar dan terus menerus dilakukan, dalam penggunaan gawai bentuk posisi tubuh, lama dan jarak pandang antara layar dengan mata merupakan *unsafe action* dalam penggunaan gawai. Semakin jauh jarak sumber radiasi intensitas pancaran radiasi akan semakin kecil, pandangan mata terhadap objek yang terlalu dekat dan terus menerus selama lebih dari 2 jam dapat menyebabkan mata kelelahan, lama waktu penggunaan gawai selama 30 menit seharusnya disertai dengan istirahat selama 1 menit. Selain itu saat penggunaan gawai posisi tubuh sebaiknya duduk, saat posisi penggunaan gawai berbaring menyebabkan tubuh tidak bisa rileks karena otot mata akan menarik bola mata kebawah mengikuti letak objek yang dilihat, mata sering terakomodasi dalam waktu lama sehingga menurunkan kemampuan melihat jauh, dilihat dari kesehatan yang dapat ditimbulkan dari penggunaan gawai pada anak erat hubungannya dengan perilaku orang tua dalam pembatasan waktu layar, persepsi kontrol perilaku orang tua dalam penelitian ini menjadi faktor kuat sebelum terjadinya perilaku, persepsi kontrol perilaku yang diharapkan adalah pada diri sendiri yaitu orang tua untuk tidak menggunakan gawai sebagai media hiburan baik untuk orang tua ataupun anak-anak.

Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan gawai pada anak prasekolah usia 3-5 tahun berdampak pada tajam penglihatan anak, peneliti mengharapkan perawat komunitas dapat meningkatkan perannya untuk memberikan pendidikan kesehatan pada orang tua, guru dan masyarakat terhadap *screen time* pada penggunaan gawai pada anak prasekolah, orang tua hendaknya memiliki peraturan dalam penggunaan gawai pada anak serta memberikan dukungan kepada keluarga terhadap peraturan penggunaan gawai dalam menurunkan *screen time* serta memberikan pengetahuan pada orang tua tentang dampak yang di timbulkan terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah.

EXECUTIVE SUMMARY

Gadget is a real object of new technology that contains various applications and programs that are fun for its users, gadget can be a friend for adults or children, the use of gadget can even make children sit for hours playing games or applications - certain application on the device. Along with the times, today's modern society, including children, can be said to be inseparable from technological advances, called gadget that are increasingly circulating widely in the community, about 27.5% of children can spend 4 hours a day with their devices. Based on research in Indonesia as many as 9% of gadget users aged 3-6 years, based on the results of research in which the use of gadget in children an average of more than 1 hour a day can be a health problem for health workers to users seen from the various impacts caused, for the impact of health personnel caused by the use of gadget for a long time can be the goal of health workers to be able to provide limits on the use of gadgets in children. Theory of planned of Behavior is used as a basic theory concept with the components to be examined including: behavioral beliefs and control beliefs, this theory is to analyze parental behavioral factors on the use of gadgets in preschool children and the sharp impact of children's vision. The purpose of this study was to determine whether the behavior of parents towards the use of preschool children's devices and the impact of visual acuity.

This study was a descriptive correlation study with a cross sectional approach by identifying and measuring the behavior and visual acuity of preschool children (3-5 years) at one time without follow-up. The population of preschool children in the area of Java is 287 respondents. Samples of 184 respondents were taken using cluster random sampling sampling technique obtained from 5 schools in the Java subdistrict area of Banjar Regency, South Kalimantan. The independent variables in this study are sensitivity to cues on knowledge and attitudes of parents, behavioral beliefs, control beliefs, behavior. The dependent variable of this study is screen time and the visual acuity of the children. Data collected through questionnaires that have been tested for validity and reliability, the data were analyzed descriptively, tested using chi-square to determine the factors that influence screen time with a significance level of 0.05.

The results of the study of 184 respondents from parents and preschool children showed that the majority of respondents aged 22-33 years were 42.9%, with jobs most of whom did not work or as housewives by 56%, education for the majority of parents is high school education upper middle level of 41.8%. The chi-square test results showed factors related to screen time with a value of $p < 0.05$ including sensitivity to cues on knowledge and attitudes, Control beliefs, Behavior. And the results of the study also show that screen time affects children's visual acuity.

Screen time can affect the child's eye health which is generated from exposure to radiation received by the body and supported by unsafe action which

is unconsciously and continuously carried out, in the use of devices in the form of body position, length and visibility between the screen and eyes is unsafe action in use gadget. The farther the distance of the radiation source, the intensity of the radiation beam will be smaller, the eye view of objects that are too close and continuous for more than 2 hours can cause eye fatigue, the duration of use of the gadget for 30 minutes should be accompanied by 1 minute rest. In addition, when using the gadget the position of the body should sit, when the position of use of the gadget lying down causes the body can not relax because the eye muscle will pull the eyeball down according to the location of the object seen, the eye is often accommodated for a long time, reducing ability to see far from health can be generated from the use of gadgets in children closely related to the behavior of parents in limiting screen time, perceptions of parental control in this study become a strong factor before the occurrence of behavior, perceptions of expected behavioral control is in the self that parents do not use the device as entertainment media both for parents and children.

The results showed that the use of gadgets in preschool children aged 3-5 years had an impact on children's visual acuity, researchers hoped community nurses could increase their role to provide health education to parents, teachers and the public to screen time on the use of devices in preschool children, parents should have regulations on the use of devices for children and provide support to the family for the rules on the use of devices in reducing screen time and providing knowledge to parents about the impact on the use of devices in preschool children.

ABSTRAK**Perilaku Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai Anak Prasekolah Serta Dampak Tajam Penglihatan Anak****Oleh : Tiara Lani**

Pendahuluan: gawai merupakan alat atau pekasas kecil yang memiliki banyak kegunaan, contoh gawai diantaranya yaitu laptop, smartphome, ipad, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah serta dampak tajam penglihatan anak. **Metode:** Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif korelasi dengan pendekatan *cross sectional* dengan cara mengidentifikasi dan mengukur perilaku orang tua serta tajam penglihatan anak prasekolah (3-5 tahun), sampel sebanyak 184 responden yang diambil menggunakan teknik *cluster random sampling* didapatkan dari 5 sekolah taman kanak-kanak di wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan. Data diuji menggunakan uji *chi-square* ($\alpha = 0,05$). **Hasil:** hasil penelitian menunjukkan faktor yang berpengaruh terhadap *screen time* pada anak prasekolah adalah pengetahuan, sikap, *control beliefs*, *behavior* dengan nilai $p < 0,05$, hasil penelitian juga didapatkan bahwa *screen time* mempengaruhi tajam penglihatan anak prasekolah pada usia 3-5 tahun. **Kesimpulan:** hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada anak prasekolah usia 3-5 tahun berdampak pada tajam penglihatan anak dengan penggunaan gawai lebih dai 1 jam sehari.

Kata kunci: Gawai, perilaku orang tua, tajam penglihatan, anak prasekolah

ABSTRACT

Parental Behavior Against the Use of Preschool Children's Gadget and the Impact of Visual Acuity

Oleh : Tiara Lani

Introduction: A gadget is a small tool or tool that has many uses, examples of gadget are laptops, smartphones, ipad, and tablets which are technological tools that contain various applications and information about all things in the world. The purpose of this study was to determine whether the parental behavior towards the use of gadget in preschool children and the sharp impact of children's visual acuity. **Methods:** This study is a descriptive correlation study with a cross sectional approach by identifying and measuring parental behavior and visual acuity preschooler (3-5 years), a sample of 184 respondents taken using cluster random sampling technique was obtained from 5 kindergarten schools in the Java sub-district, South Kalimantan. Data were tested using chi-square ($\alpha = 0.05$). **Result:** The results showed that the factors that influence screen time in preschool children are knowledge, attitudes, control beliefs, behavior with a value of $p < 0.05$. **Discussion :** The results of the study showed that the use of devices in preschool children aged 3-5 years had an impact on children's vision with the use of more gadget than 1 hour a day.

Keywords: Gadget, parental behavior, preschool children, visual acuity

DAFTAR ISI

| | |
|--|----------|
| Sampul Halaman Depan..... | i |
| Sampul Halaman Dalam | ii |
| Halaman Pernyataan Orisinalitas..... | iii |
| Lembar Pengesahan Pembimbing Tesis | iv |
| Lembar Pengesahan Tesis | v |
| Kata Pengantar..... | vi |
| Pernyataan Publikasi..... | ix |
| Ringkasan | x |
| <i>Executive Summary</i> | xii |
| Abstrak | xiv |
| <i>Abstract</i> | xv |
| Daftar Isi..... | xvi |
| Daftar Tabel..... | xix |
| Daftar Gambar | xxi |
| Daftar Lampiran..... | xxii |
| Daftar Singkatan | xxiii |
| | |
| BAB 1 PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Kajian Masalah | 4 |
| 1.3 Rumusan Masalah..... | 4 |
| 1.4 Tujuan..... | 5 |
| 1.4.1 Tujuan Umum | 5 |
| 1.4.2 Tujuan Khusus | 5 |
| 1.5 Manfaat..... | 6 |
| 1.5.1 Manfaat Teoritis..... | 6 |
| 1.5.2 Manfaat Praktis | 6 |
| | |
| BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA | 7 |
| 2.1 Konsep Orang Tua | 7 |
| 2.2.1 Definisi Orang Tua..... | 7 |
| 2.2 Konsep Perilaku | 7 |
| 2.2.1 Definisi Perilaku | 7 |
| 2.2.3 Domain perilaku..... | 8 |
| 2.2.4 Strategi perubahan perilaku | 10 |
| 2.3 Konsep Anak Prasekolah..... | 11 |
| 2.3.1 Karakteristik Anak Usia Prasekolah | 12 |
| 2.3.2 Konsep Tumbuh Kembang Anak Prasekolah..... | 13 |
| 2.4 Konsep Gawai..... | 14 |
| 2.4.1 Definisi Gawai | 14 |

| | |
|--|-----------|
| 2.4.2 Penggunaan Gawai pada Anak Prasekolah | 15 |
| 2.4.3 Durasi penggunaan Gawai..... | 16 |
| 2.4.4 Dampak Pengenalan Gawai pada Anak Prasekolah | 17 |
| 2.4.5 Dampak Gawai Terhadap anak..... | 18 |
| 2.5 Konsep dasar pengasuhan..... | 19 |
| 2.5.1 Pengertian Pengasuhan..... | 19 |
| 2.5.2 Tujuan Pengasuhan | 19 |
| 2.5.3 Aspek pengasuhan..... | 20 |
| 2.6 <i>Unsafe Action</i> Penggunaan Gadget..... | 20 |
| 2.7 Pemeriksaan Tajam Penglihatan..... | 22 |
| 2.8. Teori Keperawatan Menurut Kathryn E. Barnard | 23 |
| 2.9 Konsep <i>Theory Planned Of Behavior</i> | 27 |
| 2.9.1 Komponen <i>Theory of Planned Behavior</i> | 27 |
| Tabel 2.2. <i>Theorytical Mapping</i> | 32 |
| | |
| BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN | 40 |
| 3.1 Kerangka konsep..... | 40 |
| 3.2 Hipotesis Penelitian..... | 42 |
| | |
| BAB 4 METODE PENELITIAN | 43 |
| 4.1 Desain Penelitian | 43 |
| 4.2 Populasi, Sampel dan Sampling..... | 43 |
| 4.2.1 Populasi | 43 |
| 4.2.2 Sampel | 44 |
| 4.2.3 Besar Sampel | 44 |
| 4.3 Kerangka kerja penelitian..... | 45 |
| 4.4 Identifikasi Variabel..... | 46 |
| 4.4.1 Variabel independen (bebas) | 46 |
| 4.4.2 Variabel dependen (terikat) | 46 |
| 4.4.3 Definisi operasional | 46 |
| 4.5 Instrumen penelitian..... | 49 |
| 4.5.1 Uji Validitas dan Reliabilitas | 52 |
| 4.5.2 Uji Validitas..... | 52 |
| 4.5.3. Uji Reliabilitas | 54 |
| 4.6 Lokasi dan Waktu Penelitian | 55 |
| 4.7 Prosedur Penelitian dan Pengumpulan Data..... | 55 |
| 4.8 Analisa Data | 58 |
| 4.8.1 Analisis deskriptif | 58 |
| 4.8.2 Analisis inferensial..... | 58 |
| 4.9 Etika Penelitian | 59 |

| | |
|--|-----------|
| BAB 5 HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN | 61 |
| 5.1 Hasil penelitian | 60 |
| 5.1.1 Gambaran umum lokasi penelitian | 61 |
| 5.2 Karakteristik responden..... | 62 |
| 5.5.1 Karakteristik demografi responden | 62 |
| 5.3 Deskripsi variabel penelitian | 64 |
| 5.4 Hasil penelitian analisis Inferensial | 66 |
| 5.4.1.Hubungan <i>sensitivity to cues</i> pengetahuan dan sikap dengan <i>screen time</i> | 66 |
| 5.4.3.Hubungan <i>behavioral beliefs</i> dengan <i>screen time</i> | 66 |
| 5.4.4.Hubungan <i>control beliefs</i> dengan <i>screen time</i> | 67 |
| 5.4.5.Hubungan <i>behaviour</i> dengan <i>screen time</i> | 68 |
| 5.4.6.Hubungan <i>screen time</i> dengan tajam penglihatan | 69 |
| 5.4.7.Hubungan usia anak dengan tajam penglihatan..... | 70 |
| 5.4.8.Hubungan usia anak dengan <i>screen time</i> | 70 |
| BAB 6 PEMBAHASAN | 72 |
| <i>sensitivity to cues</i> terhadap <i>screen time</i> | 72 |
| 6.1.Pengetahuan terhadap <i>screen time</i> | 72 |
| 6.2.sikap terhadap <i>screen time</i> | 74 |
| 6.3 <i>Behaviour beliefs</i> terhadap <i>screen time</i> | 76 |
| 6.4 <i>Control beliefs</i> terhadap <i>screen time</i> | 78 |
| 6.5 <i>Behaviour</i> terhadap <i>screen time</i> | 79 |
| 6.6 <i>Screen time</i> terhadap tajam penglihatan..... | 82 |
| 6.7 usia anak terhadap dampak tajam penglihatan anak | 83 |
| 6.8 Usia anak terhadap <i>screen time</i> | 85 |
| 6.9 Temuan penelitian..... | 86 |
| 6.10 Keterbatasan penelitian | 87 |
| BAB 7 KESIMPULAN | 88 |
| 7.1 Kesimpulan..... | 88 |
| 7.2 Saran..... | 89 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 90 |
| LAMPIRAN | 95 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|---|----|
| Tabel 2.1 | <i>Theorytical mapping</i> | 32 |
| Tabel 4.1 | Identifikasi variabel penelitian perilaku orang tua dan dampak tajam penglihatan terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah..... | 46 |
| Tabel 4.2 | Definisi operasional penelitian perilaku orang tua dan dampak tajam penglihatan terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah..... | 47 |
| Tabel 4.3 | Blueprint instrumen penelitian perilaku orang tua dan dampak tajam penglihatan terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah..... | 50 |
| Tabel 4.4 | Hasil Uji reliabilitas instrument penelitian perilaku orang tua dan dampak tajam penglihatan terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah (3-5 tahun) | 54 |
| Tabel 4.5 | Jadwal penelitian perilaku orang tua dan dampak tajam penglihatan terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah (3-5 tahun) di wilayah kelurahan jawa bulan sep 2018 – Mei 2019..... | 55 |
| Tabel 5.1 | Distribusi demografi orang tua di Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Feb-6 Maret 2019 | 62 |
| Tabel 5.2 | Distribusi demografi usia anak di Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Feb-6 Maret 2019 | 63 |
| Tabel 5.3 | Distribusi responden berdasarkan <i>Screen time</i> di Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan 4 Feb-6 Maret 2019..... | 64 |
| Tabel 5.4 | Distribusi frekuensi perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah (3-5 tahun) di Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Feb-6 Maret 2019..... | 64 |
| Tabel 5.5 | Distribusi frekuensi tajam penglihatan anak prasekolah (3-5 tahun) Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan 4 Feb-6 Maret 2019..... | 66 |
| Tabel 5.6 | Hasil analisis <i>chi square</i> antara pengetahuan <i>screen time</i> anak prasekolah (3-5 tahun) Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Feb-6 Maret 2019..... | 66 |
| Tabel 5.7 | Hasil analisis <i>chi square</i> antara sikap dengan <i>screen time</i> anak prasekolah (3-5 tahun) Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Feb-6 Maret 2019..... | 67 |
| Tabel 5.8 | Hasil analisis <i>chi square</i> antara <i>behavioral beliefs</i> dengan <i>screen time</i> anak prasekolah (3-5 tahun) Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Feb-6 Maret 2019..... | 67 |

| | | |
|------------|--|----|
| Tabel 5.9 | Hasil analisis <i>chi square</i> antara <i>control beliefs</i> dengan <i>screen time</i> anak prasekolah (3-5 tahun) Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Feb-6 Maret 2019..... | 68 |
| Tabel 5.10 | Hasil analisis <i>chi square</i> antara <i>behaviour</i> dengan <i>screen time</i> anak prasekolah (3-5 tahun) Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Feb-6 Maret 2019..... | 69 |
| Tabel 5.11 | Hasil analisis <i>chi square</i> antara <i>screen time</i> dengan tajam penglihatan anak prasekolah (3-5 tahun) Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Feb-6 Maret 2019..... | 69 |
| Tabel 5.12 | Hasil analisis <i>chi square</i> antara usia anak dengan tajam penglihatan anak prasekolah (3-5 tahun) Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Feb-6 Maret 2019..... | 70 |
| Tabel 5.13 | Hasil analisis <i>chi square</i> antara usia anak dengan <i>screen time</i> anak prasekolah (3-5 tahun) Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Feb-6 Maret 2019)..... | 70 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|------------|---|----|
| Gambar 1.1 | Kajian masalah tentang perilaku orang tua dan dampak tajam penglihatan penggunaan gawai pada anak prasekolah..... | 4 |
| Gambar 2.1 | Kartu E pemeriksaan daya lihat..... | 23 |
| Gambar 2.2 | Model teori Kathryn E. Barnard..... | 24 |
| Gambar 2.3 | Model interaksi pengkajian kesehatan anak menurut Barnard (diadopsi dari Barnard, 1994 dalam Tomey & Aligood, 2010). | 24 |
| Gambar 2.4 | Konseptual <i>Theory Planned Behavior</i> Ajzen (1989)..... | 24 |
| Gambar 3.1 | Kerangka konsep perilaku orang tua dan dampak tajam penglihatan terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah berdasarkan <i>Theory Parent Child Interaction</i> menurut Kathryn E. Barnard 1994 dan <i>Theory Of planned Behavior</i> menurut Ajzen I 1991..... | 40 |
| Gambar 4.1 | Kerangka kerja penelitian perilaku orang tua dan dampak tajam penglihatan terhadap penggunaan gawai pada anak prasekola..... | 45 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | | |
|------------|---|-----|
| Lampiran 1 | Lembar Etik Penelitian..... | 95 |
| Lampiran 2 | Lembar Ijin Uji Validitas dan reliabilitas..... | 96 |
| Lampiran 3 | Lembar Ijin Penelitian..... | 97 |
| Lampiran 4 | Lembar Informed Consent..... | 102 |
| Lampiran 5 | Lembar Pengkajian Data Demografi..... | 105 |
| Lampiran 6 | Lembar Kuesioner Perilaku Orang tua..... | 106 |

DAFTAR SINGKATAN

| | |
|-----|--|
| AAP | : <i>American Academy of Pediatrics</i> |
| AAO | : <i>American Academy of Ophthalmology</i> |
| TK | : Tamam Kanak-Kanak |
| TPB | : <i>Theory Of Planned Behavior</i> |

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zaman semakin berkembang dengan cepat, salah satu kemajuan di abad 21 adalah kemuculan teknologi gawai dengan fitur-fitur menarik sebagai sarana hiburan yang memiliki daya tarik tersendiri bagi orang dewasa ataupun anak-anak. Sebanyak 88,2 % anak berusia di antara 18-24 bulan menghabiskan waktu dengan menggunakan gawai, sedangkan hanya 9% anak pra sekolah memiliki keterampilan mengikat sepatu (Canadian Paediatric Society, 2016). Hasil dari penelitian sebanyak 90% orang tua mengunduh aplikasi khusus untuk anak mereka (Dashti and Yateem, 2018). Sekitar 27,5% anak-anak dapat menghabiskan waktu 4 jam sehari dengan gawainya (Oliemat, Ihmeideh and Alkhawaldeh, 2018). Berdasarkan penelitian di Indonesia sebanyak 9% pengguna gawai berusia 3-6 tahun (Sapardi, 2018), sedangkan menurut profil pengguna internet di Indonesia Kalimantan mencapai 4.200.000 orang pengguna internet (APJII, 2015), berdasarkan penelitian (Oliemat, Ihmeideh and Alkhawaldeh, 2018) waktu lama penggunaan gawai pada anak rata-rata lebih dari 1 jam sehari dapat menjadi masalah kesehatan bagi anak, dilihat dari berbagai dampak yang di timbulkan, pada penelitian ini lama penggunaan gawai serta dampak kesehatan mata menjadi masalah kesehatan yang dikaitkan dengan perilaku orang tua tentang ada atau tidaknya peraturan penggunaan gawai pada anak prasekolah.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti pada 20 orang tua anak yang berusia 3-5 tahun di daerah Kelurahan Jawa Kecamatan Martapura, sebanyak 85% anak usia prasekolah menghabiskan > 1 jam sehari dengan gawainya, 20% gawai sebagai media hiburan, dan sebanyak 10% orang tua mengatakan mata anaknya pernah merah 5% merah dan bengkak karena terlalu lama manatap layar gawai.

Penggunaan gawai berdampak negatif terhadap perkembangan anak, kemudahan informasi dan teknologi serta fitur-fitur yang menarik menyebabkan pengguna malas untuk beraktifitas, penggunaan gawai secara berlebihan dapat menimbulkan masalah kesehatan yang dapat terjadi pada penggunanya, di antaranya gangguan konsentrasi belajar, gangguan perkembangan anak, gangguan tidur, gangguan penglihatan, pendengaran dan gangguan terhadap interaksi sosial dengan lingkungan sekitar (Bozzola, Spina and Ruggiero *et al.*, 2018). Gangguan yang ditimbulkan menunjukkan bahwa media teknologi tidak boleh didahulukan daripada aktivitas fisik harian dan hubungan sosial dengan teman sebaya, anggota keluarga, guru dan lingkungan sekitar (Genc, 2014). Gangguan penggunaan gawai berdampak sampai anak usia dewasa di antaranya risiko tinggi terhadap penggunaan alkohol, rokok, depresi di usia yang muda, perilaku menyimpang (pronografi), dan gangguan tidur (Canadian Paediatric Society, 2016).

Usia 3-6 tahun merupakan tahap *Initiative vs Guilt* (inisiatif vs rasa bersalah) yaitu bertambahnya kemampuan anak, pada tahap ini, anak mulai mengutarakan isi pikirannya, penuh dengan ide, gagasan, mudah mengutarakan pendapat dan optimis (Fleming, 2004). Sedangkan pada masa ini anak lebih

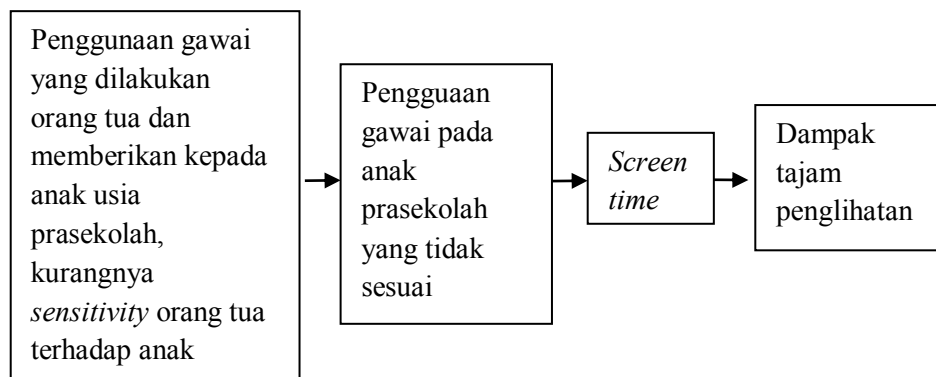
banyak menggunakan gawai dikarenakan pemberian dari orang sekitar, ijin orang tua dan meniru orang terdekatnya. (Vittrup, Snider and Rose *et al.*, 2016). Perilaku orang tua dan lingkungan sekitar lah yang dapat membuat anak dapat menghabiskan waktu selama berjam-jam dengan gawainya (Sigman, 2010).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memodifikasi perilaku orang tua agar lebih sensitif dengan anak, orang tua harus mampu mengelola mekanisme koping dan control diri dengan baik, orang tua juga harus peka terhadap dampak penggunaan gawai pada anak pra sekolah, paparan layar gawai dalam jangka waktu yang lama dapat merusak kesehatan mata di mana kondisi mata anak yang belum sempurna dengan lensa dan kornea yang sangat transparan dan rentan terhadap cahaya biru dari layar gawai dapat merusak kesehatan mata anak, perilaku orang tua dapat diidentifikasi dengan pendekatan teori *Theory Parent Child Interaction* menurut Kathryn E. Barnard 1994. Penggunaan teori ini merupakan pengkajian untuk mengevaluasi kesehatan anak, pertumbuhan dan perkembangan, sistem orang tua dan anak dipengaruhi oleh karakteristik individu diantaranya *sensitivity to cues* (rasa sensitif orang tua) yang dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan sistem, teori ini dikaitkan dengan teori *Theory of Planned Of Behavior* menurut Ajzen I 1991 dengan 2 komponen yang akan diteliti yaitu: *Behavioral beliefs* dan *Control beliefs*, kedua teori ini untuk menganalisis faktor perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah serta dampak tajam penglihatan anak.

Anak prasekolah belum mampu menentukan aktivitas yang dapat mengganggu kesehatan fisiknya secara mandiri, sehingga masih bergantung pada keluarga dan

lingkungan sosial terdekatnya (Gregory, 2010). Ibu merupakan anggota keluarga yang berperan penting, perilaku ibu meliputi pengetahuan, sikap dan tindakan dalam menilai dan membantu aktivitas anak pra sekolah (3-5 tahun) dalam menggunakan gawai. Seperti penelitian (Vittrup, Snider and Rose *et al.*, 2016) yang melakukan penelitian tentang seberapa penting media teknologi untuk anak, dan masalah yang ditimbulkan terhadap perkembangan anak, penerapan perilaku orang tua. Perilaku orang tua terhadap pemantauan penggunaan gawai anak pra sekolah untuk mencegah dampak yang berpengaruh terhadap kesehatan fisik anak, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Puspa, Loebis and Nuswantoro, 2018) sebanyak 47% anak mengalami gangguan ketajaman penglihatan akibat penggunaan gawai, namun belum pernah ada penelitian faktor perilaku orang tua dan dampak fisik dari penggunaan gawai pada anak pra sekolah.

1.2 Kajian Masalah



Gambar 1.1 Kajian masalah tentang perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai anak prasekolah serta dampak tajam penglihatan anak.

1.3 Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh faktor perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai anak prasekolah serta dampak tajam penglihatan anak?

1.4 Tujuan

1.4.1 Tujuan Umum

Menganalisis pengaruh faktor perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai anak prasekolah serta dampak tajam penglihatan anak

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Menganalisis pengaruh faktor pengetahuan dan sikap orang tua terhadap *screen time*.
2. Menganalisis pengaruh faktor *Behavioral Beliefs* terhadap *screen time*.
3. Menganalisis pengaruh faktor *Control Beliefs* terhadap *screen time*.
4. Menganalisis pengaruh faktor *Behavior* terhadap *screen time*.
5. Menganalisis pengaruh faktor *screen time* terhadap tajam penglihatan anak
6. Menganalisis pengaruh faktor usia anak terhadap dampak tajam penglihatan anak.
7. Menganalisis pengaruh faktor usia anak terhadap *screen time*.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah dan masukan bagi perkembangan ilmu keperawatan mengenai perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai anak prasekolah serta dampak pada tajam penglihatan anak.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Memberikan masukan pada orang tua terhadap batasan waktu penggunaan gawai pada anak prasekolah

2. Memberikan masukan bagi orang tua terhadap dampak tajam penglihatan penggunaan gawai anak pra sekolah.
3. Memberikan masukan kepada pihak puskesmas untuk dapat memberikan pendidikan kesehatan pada orang tua dan masyarakat tentang penggunaan gawai pada anak prasekolah.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Orang Tua

2.2.1 Definisi Orang Tua

Orang tua merupakan konsep ayah dan ibu, orang tua sebagai pihak yang terkait dengan peran pembimbing generasi yang lebih muda untuk mengembangkan potensi (Santrock ,2011) Orang tua merupakan dunia sosial pertama bagi seorang anak karena orang tua dan keluarga merupakan figur peletak dasar penting akan pola kepripadian anak sehingga bagaimana perasaan dan perlakuan orang tua terhadap anak menjadi faktor yang sangat berpengaruh dalam pembentukan konsep diri anak. Konsep diri anak terbentuk dalam rahim hubungan keluarga dan konsep diri akan menjadi pedoman yang berpengaruh bagi perkembangan potensi anak secara optimal (Hurlock, 1999).

2.2 Konsep Perilaku

2.2.1 Definisi Perilaku

Perilaku merupakan apa yang dikerjakan oleh organisasi, baik yang dapat diamati langsung atau tidak langsung (Notoatmodjo, 2010) perilaku manusia berasal dari dorongan yang ada pada diri manusia, sedang dorongan ialah usaha untuk memenuhi kebutuhan yang ada dalam diri manusia. Dalam kehidupan sehari-hari manusia selalu berperilaku dalam segala aktivitas. Perilaku manusia tidak terjadi secara sporadis (timbul dan hilang saat tertentu), tetapi ada

kelangsungan kontinuitas antara satu perbuatan dengan perbuatan berikutnya (Purawanto, 2009).

2.2.3 Domain perilaku

Aspek perilaku meliputi 3 domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotor (Bloom, 2003)

1. Kognitif/pengetahuan (*Knowlegde*)

Kognitif atau pengetahuan merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Seseorang tanpa pengetahuan yang baik tidak akan mempunyai dasar yang baik untuk mengambil keputusan dan menentukan tindakan terhadap masalah yang dihadapi. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang adalah faktor internal misalnya intelegensia dan kondisi fisik; faktor eksternal misalnya keluarga, masyarakat dan sarana serta faktor pendekatan belajar.

Pengetahuan di dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan : 1) tahu yaitu mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya; 2) paham yaitu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar; 3) aplikasi yaitu kemampuan menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi riil; 4) analisis yaitu kemampuan untuk menjabarkan objek ke dalam komponen, tetapi masih di dalam suatu struktur organisasi tersebut dan masih ada kaitannya satu sama lain; 5) sintesis yaitu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru; dan

evaluasi yaitu kemampuan untuk melakukan justifikasi terhadap suatu materi atau objek (Notoatmodjo, 2003).

2. Afektif/sikap (*Attitude*)

Afektif merupakan relasi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Manifestasi sikap itu tidak dapat langsung dilihat tetapi hanya dapat ditafsirkan terlebih dahulu dari perilaku tertutup. Sikap belum merupakan suatu tindakan atau aktivitas, akan tetapi merupakan predisposisi tindakan suatu perilaku. Sikap ini terdiri dari berbagai tingkatan, yakni 1) menerima, yaitu subyek mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan; 2) merespon, yaitu memberikan jawaban apabila ditanya dan mengerjakan/ menyelesaikan tugas yang diberikan; 3) menghargai, yaitu mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah; 4) bertanggung jawab, yaitu bertanggung jawab atas sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala resiko. Secara umum orang tidak akan memperlihatkan sikap asli mereka di hadapan orang lain untuk beberapa hal. Salah satu cara untuk mengukur atau menilai sikap seseorang dapat menggunakan skala atau kuesioner. (Azwar, 2011)

3. Psikomotor atau Tindakan (*Practice*)

Suatu sikap belum otomatis terwujud dalam tindakan. Mewujudkan sikap agar menjadi suatu perbuatan nyata diperlukan faktor pendukung atau suatu kondisi yang memungkinkan antara lain adalah fasilitas. Psikomotor atau tindakan terdiri dari berbagai tingkatan, yakni : 1) persepsi, mengenal dan memilih berbagai objek

sehubungan dengan tindakan yang akan diambil; 2) respon terpimpin, melakukan sesuatu sesuai dengan urutan dan contoh yang benar, 3) mekanisme, melakukan sesuatu dengan benar secara otomatis, atau sesuatu itu sudah merupakan kebiasaan; 4) adaptasi, tindakan itu sudah dimodifikasi tanpa mengurangi kebenaran tindakan tersebut.

2.2.4 Strategi perubahan perilaku

Strategi yang digunakan untuk merubah perilaku tersebut juga dikelompokkan menjadi tiga (Notoatmodjo, 2003), yaitu:

1. Menggunakan kekuatan/ kekuasaan atau dorongan

Cara ini dapat ditempuh dengan adanya peraturan-peraturan yang harus dipatuhi oleh seseorang atau masyarakat. Cara ini akan menghasilkan perilaku yang cepat, akan tetapi perubahan tersebut belum tentu akan berlangsung lama karena perubahan perilaku yang terjadi tidak/belum didasari oleh kesadaran.

2. Memberikan informasi-informasi

Kegiatan ini akan meningkatkan pengetahuan seseorang dan akan menimbulkan kesadaran yang pada akhirnya akan merubah orang untuk berperilaku sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya. Hasil dari perubahan perilaku dengan cara ini memakan waktu yang cukup lama tetapi perubahan yang dicapai akan bersifat langgeng karena didasari pada kesadaran (bukan paksaan).

3. Diskusi dan partisipasi

Cara ini sebagai peningkatan cara kedua di atas yaitu di dalam memberikan informasi-informasi tentang kesehatan tidak bersifat searah saja, tetapi dua arah.

Strategi ini berarti seseorang/ masyarakat tidak hanya pasif menerima informasi yang diterimanya.

2.3 Konsep Anak Prasekolah

Menurut teori kognitif Piaget perkembangan kognitif pada masa awal anak-anak dinamakan tahap praoperasional (usia 2-7 tahun). Pada tahap ini, konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentrisme mulai kuat dan kemudian melemah, serta terbentuknya keyakinan hal yang magis, tetapi tahap praoperasional menunjukkan kepada keterbatasan pemikiran anak pada aktivitas yang memungkinkan anak untuk memikirkan peristiwa peristiwa atau pengalaman-pengalaman yang dialaminya, seperti anak belum memahami proses apa yang terjadi diantara kegiatan itu dan belum memahami hubungan-hubungan antara keduanya. Dalam perkembangan praoperasional kemampuan membaca anak masih dalam tahap dasar atau mekanis. Perkembangan psikososial anak usia prasekolah menurut Erickson (1963), berada pada tahap *initiative versus guilt* (inisiatif versus rasa bersalah) dimana anak menunjukkan imajinasi, meniru orang dewasa, mengetes kenyataan atau fakta yang ada. Tugas utama anak usia prasekolah adalah perkembangan rasa inisiatif (Fleming, 2004)

2.3.1 Karakteristik Anak Usia Prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia 3-6 tahun (Supartini, 2004). Anak usia prasekolah ini menunjukkan perkembangan motorik, verbal, dan keterampilan sosial secara progresif. Pada masa ini adalah meningkatnya antusiasme dan energi untuk belajar dan menggali banyak hal.

Menurut Hurlock (1998), ciri-ciri anak usia prasekolah, meliputi:

1. Secara fisik, otot-otot lebih kuat dan pertumbuhan tulang menjadi besar dan keras.
2. Secara motorik, anak mampu memanipulasi objek kecil (*puzzle*) menggunakan balok-balok dalam berbagai ukuran dan bentuk.
3. Secara intelektual, anak mempunyai rasa ingin tahu, rasa emosi, iri, dan cemburu. Hal ini timbul karena anak memiliki hal-hal yang dimiliki oleh teman sebayanya.
4. Secara sosial, anak mampu menjalin kontak sosial dengan orang-orang yang ada di luar rumah, sehingga anak mempunyai minat yang lebih untuk bermain pada temannya, orang-orang dewasa, saudara kandung didalam keluarga.

2.4.2 Karakter Fisik Anak Prasekolah.

Penampilan maupun gerak gerik anak prasekolah mudah dibedakan dengan anak yang berada dalam tahapan sebelumnya (Patmonodewo, 2003).

- 1) Anak prasekolah umumnya aktif. Mereka telah memiliki penguasaan atau kontrol terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri.
- 2) Setelah anak melakukan berbagai kegiatan, anak membutuhkan istirahat yang cukup, seringkali anak tidak menyadari bahwa mereka harus beristirahat cukup. Jadwal aktivitas yang tenang diperlukan anak.
- 3) Otot-otot besar pada anak prasekolah lebih berkembang dari kontrol terhadap jari dan tangan. Oleh karena itu biasanya anak belum terampil, belum bisa melakukan kegiatan yang rumit seperti misalnya, mengikat tali sepatu.

- 4) Anak masih sering mengalami kesulitan apabila harus memfokuskan pandangannya pada obyek-obyek yang kecil ukurannya, itulah sebabnya koordinasi tangan masih kurang sempurna.
- 5) Walaupun tubuh anak lentur, tetapi tengkorak kepala yang melindungi otak masih lunak (*soft*). Hendaknya berhati-hati bila anak berkelahi dengan teman-temannya, sebaiknya dilerai, sebaiknya dijelaskan kepada anak-anak mengenai bahannya.
- 6) Walaupun anak laki-laki lebih besar, anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis, khususnya dalam tugas motorik halus, tetapi sebaiknya jangan mengkritik anak laki-laki apabila ia tidak terampil, jauhkan dari sikap membandingkan anak laki-laki -perempuan, juga dalam kompetisi ketrampilan seperti apa yang disebut diatas.

2.3.2 Konsep Tumbuh Kembang Anak Prasekolah

Pertumbuhan anak pada masa prasekolah yaitu pada pertumbuhan fisik, khususnya berat badan mengalami kenaikan rata-rata pertahunnya adalah 2 kg, kelihatan kurus, akan tetapi aktivitas motoriknya tinggi, dimana sistem tubuh sudah mencapai kematangan, seperti berjalan, melompat, dan lain-lain. Pada pertumbuhan tinggi badan anak kenaikannya rata-rata akan mencapai 6,75-7,5 cm setiap tahunnya (Hidayat, 2009).

Perkembangan merupakan proses yang tidak akan berhenti. Masa prasekolah merupakan fase perkembangan individu dapat usia 2-6 tahun, perkembangan pada masa ini merupakan masa perkembangan yang pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting (Fikriyanti, 2013).

2.4 Konsep Gawai

2.4.1 Definisi Gawai

Gawai merupakan alat atau pekaas kecil yang memiliki banyak kegunaan, Gawai adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi sebelumnya. Beberapa contoh dari gawai yaitu laptop, smartphone, ipad, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini (Iswidharmanjaya, 2014)

Keberadaan gawai yang merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan. Semenjak adanya gawai, komunikasi menjadi lebih mudah (Pratiwi, 2015). Gawai juga dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, tergantung bagaimana orang tersebut memanfaatkan gawai. Apabila orang tersebut dapat memanfaatkannya dengan baik, gawai bisa sangat membantu dan mempermudah segalanya. Akan tetapi, apabila orang tersebut menyalahgunakan penggunaannya, maka fungsi gawai yang seharusnya bersifat mempermudah hubungan sosial atau komunikasi seseorang malah menjadikan hubungan sosial tersebut semakin buruk hanya karena tidak mau bersilat urrahi secara langsung dan sibuk dengan gawai masing-masing ketika sedang berkumpul dengan orang lain (Pratiwi, 2015).

2.4.2 Penggunaan Gawai pada Anak Prasekolah

Gawai tidak hanya beredar dikalangan usia dewasa, tetapi juga beredar dikalangan anak usia dini ataupun prasekolah. Seiring perkembangan zaman, masyarakat modern termasuk anak-anak, memang tidak bisa dilepaskan dari keberadaan gawai yang semakin beredar luas. Sehingga saat ini tidak aneh lagi apabila anak kecil berusia balita bahkan prasekolah di zaman sekarang sudah menggunakan gawai (Rideout, 2013). Gawai yang merupakan wujud nyata dari teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak-anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain gawai. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Oliemat, Ihmeideh and Alkhalwaldeh, 2018) didapatkan hasil bahwa anak-anak dapat menghabiskan waktunya di depan layar selama 4 jam perharinya. Hal ini bertentangan dengan pendapat Starburger (Starburger, 2011) yang menyatakan bahwa anak hanya boleh berada di depan layar <1 jam setiap harinya. Apabila waktu efektif manusia beraktifitas sebanyak 960 menit sehari, dengan demikian orang dewasa yang kecanduan gawai akan menyentuh perangkatnya itu setiap 4,8 menit sekali di kala senggang. Begitupun anak-anak, tidak akan jauh berbeda apabila orang tua tidak memiliki ketegasan dalam pembatasan durasi dan anak sudah terlalu bergantung dengan penggunaan gawai. Kecanduan gawai pada anak dapat terlihat dari beberapa tanda seperti tantrum saat diminta berhenti bermain gawai, tidak mau merespon panggilan baik dari orang tua ataupun orang lain (kemampuan komunikasi) ketika sedang bermain gawai, dan apabila anak tersebut sudah masuk tahap sekolah, nilai akademis (kemampuan

anak) menurun dikarenakan anak sudah tidak tertarik lagi dengan materi pembelajaran yang ada disekolah (Patterson, DeBaryshe and Ramsey, 2017)

2.4.3 Durasi penggunaan Gawai

Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain gawai, karena total lama penggunaan gawai dapat mempengaruhi perkembangan anak (Starburger, 2011), berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar <1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh Sigman (Sigman, 2010) yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah 15 dalam menggunakan gawai yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Sedangkan menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar oleh gawai, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain gawais sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan gawai 4 –5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Pemakaian gawai yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan gawai yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan gawainya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu

akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan secara terus menerus (Rowan, 2013).

2.4.4 Dampak Pengenalan Gawai pada Anak Prasekolah

1. Dampak Positif

Penggunaan gawai memiliki dampak tersendiri bagi para penggunanya, baik orang dewasa ataupun anak-anak. Dampak yang timbul bergantung dengan bagaimana orang tersebut menggunakannya dan memanfaatkannya. Adapun beberapa dampak positif gawai pada anak yaitu menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa inggris lebih mudah, serta meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif. Hal tersebut dapat terjadi apabila orang tua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap gawai dengan baik (Iswidharmanjaya, 2014).

2. Dampak Negatif

Penggunaan gawai juga dapat berdampak negative bagi anak. Aneka aplikasi gawai yang berisi game, video yang mengandung sara, ataupun ajaran sesat sekalipun semua tersedia dan dalam jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik saja. Penggunaan gawai yang berlebihan (kecanduan), apalagi dengan akses konten yang tidak baik, seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam game dan film, serta pornografi, dipercaya mempengaruhi secara negative baik perilaku ataupun kemampuan anak.

2.4.5 Dampak Gawai Terhadap anak

Berikut dampak buruk yang dapat terjadi pada anak, diantaranya (Iswidharmanjaya,2014) :

1. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Pada anak usia dini interaksi sosial sangatlah sangat dibutuhkan karena anak nantinya akan diajarkan bagaimana hidup bermasyarakat, lalu anak juga akan diajarkan berbagai peran yang nantinya akan menjadi indentifikasi dirinya. Proses interaksi sosial pada anak usia dini, dimana anak-anak seharusnya dapat berinteraksi baik dengan lingkungan sekitar akan tetapi dengan adanya *gadget* sebuah interaksi tersebut akan mengalami sebuah gangguan (Wahyu dan Novitasari, 2016)

2. Kesehatan Mata Terganggu

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa ketika individu membaca *teks* atau *browsing* diinternet melalui *smartphone* atau perangkat lainnya cenderung memegangnya lebih dekat dengan mata, sehingga otot-otot pada cenderung bekerja lebih keras. Kerja mata saat menggunakan gawai adalah memfokuskan dengan teks pada layar, hal itu jika dibiarkan akan menyebabkan sakit kepala dan tegang didaerah mata (Kim, Hwang and Kang *et al.*, 2016).

2.5 Konsep dasar pengasuhan

2.5.1 Pengertian Pengasuhan

Menurut kamus, pengasuhan sering disebut pula sebagai *child-rearing* yaitu pengalaman, keterampilan, kualitas, dan tanggung jawab sebagai orangtua dalam

mendidik dan merawat anak. Pengasuhan atau disebut juga parenting adalah proses menumbuhkan dan mendidik anak dan kelahiran anak hingga memasuki usia dewasa. Pengasuhan adalah pengetahuan, pengalaman, keahlian dalam melakukan pemeliharaan, perlindungan, pemberian kasih sayang dan pengarahan kepada anak. Pengasuhan ini mencakup beberapa aktivitas yaitu: melindungi anak, memberikan perumahan atau tempat perlindungan, pakaian, makanan, merawat anak (termasuk memandikan, mengajarkan cara buang air, dan memelihara ketika anak sakit), memberikan kasih sayang dan perhatian pada anak, berinteraksi dengan anak dan memberikan stimulasi kepadanya, serta memberikan kemampuan sosialisasi dengan budayanya (Hastuti, 2010).

2.5.2 Tujuan Pengasuhan

Dalam melakukan pengasuhan pada seorang anak para orang tua atau pengasuh memiliki beberapa tujuan tertentu, dimana tujuan pengasuhan pada masa kanak-kanak berbeda dengan tujuan pengasuhan pada masa remaja, kuliah ataupun dewasa. Pengasuhan pada masa anak-anak lebih berfokus pada kondisi fisiknya. Disaat anak sudah memasuki usia kuliah serta dewasa pengasuhan lebih bertujuan untuk kegiatan pekerjaan dan sosial. Selain itu untuk meningkatkan kompetensi fisik, gizi, dan kesehatan anak, meningkatkan kompetensi intelektual, emosi, sosial, dan moral serta kepercayaan diri anak (Hastuti, 2010).

2.5.3 Aspek pengasuhan

Dalam pengasuhan meliputi beberapa aspek pengasuhan, yaitu :

1. Pengasuhan Fisik

Mencakup semua aktifitas yang bertujuan agar anak dapat bertahan hidup dengan baik dengan menyediakan kebutuhan dasarnya seperti makan, kehangatan, kebersihan, ketenangan, waktu tidur, dan kepuasan ketika membuang sisa metabolisme dalam tubuhnya.

2. Pengasuhan Emosi

Mencakup pengasuhan agar anak merasa dihargai sebagai seorang individu, mengetahui rasa dicintai, serta memperoleh kesempatan untuk menentukan pilihan dan untuk mengetahui resikonya, pengasuhan emosi ini bertujuan agar anak mempunyai kemampuan yang stabil dan konsisten dalam berinteraksi dengan lingkungannya menciptakan rasa aman, serta menciptakan optimistik atas hal – hal baru yang akan ditemui oleh anak.

3. Pengasuhan Sosial

Pengasuhan ini bertujuan agar anak tidak merasa terasing dari lingkungan sosialnya yang akan berpengaruh terhadap perkembangan anak pada masa – masa selanjutnya. Pengasuhan sosial ini menjadi sangat penting karena hubungan sosial yang dibangun dalam pengasuhan akan membentuk sudut pandang terhadap dirinya sendiri dan lingkungannya (Okvina,2010).

2.6 *Unsafe Action* Penggunaan Gadget

Unsafe action merupakan perilaku atau tindakan yang dapat menyebabkan kecelakaan kerja atau gangguan kesehatan. Keluhan subyektif gangguan kesehatan mata timbul akibat dari paparan radiasi yang diterima oleh tubuh dan didukung dengan *unsafe action* yang secara tidak sadar dan terus menerus

dilakukan. *Unsafe action* dalam penggunaan gawai dapat berupa posisi, lama waktu, jarak pandang, dan pencahayaan dalam menggunakan gawai.

1. Posisi

Posisi saat berbaring menyebabkan tubuh tidak bisa relaks karena otot mata akan menarik bola mata ke arah bawah, mengikuti letak objek yang dilihat. Mata yang sering terakomodasi dalam waktu lama akan lebih cepat menurunkan kemampuan melihat jauh. Oleh karena itu, posisi duduk lebih disarankan karena dapat mengurangi risiko gangguan kesehatan mata.

2. Lama waktu

Dosis pajanan merupakan hasil kelipatan dari konsentrasi dan waktu, maka dengan mengurangi waktu pajanan praktis akan mengurangi dosis. Gangguan kesehatan yang terjadi bergantung pada dosis dan lamanya pajanan serta distribusinya di tubuh. Pajanan akut dengan dosis kira-kira 100-400 Gy mulai bergejala dalam jangka waktu 2-6 jam, sedangkan pada dosis 600-1000 Gy sudah timbul dalam 2 jam. Lama waktu penggunaan gawai selama 30 menit seharusnya disertai dengan istirahat selama 10 menit (Chang, Chiu and Chen *et al.*, 2018).

3. Jarak pandang

Makin jauh jarak sumber radiasi, intensitas pancaran radiasi akan makin kecil. Pandangan mata terhadap objek yang terlalu dekat dan terus menerus lebih dari 2 jam dapat menyebabkan kelelahan mata. 35 cm merupakan jarak pandang yang baik untuk penggunaan gawai (Chang, Chiu and Chen *et al.*, 2018).

4. Pencahayaan

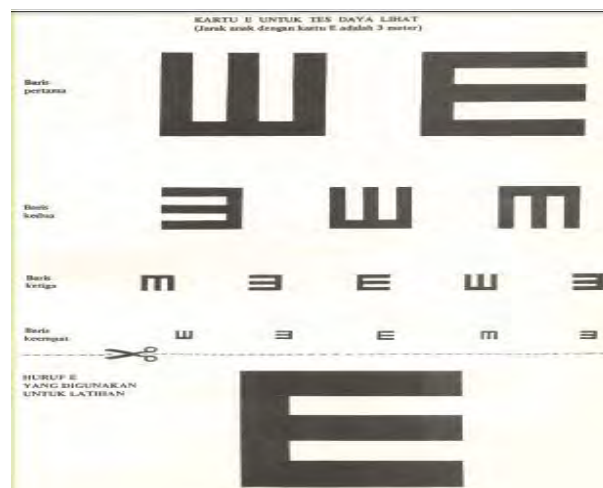
Intensitas penerangan atau cahaya menentukan jangkauan akomodasi. Penerangan yang baik adalah penerangan yang cukup dan memadai sehingga dapat mencegah terjadinya ketegangan mata. Apabila intensitas cahaya yang rendah titik jauh bergerak menjauh maka kecepatan dan ketepatan akomodasi bisa berkurang. Sehingga apabila intensitas cahaya makin rendah maka kecepatan dan ketepatan akomodasi juga akan berkurang.

2.7 Pemeriksaan Tajam Penglihatan

Ketajaman penglihatan atau visus adalah kemampuan untuk membedakan bagian-bagian detail yang kecil, baik terhadap objek maupun terhadap permukaan. Ketajaman penglihatan juga dapat diartikan sebagai kemampuan mata untuk dapat melihat suatu objek secara jelas dan sangat tergantung pada kemampuan akomodasi mata (Hartono, 2009). Pemeriksaan tajam penglihatan merupakan pemeriksaan fungsi mata untuk menilai kekuatan resolusi mata. Pemeriksaan standar adalah dengan menggunakan kartu Snellen, yang terdiri dari baris-baris huruf yang semakin ke bawah ukurannya semakin kecil. Tajam penglihatan dicatat sebagai jarak baca pada nomor baris, dari huruf terkecil yang dilihat. Tajam penglihatan normal rata-rata bervariasi antara 6/4 hingga 6/6 (20/15 atau 20/20 kaki). Apabila penglihatan kurang maka diukur dengan menentukan kemampuan melihat jumlah jari (hitung jari) ataupun proyeksi sinar.

2.7.1 Tes Daya Lihat Pada Anak Prasekolah

Pemeriksaan tajam penglihatan pada anak prasekolah bertujuan mendeteksi dini kelainan daya lihat agar segera dapat dilakukan tindakan lanjutan sehingga kesempatan untuk memperoleh ketajaman daya lihat menjadi lebih besar, pada anak prasekolah tes daya lihat dilakukan setiap 6 bulan sekali pada umur 36 sampai 72 bulan. Pemeriksaan daya lihat pada anak prasekolah menggunakan kartu E yang di bolak balik sesuai dengan arah kartu E.



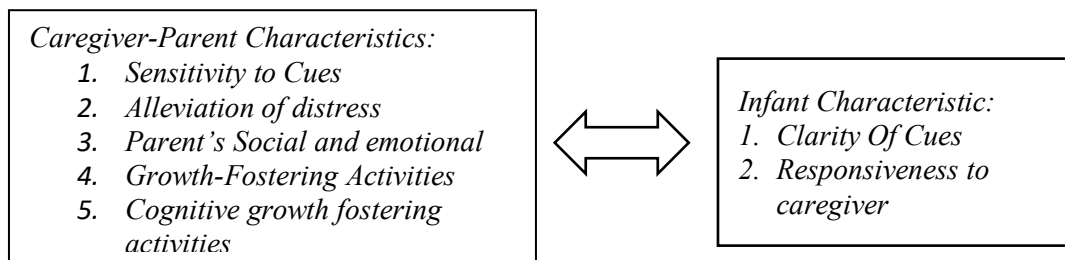
Gambar 2.1 Katru E untuk tas daya lihat

Anak prasekolah umumnya tidak mengalami kesulitan melihat sampai baris ketiga pada poster kartu E, bila kedua mata anak tidak dapat melihat pada baris ketiga poster E atau tidak dapat mencocokkan arah kartu E yang dipegangmya dengan arah E pada baris ketiga yang ditunjuk oleh pemeriksa, kemungkinan anak mengalami gangguan daya lihat (Kemenkes, 2016)

2.8. Teori Keperawatan Menurut Kathryn E. Barnard

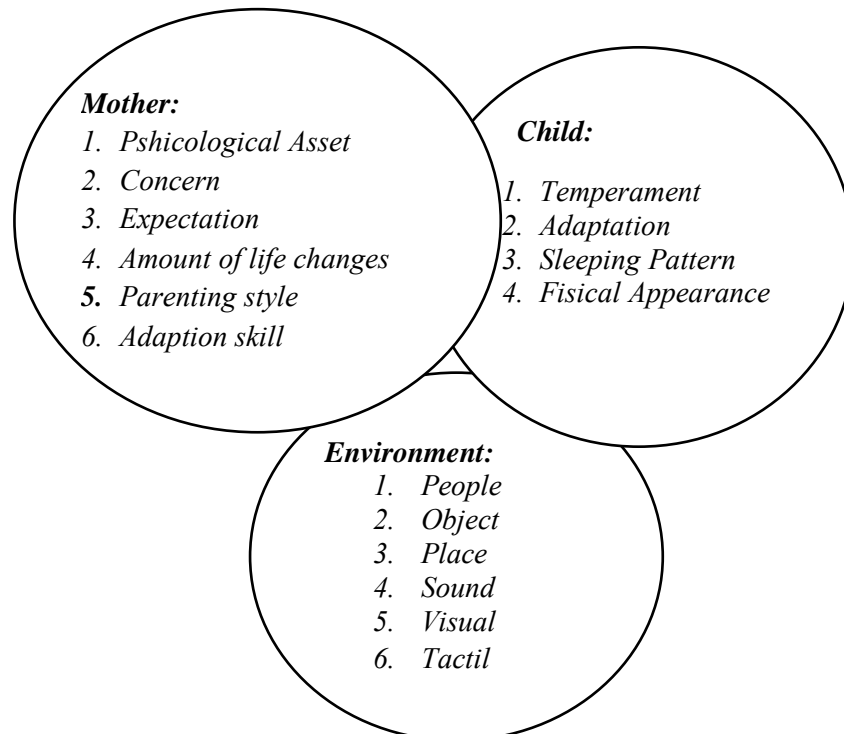
Teori ini lebih mengembangkan format pengkajian untuk mengevaluasi kesehatan anak, pertumbuhan dan perkembangan daripada memandang sistem

interaksi orang tua dan anak yang dipengaruhi oleh karakteristik individu setiap anggota. Sistem orang tua-anak dipengaruhi oleh karakteristik individu tersebut yang dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan sistem.



Gambar 2.2. Model teori Kathryn E. Barnard

Teori ini kemudian dikembangkan dengan menggunakan konsep *Child Health Assesment Interaction Theory* yang memiliki 3 konsep dasar yaitu model *The Child Health Assesment Interaction*.



Gambar 2.3 Model Interaksi Pengkajian Kesehatan Anak Menurut Barnard (Diadopsi dari Barnard, 1994 dalam Tomey & Aligood, 2010)

Barnard 1994 dalam Chesnay & Anderson (2012) 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' Responiviness 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 coping 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

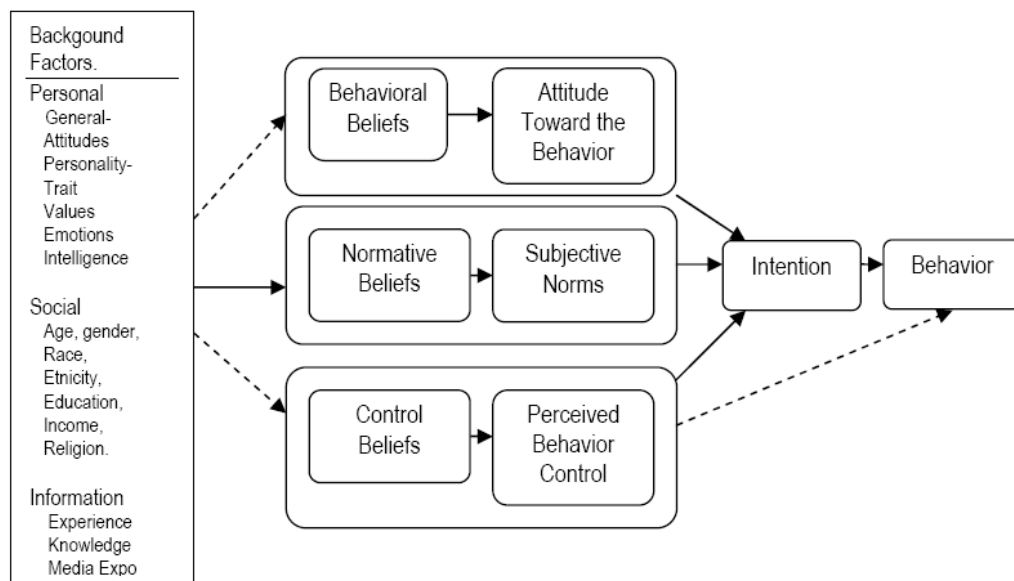
mengenalkan dan mengarahkan anak kepada dunia luar. Lingkungan *inanimate* merupakan objek-objek yang tersedia yang memungkinkan anak untuk melakukan eksplorasi dan manipulasi.

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. Model Barnard menggambarkan bahwa seseorang tidak hanya mampu memahami rangsangan pendengaran, visual, dan sentuhan tetapi juga mampu menempatkan informasi karena kebutuhan utama adalah keluarga dan cara berinteraksi. Hubungan orang tua dan anak yang sukses merupakan cara perawatan kesehatan preventif yang akan menghindari masalah perilaku saat anak tumbuh.

2.9 Konsep *Theory Planned Of Behavior*

Theory Planned Behavior atau teori perilaku terencana merupakan penyempurnaan dari *reason action theory* yang dikemukakan oleh Fishbein dan Ajzen sebelumnya pada tahun 1975. Teori perilaku terencana ini hampir sama dengan teori *reason action* yaitu berfokus pada intensi individu yang dapat menghasilkan suatu perilaku tertentu. Teori perilaku terencana menambahkan satu faktor lagi yang tidak ada pada teori *reason action* yaitu *perceived behavioral control* (PBC) (Ajzen, 2005).

Teori *reason action* memiliki dua komponen utama penentu intensiyaitu sikap individu dan norma subjektif. Sikap merupakan evaluasi positif atau negatif individu terhadap perilaku tertentu individu. Norma subjektif merupakan persepsi individu terhadap tekanan sosial untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku tertentu. Pada penyempurnaan teori perilaku terencana, Ajzen menambahkan *perceived behavioral control* yaitu persepsi individu terhadap kontrol yang dimilikinya dalam melakukan perilaku tertentu. Menurut Ajzen (2005) ketiga faktor yaitu sikap, norma subjektif dan persepsi kontrol dapat memprediksi suatu intensi individu dalam melakukan perilaku tertentu.



Gambar 2.4 Konseptual Theory Planned Of Behavior Ajzen (1989)

Bagan dari *Theory of Planned Behavior* menyebutkan bahwa dalam teori ini terdapat *background factors* yang meliputi faktor personal, sosial dan informasi. *Background factors* dapat mempengaruhi dari komponen *beliefs*. Komponen *beliefs* meliputi *behavioral beliefs* yang dapat menentukan sikap (*attitude toward the behavioral*), *normative belief* yang dapat menentukan norma subjektif, dan

control beliefs yang dapat menentukan persepsi kontrol perilaku. Ketiga komponen *beliefs* dapat mempengaruhi intensi dari individu untuk melakukan suatu perilaku. Jika intensi untuk melakukan suatu perilaku semakin besar maka intensi dapat menimbulkan suatu perilaku.

2.9.1 Komponen *Theory of Planned Behavior*.

Beberapa komponen dari *Theory of Planned Behavior* adalah sebagai berikut:

1. Intensi

Intensi atau niat merupakan suatu hal yang belum menghasilkan perilaku, namun masih berupa keinginan untuk melakukan perilaku. Menurut Ajzen (2005) intensi dapat meramalkan berbagai kecenderungan perilaku. Intensi memiliki 4 aspek menurut Fishbein dan Ajzen:

- 1) Perilaku adalah perilaku yang nantinya akan diwujudkan.
- 2) Sasaran adalah objek yang menjadi sasaran perilaku yang digolongkan menjadi 3, yaitu: orang tertentu, kelompok tertentu, dan objek umum.
- 3) Situasi yang dimaksud adalah situasi yang mendukung suatu perilaku untuk dilakukan.
- 4) Waktu yang dimaksud adalah waktu terjadinya perilaku, meliputi waktu tertentu atau jangka waktu yang tidak terbatas.

Pengukuran intensi terbaik agar dapat memprediksi perilaku adalah dengan memperhatikan keempat aspek intensi yaitu perilaku, target, situasi dan waktu.

Variabel lain yang dapat mempengaruhi intensi selain beberapa faktor utama yaitu variabel yang berhubungan dengan *belief*. Beberapa variabel lain tersebut adalah sebagai berikut:

a. Faktor personal

Faktor personal merupakan sikap umum dari seorang individu terhadap sesuatu, meliputi: kepribadian, nilai hidup, emosi, dan kecenderungan yang dimilikinya.

b. Faktor sosial

Faktor sosial dapat meliputi: usia, jenis kelamin, etnis, pendidikan, penghasilan dan agama.

c. Faktor informasi

Faktor informasi dapat berupa pengalaman, pengetahuan dan paparan media.

Menurut Ajzen (2005), ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan intensi dalam memprediksi tingkah laku, yaitu:

a) Kesesuaian antara intensi dan tingkah laku

Pengukuran intensi harus disesuaikan dengan perilakunya dalam hal konteks dan perilaku.

b) Stabilisasi intensi

Ketidakstabilan intensi seseorang terjadi jika ada jarak waktu yang lama sehingga memungkinkan dapat mengubah intensi seseorang. Semakin panjang interval waktunya maka akan semakin besar pula kemungkinan intensi akan berubah.

c) *Literal inconsistency*

Terkadang individu tidak konsisten dengan intensi yang akan di aplikasikan ke tingkah lakunya. Lupa akan apa yang di ucapkan merupakan salah satu penyebab tidak konsistennya individu dalam mengaplikasikan intensi. Antisipasi yang dapat

dilakukan yaitu dengan meminta individu merinci bagaimana intensi dapat di aplikasikan dalam tingkah laku.

d) *Base rate*

Tingkah laku dengan *base rate* yang tinggi adalah tingkah laku yang biasa orang lakukan, misalnya makan. Sedangkan tingkah laku dengan *base rate* rendah adalah tingkah laku yang tidak dilakukan oleh banyak orang, misal bunuh diri. Intensi dapat memprediksi perilaku dengan baik jika memiliki *base rate* sedang, misal mempelajari pelajaran yang besok akan diajarkan.

2. Sikap

Sikap merupakan pernyataan evaluatif untuk merespon hal positif atau negatif suatu perilaku. Sikap terhadap perilaku ditentukan oleh *behavioral beliefs* yaitu keyakinan tentang konsekuensi dari perilaku. Semakin individu memiliki evaluasi bahwa perilaku tersebut akan menghasilkan konsekuensi positif maka individu akan cenderung bersikap *favorable* terhadap perilaku tersebut, namun jika individu memiliki evaluasi negatif terhadap suatu perilaku maka individu tersebut akan cenderung bersikap *unfavorable* terhadap perilaku tersebut.

3. Norma Subjektif

Norma subjektif didasarkan pada *normative beliefs*, yaitu keyakinan antara setuju dan tidak setuju yang berasal dari orang lain atau suatu kelompok yang berpengaruh terhadap individu. Norma subjektif bisa didefinisikan sebagai persepsi individu terhadap tekanan sosial untuk melakukan atau tidak melakukan suatu perilaku. Norma subjektif dapat ditentukan oleh kombinasi dari *normative belief* individu dan *motivation to comply*. *Normative belief* merupakan suatu

keyakinan mengenai setuju atau tidak setuju yang berasal dari orang lain atau kelompok yang berpengaruh bagi individu. *Motivation to comply* merupakan motivasi dari individu untuk mematuhi harapan orang lain atau kelompok yang berpengaruh pada dirinya.

4. Persepsi kontrol perilaku

Ajzen (2005) menjelaskan bahwa persepsi kontrol perilaku didasarkan pada *control belief*, yaitu keyakinan individu mengenai ada atau tidaknya faktor yang mendukung atau menghambat individu untuk melakukan perilaku. Keyakinan ini didasarkan pada pengalaman, informasi dan beberapa faktor lain yang dapat mempengaruhi perasaan individu mengenai tingkat kesulitan dalam melakukan suatu perilaku.

Persepsi kontrol perilaku merupakan persepsi individu terhadap kemudahan atau kesulitan yang akan dihadapi jika melakukan perilaku tertentu (Ajzen, 2005). Persepsi kontrol perilaku ditentukan oleh kombinasi antara *control belief* dan *perceived power control*. *Control belief* merupakan keyakinan individu terhadap faktor pendukung atau penghambat untuk melakukan perilaku. *Perceived power control* merupakan kekuatan persepsi individu untuk mengontrol faktor pendukung atau penghambat tersebut.

Tabel 2.2. Theoretical Mapping

| No. | Judul | Desain Penelitian | Sampel | Variabel | Instrumen | Hasil |
|-----|---|-------------------|--|--|-----------------------|--|
| 1. | The use of touch-screen tablets in early childhood: Children's knowledge, skills, and | Kualitatif | Sampel : 40 (22 anak perempuan dan 12 anak laki- | Variabel Independen: use of touch-screen tablets in early childhood Variabel | Wawancara Obsevasi | Penggunaan tablets oleh anak-anak dilakukan seriap hari baik di rumah maupun di sekolah. Tablet dapat memberikan dampak positif dengan cara penggunaan yang baik |

| No. | Judul | Desain Penelitian | Sampel | Variabel | Instrumen | Hasil |
|-----|---|-------------------|--|---|--|---|
| | attitudes towards tablet technology (Oliemat, Ihmeideh and Alkhalwaldeh, 2018) | | laki) | Dependen: knowledge, skills, and attitudes | | dan sesuai. |
| 2. | Parents perceptions about the mobile technology use of preschool age children (Genc, 2014) | Kuantitatif | Sampel : 85 orang tua anak usia 3-6 th | Variabel Independen: use of preschool age children Variabel Dependen: Persepsi orang tua | Wawancara kuesioner | Dari hasil penelitian didapatkan, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu sekitar 3 jam sehari untuk menonton tv, laptop, tablet dan smartphone, banyak dari orang tua percaya bahwa penggunaan ponsel pada anak usia dini dapat menyebabkan masalah kesehatan, namun orang tua tidak melakukan pencegahan terhadap itu dan berpikir hal ini merupakan sebuah kemajuan teknologi. |
| 3. | Media devices in pre-school children: the recommendations of the Italian pediatric society (Bozzola, Spina and Ruggiero <i>et al.</i> , 2018) | cross-sectional | Sampel : 350 anak-anak usia 6 bulan – 4 tahun | Variabel Independen: Variabel Dependen: | - | Masalah kesehatan yang dapat terjadi terhadap penggunaan media elektronik pada anak pra sekolah diantaranya, gangguan belajar, kesejahteraan, perkembangan, tidur, penglihatan, pendengaran, dan gangguan terhadap interaksi. |
| 4. | Protective Effects of Parental Monitoring Of Children's Media Use (Gentile, Reimer and Nathanson <i>et al.</i> , 2014) | kohort prospektif | Sampel : 1323 anak | Variabel Independen: Protective Effects Variabel Dependen: Parental Monitoring Of Children's Media Use | The Adult Involvement in Media Scale (AIM) | Pemantauan orang tua terhadap penggunaan media, hasil penelitian ini didapatkan bahwa penggunaan media dapat berpengaruh terhadap pendidikan, perilaku agresif, pola tidur dan risiko obesitas. 4 jenis pemantauan yang sebaiknya orang tua lakukan 1) covieving dengan anak, 2) |

| No. | Judul | Desain Penelitian | Sampel | Variabel | Instrumen | Hasil |
|-----|--|-------------------|---|--|-------------------|---|
| | | | | | | membatasi jumlah waktu terhadap penggunaan media, ³) membatasi jenis konten, 4) berdiskusi masalah penggunaan media. |
| 5. | Parent Perceptions of Mobile Device Use Among Preschool-Aged Children in Rural Head Start Centers (McCloskey, Johnson and Benz <i>et al.</i> , 2018) | cross-sectional | Sampel : 192 | Variabel Independen: Parent Perceptions Variabel Dependen: Mobile Device Use Among Preschool-Aged Children | kuesioner | Dari hasil penelitian sebagian besar anak-anak menggunakan smartphone, tablet dan komputer sendiri di sela-sela waktu luang mereka, penggunaan media dilakukan secara bersama-sama (saudara atau orang tua), dan 90% orang tua memiliki aplikasi khusus untuk di gunakan oleh anak-anak mereka. |
| 6. | Use of Mobile Devices: A Case Study with Children from Kuwait and the United States (Dashti and Yateem, 2018) | Kuantitatif | Sampel : 112 anak-anak usia 3-5 tahun (53 orang anak dari kuwaiti dan 59 anak dari US) | | Wawancara terbuka | Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak usia 3-5 tahun menggunakan perangkat seluler secara ekstensif, dengan hasil 45 % menggunakan atau memiliki perangkat seluler sendiri. |
| 7. | Parenting Style, the Home Environment, and Screen Time of 5-Year-Old Children; The 'Be Active, Eat Right' Study (Veldhuis, Grieken and Randers <i>et al.</i> , 2014) | Kuantitatif | Sampel : 3067 anak usia 5 tahun | Variabel Independen: Parenting Style, the Home Environment Variabel Dependen: Screen Time of 5-Year-Old Children; The | | penelitian ini untuk mengetahui gaya pengasuhan orang tua yg otoriter dan orang tua yang lalai terhadap anak, hasil dari penelitian tidak ada perbedaan secara signifikan terhadap pengasuhan orang tua, rata anak anak menghabiskan ≥ 2 jam /hari untuk menonton tv, dan 30 menit untuk penggunaan |

| No. | Judul | Desain Penelitian | Sampel | Variabel | Instrumen | Hasil |
|-----|--|--------------------------|---|--|---|---|
| | | | | | | komputer dan game. |
| 8. | Parental perceptions of the role of media and technology in their young children's lives (Gentile <i>et al.</i> , 2014) | cross-sectional | Sampel : 101 orang tua dengan anak usia 2-7 tahun, dan 39 anak-anak usia 3-6 tahun | Variabel Independen: Variabel Dependen: | Kuesioner untuk orang tua Wawancara untuk anak | Hasil dari penelitian menunjukkan anak-naka usia dini memiliki media teknologi (televisi, pemutar MP3, video game, dan komputer) secara pribadi, secara keseluruhan orang tua menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media teknologi, orang tua percaya bahwa teknologi dapat membantu perkembangan anak, dan banyak orang tua yang tidak setuju dengan sumber yang menyatakan bahwa ada batasan penggunaan media teknologi terhadap anak sesuai dengan usianya. |
| 9. | MEDIA PROTECT – a programme targeting parents to prevent children's problematic use of screen media (Bleckmann, Rehbein and Seidel <i>et al.</i> , 2014) | Cross-sectional | Sampel : 220 keluarga | Variabel Independen: MEDIA PROTECT Variabel Dependen: parents to prevent children's problematic use of screen media | Kuesioner | Hasil penelitian di dapatkan 8 dari 9 pertanyaan yang ditujukan pada orang tua mengenai seberapa penting atau sangat penting penggunaan media layar pada anak, bahwa media layar berpengaruh terhadap perkembangan anak, MEDIA PROTECT merupakan program untuk orang tua dalam mengurangi masalah penggunaan media layar pada anak dengan memeberikan promosi kesehatan kepada orang tua. |
| 10. | Parents' Interpretations of Screen Time Recommendations for | Kualitatif – Studi kasus | Sampel : 9 orang ibu dan 2 orang | Variabel Independen: Parents' Interpretations of Screen | Wawancara | Hasil dari penelitian menyatakan hanya sepertiga orang tua yang menyadari bahwa waktu penggunaan media layar |

| No. | Judul | Desain Penelitian | Sampel | Variabel | Instrumen | Hasil |
|-----|---|-------------------|---|--|-----------|--|
| | Children Younger Than 2 Years (Brown and Smolenaers, 2018) | | ayah yang memiliki anak \leq 2 tahun | Time Variabel Independen: Recommendations for Children Younger | | pada anak dapat mempengaruhi kesehatan, dengan tanpa memperhatikan aktivitas fisik anak sesuai dengan usianya. |
| 11. | The Roles of General and Technology-Related Parenting in Managing Youth Screen Time (Sanders, Parent and Forehand <i>et al.</i> , 2016) | Cross-sectional | Sampel : 615 orang tua (dibagi 3 kelompok usia : usia 3-7 tahun, 8-12 tahun dan 13-17 tahun) | Variabel Independen: The Roles of General Variabel Independen: Technology-Related Parenting in Managing Youth Screen Time | Kuesioner | Hasil penelitian bahwa penggunaan media layar saat di rumah sangat berhubungan dengan gaya pengasuhan orang tua, penelitian ini mendapatkan gaya pengasuhan orang tua di rumah, diantaranya, 1) pengasuhan tidak konsisten, pengasuhan permisif (prilaku anak yang semaunya), disiplin, lemah, tidak mengontrol prilaku anak, tidak adanya peraturan penggunaan media layar saat berada di rumah. |
| 12. | Physical environments, policies and practices for physical activity and screen-based sedentary behavior among preschoolers within child care centres in Melbourne, Australia and Kingston, Canada (Hinkley, Carson and Hesketh, 2015) | | Sampel : Australia 136 sekolah, Kanada 46 sekolah | Variabel Independen: Physical environments, policies practices for physical activity (Veldhuis <i>et al.</i> , 2014) Variabel Independen: screen-based sedentary behavior among preschoolers within child | | Dari kedua kebijakan sekolah di dua negara dapat hasil, Kanada memiliki kebijakan aktivitas fisik yang di tunjukan dengan anak lebih sering berada di dalam ruangan dengan menonton tv \pm selama 30 menit sehari, sedangkan di Australia menyediakan ruangan untuk anak-anak beraktivitas dengan akses dan layanan bermain di luar ruangan, karena sekolah memiliki kebijakan bahwa anak-anak usia 2-5 tahun tidak boleh menonton tv lebih dari 1 jam sehari, hal ini menunjukkan bahwa |

| No. | Judul | Desain Penelitian | Sampel | Variabel | Instrumen | Hasil |
|-----|--|-------------------|--|---|---|---|
| | | | | | | kebijakan di dalam sekolah sangat lah penting untuk menunjang prilaku dan aktivitas anak. |
| 13 | Cross sectional associations of screen time and outdoor play with social skills in preschool children (Hinkley, Brown and Carson <i>et al.</i> , 2018) | Cross-sectional | Sampel : 575 ibu dari anak usia 2 ± 5 tahun | Variabel Independen: associations of screen time Variabel Dependen: outdoor play with social skills in preschool children | - | Hasil penelitian menunjukkan tingkat keterampilan anak pra sekolah saat di duar ruangan sangatlah rendah (sosial teman sebaya, bermain) dan aktivitas di dalam ruangan sangat lah tinggi (bermain game, vidio, tivi, dvd), peneltian ini menunjukkan interaksi anak yang menonton tivi, dvd, video berhubungan dengan prilaku (pasif) sedangkan anak yang bermain game mnimbulkan prilaku lebih interaktif. |
| 14 | Digital Screen Time Limits and Young Children's Psychological Well-Being: Evidence From a Population-Based Study (Ponti <i>et al.</i> , 2017) | | Sampel : 4.047 anak usia dua tahun, 5.363 anak usia tiga tahun, 5.300 tahun anak usia empat tahun, dan 5.247 anak usia lima tahun | Variabel Independen: Digital Screen Time Limits Variabel Dependen: Young Children's Psychological Well-Being: Evidence From a Population | <i>telephone interviews</i> | Penelitian mengemukakan dampak dari media layar pada anak usia dibawah 5 tahun, dimana salah satu danpaknya adalah obesitas pada anak yang duduk didepan layar selama berjam-jam, tanpa ada aktivitas fisik yang seharusnya. |
| 15 | The Using of Gadget and Its Effect of Decreasing the Quality of | Cross-sectional | Sampel : 43 responden anak sekolah | Variabel Independen: Using of Gadget | <i>Snellen chart dan tear breakup time test</i> | Dari hasil peneltian didapatkan tajam penglihatan menurun sebesar 47%, paparan layar gadedged mempunyai |

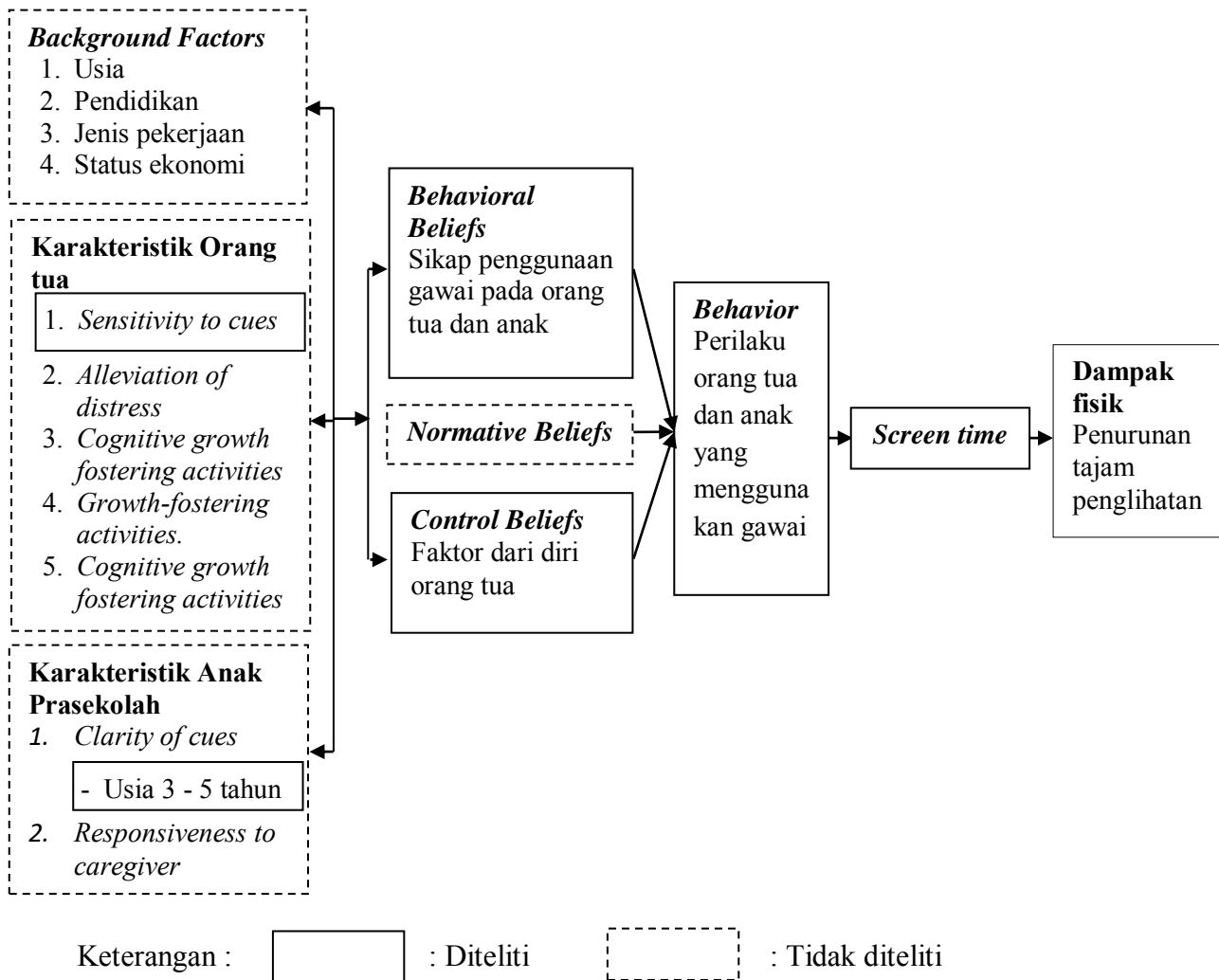
| No. | Judul | Desain Penelitian | Sampel | Variabel | Instrumen | Hasil |
|-----|--|-------------------|---|---|---------------|---|
| | Vision in Elementary School Students (Puspa, Loebis and Nuswantoro, 2018) | | dasar | Variabel Dependen: Effect of Decreasing the Quality of Vision | | risiko kecil untuk mengalami penurunan atau gangguan ketajaman penglihatan, selian itu layar gadget juga mempunyai risiko yang sama terhadap risiko kekeringan mata karena lamanya penggunaan gadget. |
| 16 | Computer/Mobile Device Screen Time of Children and Their Eye Care Behavior: The Roles of Risk Perception and Parenting (Chang, Chiu and Chen <i>et al.</i> , 2018) | Cross-sectional | Sampel : 2.454 anak (Usia 10-11 tahun) - orang tua | Variabel Independen: Computer/Mobile Device Screen Time of Children Variabel Dependen: Their Eye Care Behavior | Kuesioner | Hasil penelitian dari penggunaan media layar pada anak sekolah yang dihubungkan dengan data demografi orang tua yang berisiko pada kesehatan anak, hasil didapatkan anak yang lebih sering menggunakan media screen berjenis kelamin laki-laki, dengan orang tua tunggal dan pendapatan yang rendah, hasil penelitian juga didapatkan perilaku anak dalam penggunaan media screen yang dapat merusak kesehatan mata sebagai berikut : tidak beristirahat selama 10 menit dalam waktu 30 menit penggunaan media layar, digunakan saat anak mau tidur, partisipasi orang tua terhadap penggunaan media. |
| 17 | A psychosocial analysis of parents' decisions for limiting their young child's screen time: An examination of attitudes, social norms and roles, and control perceptions | Prospective | Sampel : 207 orang tua (138 ibu-69 ayah) | Variabel Independen: A psychosocial analysis of parents' decisions Variabel Dependen: limiting their young child's | Kuesioner TPB | Hasil dari penelitian niat orang tua terhadap pembatasan waktu layar pada anak dengan pendekatan <i>Theory Planned Behavior</i> bahwa keputusan orang tua dalam pemantauan waktu layar terhadap anak dengan keyakinan orang tua sebagai tuntunan dalam mengambil |

| No. | Judul | Desain Penelitian | Sampel | Variabel | Instrumen | Hasil |
|-----|---|-------------------|---|---|-----------|--|
| | (Hamilton, Spinks and White <i>et al.</i> , 2016) | | | screen time | | keputusan terhadap waktu penggunaan media layar. |
| 18 | Association between Exposure to Smartphones and Ocular Health in Adolescents (Kim, Hwang and Kang <i>et al.</i> , 2016) | | Sampel: 715 dari 3 kota (Seoul, Busan dan Siheung) | Variabel Independen: Exposure to Smartphones Variabel Dependen: Ocular Health in Adolescents | Kuesioner | Penggunaan smartphone dengan paparan layar yang lebih lama dengan jarak yang dekat dapat berpengaruh terhadap kesehatan mata, penggunaan smartphone dengan waktu ≥ 2 jam perhari dengan gejala (mata kabur, kemerahan, gangguan ketajaman dan kekeringan pada mata) |

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka konsep



Gambar 3.1 Kerangka konseptual perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai anak prasekolah serta dampak tajam penglihatan anak. berdasarkan *Theory of Planned Of Behavior* dan *Theory Parent Child Interaction* menurut menurut Ajzen I 1991 dan Kathryn E. Barnard 1994

Keterangan

Penelitian ini menganalisis faktor perilaku orang tua dan dampak tajam penglihatan terhadap penggunaan gawai berdasarkan *Theory Parent Child Interaction* menurut Kathryn E. Barnard 1994 dan *Theory of Planned Of Behavior* menurut Ajzen I 1991, Teori Kathryn E. Barnard adalah teori yang menjelaskan tentang perkembangan pengkajian untuk mengevaluasi kesehatan, pertumbuhan dan perkembangan anak di samping memandang orang tua dan anak sebagai sistem interaktif, orang tua dan anak di pengaruhi oleh karakteristik individu setiap anggota keluarga dan karakteristik individu tersebut dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan sistem dan Bernard mendefinisikan modifikasi sebagai perilaku adatif, sistem orang tua dan anak dipengaruhi oleh karakteristik individu tersebut yang dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan sistem, setiap Orang tua yang mempunyai masalah dalam kehidupannya seperti, masalah pekerjaan, sosial ekonomi, pengetahuan, sikap, tindakan, masalah emosional dan pola asuh membuat orang tua tidak peka terhadap kesehatan anak.

Faktor- faktor tersebutlah yang dapat mempengaruhi perilaku orang tua terhadap anak dalam penggunaan gawai, perilaku orang tua yang membiarkan anak prasekolah menggunakan gawai dan menatap layar gawai terlalu lama memiliki dampak fisik, salah satu dampak yang terjadi adalah penurunan ketajaman penglihatan yang diakibatkan oleh paparan layar gawai yang terlalu lama.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku menurut TPB adalah sumber informasi yang didapatkan seseorang tentang penggunaan gawai pada

anak prasekolah, teori ini terdapat *background faktor* yang meliputi faktor personal seperti usia, jenis kelamin, pekerjaan dan status ekonomi dari orang tua, *background faktor* dapat mempengaruhi tiga komponen faktor perilaku diantaranya *Behavioral Beliefs* yaitu sikap orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak, *normative beliefs*, dan *Control beliefs* yang merupakan kontrol perilaku, keyakinan yang mempengaruhi perasaan individu mengenai tingkat kesulitan dalam melakukan suatu perilaku, dengan niat yang kuat perilaku orang tua akan berubah, namun ditemukan beberapa studi mengatakan bahwa intense tidak selalu menghasilkan tingkah laku yang diharapkan. dalam penelitian ini akan menganalisis faktor perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai anak prasekolah serta dampak pada tajam penglihatan anak.

3.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Ada pengaruh antara faktor pengetahuan dan sikap terhadap *screen time*.
2. Ada pengaruh antara faktor *Behavioral Beliefs* terhadap *screen time*.
3. Ada pengaruh antara faktor *Control Beliefs* terhadap *screen time*.
4. Ada pengaruh faktor *Behavior* terhadap *screen time*.
5. Ada pengaruh faktor *screen time* terhadap tajam penglihatan anak
6. Ada pengaruh faktor usia anak terhadap dampak tajam penglihatan anak.
7. Ada pengaruh faktor usia anak terhadap *screen time*.

BAB 4

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara penyelesaian masalah dengan menggunakan metode ilmiah, dalam bab ini akan diuraikan tentang desain penelitian, populasi, sampel, kerangka kerja, identifikasi variabel, definisi operasional, instrumen, lokasi dan waktu, prosedur pengumpulan data, analisis data, dan etik penelitian.

4.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. Penelitian *cross sectional* yaitu jenis penelitian menekankan waktu pengukuran/observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada suatu saat (Nursalam, 2017). Penelitian ini melakukan pengukuran terhadap perilaku orang dan dampak tajam penglihatan terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah

4.2 Populasi, Sampel dan Sampling

4.2.1 Populasi

Populasi adalah sekelompok subyek yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (Nursalam, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah sekolah taman kanak-kanak Wilayah Kelurahan Jawa Kecamatan Martapura Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan dengan jumlah pupulasi sebesar 287 orang tua dan anak prasekolah.

4.2.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak prasekolah di sekolah taman kanak-kanak wilayah Kelurahan Jawa Kecamatan Martapura Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan cara *Cluster sampling*, dengan pengelompokan sampel berdasarkan wilayah atau lokasi populasi (Nursalam, 2017).

1. Kriteria Inklusi:

- 1) Orang tua usia 18 - 40 tahun
- 2) Anak usia 3-5 tahun
- 3) Menggunakan gawai
- 4) Penggunaan gawai pada anak lebih dari satu tahun

2. Kriteria Eksklusi:

- 1) Tidak bersedia mengikuti penelitian

1) Kriteria drop out

Tidak mengikuti fase dalam penelitian secara lengkap.

4.2.3 Besar Sampel

Besarnya sampel yang diperlukan dalam penelitian ini dihitung berdasarkan rumus berikut (Nursalam, 2017).

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

$$n = \frac{287}{1 + 287 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{287}{1 + 287(0,0025)}$$

$$n = \frac{287}{1,72} = 166$$

Penghitungan koreksi atau penambahan jumlah sampel berdasarkan prediksi sampel *drop out* dari penelitian (Dharma, 2011) :

$$n' = \frac{n}{1 - f}$$

$$n' = \frac{166}{1 - 0,10} = 184,44 = 184 \text{ responden}$$

Ket:

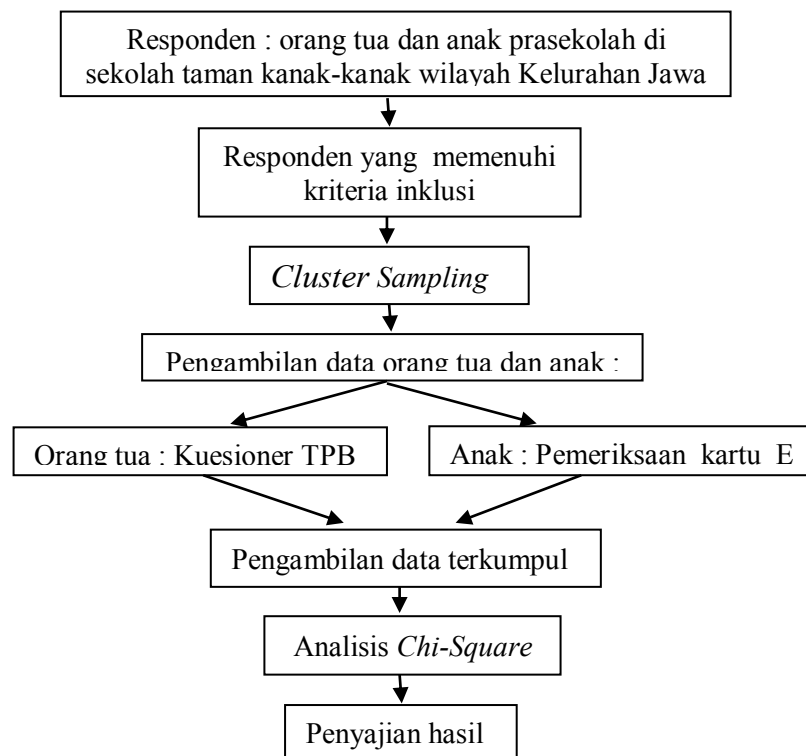
n' = besar sampel setelah dikoreksi

n = besar sampel berdasarkan estimaasi sebelumnya

f = prediksi presentase sampel *drop out* (10%)

Maka besar sampel untuk penelitian perilaku orang tua dan dampak fisik penggunaan gawai anak prasekolah sejumlah 184 responden.

4.3 Kerangka kerja penelitian



Gambar 4.1 kerangka kerja penelitian perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai anak prasekolah serta dampak pada tajam penglihatan anak

4.4 Identifikasi Variabel

4.4.1 Variabel independen (bebas)

Variabel independen adalah variabel yang nilainya menentukan variabel lain (Nursalam, 2017). Variabel independen pada penelitian ini adalah perilaku orang tua diantaranya *sensitivity to cues* pada pengetahuan dan sikap, *Behaviour beliefs*, *Control beliefs*, *Behaviour*.

4.4.2 Variabel dependen (terikat)

Variabel dependen adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain (Nursalam, 2017) Variabel dependen dalam penelitian ini adalah *screen time* dan dampak tajam penglihatan.pada anak prasekolah.

Tabel 4.1 Identifikasi variabel penelitian perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai anak prasekolah serta dampak pada tajam penglihatan anak

| Nama Variabel | Nama Sub Variabel |
|-------------------------------|---|
| Independen | |
| X1 <i>Sensitivity to cues</i> | X1.1 Pengetahuan |
| | X1.2 Sikap |
| X2 <i>Behavioral beliefs</i> | X2.1 Sikap penggunaan gawai |
| X3. <i>Control beliefs</i> | X3.1 Diri sendiri |
| X4. <i>Behavior</i> | X4.1 Praktik |
| Dependen | |
| Y1. <i>Screen time</i> | Y1.1 Frekuensi penggunaan gawai pada anak |
| Y2 Dampak Fisik | Y2.1. Penurunan ketajaman penglihatan |

4.4.3 Definisi operasional

Variabel penelitian ini didefinisikan sesuai dengan tujuan dan maksud penelitian, sehingga pemahaman pembaca sama. Definisi operasional ini disusun dengan berdasarkan berbagai sumber referensi dengan penentuan parameter dan alat ukur yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Tabel 4.2 Definisi operasional penelitian perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai anak prasekolah serta dampak pada tajam penglihatan anak

| Variabel | Sub Variabel | Definisi | Parameter | Alat ukur | Skala | Skor |
|----------------------------------|------------------------------|--|---|---------------|---------|--|
| Independen | | | | | | |
| X1 <i>Sensitivity to cues</i> | X1.1 Pengetahuan | Info yang diketahui atau disadari mengenai penggunaan gawai anak prasekolah | Informasi orang tua terhadap <i>sensitivity</i> dampak penggunaan gawai | Kuesioner TPB | Ordinal | Hasil skor 1-8 Benar : 1 Salah : 0 Baik : Skor >76% Cukup: Skor 56-76% Kurang : Skor < 56% (Arikunto 2013) |
| | X1.2 Sikap | Pernyataan tertutup terhadap peraturan atau tata cara penggunaan gawai pada anak prasekolah. | <i>Sensitivity</i> orang tua dalam penanganan anak yang menggunakan gawai | Kuesioner TPB | Ordinal | Hasil skor 1-48 SS : 4 S : 3 TS : 2 ST : 1 Positif : $T \geq \text{Mean}$ Negatif : $T \leq \text{Mean}$ |
| X2 <i>Behavioral Beliefs</i> | X2.1 Sikap pengguna an gawai | Perasaan orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak. | 1.adanya perasaan untuk membatasi frekuensi penggunaan gawai 2.adanya perasaan untuk membatasi keterlibatan penggunaan gawai antara orang tua dan anak | Kuesioner TPB | Ordinal | Hasil skor 1-32 SS : 4 S : 3 TS : 2 ST : 1 Positif : $T \geq \text{Mean}$ Negatif : $T \leq \text{Mean}$ |

| Variabel | Sub Variabel | Definisi | Parameter | Alat ukur | Skala | Skor | |
|------------------------------|---------------------------|---|---|--|---------------|----------|--|
| | | | 3.adanya perasaan terhadap penggunaan gawai secara bersama-sama | | | | |
| X3 <i>Control Beliefs</i> | X3.1Diri tua | orang tua yang dapat mempengaruhi penggunaan gawai pada anak. | Keadaan orang tua yang dapat mempengaruhi penggunaan gawai pada anak. | 1. perasaan orang tua untuk mengontrol lama penggunaan gawai 2. perasaan orang tua untuk mengontrol model penggunaan gawai. | Kuesioner TPB | Ordinal | Hasil skor 1-28 SS : 4 S : 3 TS : 2 ST : 1 Positif: $T \geq \text{Mean}$ Negatif : $T \leq \text{Mean}$ |
| X4 <i>Behavior</i> | X4.1 Praktik | Suatu perbuatan atau aksi yang dilakukan orang tua terkait penggunaan gawai pada anak prasekolah. | Suatu perbuatan atau aksi yang dilakukan orang tua terkait penggunaan gawai pada anak prasekolah. | <i>Sensitivity</i> orang tua untuk mencegah penggunaan gawai. | Kuesioner TPB | Ordinal | Hasil skor 1-20 SS : 4 S : 3 TS : 2 ST : 1 Positif : $T \geq \text{Mean}$ Negatif : $T \leq \text{Mean}$ |
| Y1 <i>Screen time</i> | Y1.1Lama pengguna an anak | Jumlah jam penggunaan gawai anak prasekolah dalam satu hari | Jumlah jam penggunaan gawai anak prasekolah dalam satu hari | Mengukur lama penggunaan gawai terhadap tajam penglihatan | Kuesioner | Nomin al | < 1 jam : 1 > 1 jam : 2 <i>American Academy of Pediatrics</i> |
| Y2 Dampak Fisik | Y2.1Tajam penglihatan | melihat ketajaman penglihatan pada anak prasekolah | melihat ketajaman penglihatan pada anak prasekolah | Penurunan ketajaman penglihatan | Kartu E | Ordinal | Usia 3-4 Tahun $\leq 20/40$: Normal $>20/40$: Gangguan |

| Variabel | Sub Variabel | Definisi | Parameter | Alat ukur | Skala | Skor |
|----------|--------------|----------|-----------|-----------|-------|--|
| | | | | | | Usia 5 Tahun $\leq 20/30$: Normal $>20/30$: Gangguan |
| | | | | | | <i>American Academy of ophthalmology</i> |

4.5 Instrumen penelitian

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan untuk mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih lengkap, cermat, dan sistematis sehingga mudah diolah (Arikunto, 2009). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner untuk mengetahui perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai baik dari orang tua atau anak prasekolah serta dampak tajam penglihatan anak.

1) Kuesioner *Sensitivity to cues*

Kuesioer perilaku orang tua mencakup faktor pengetahuan, sikap dan praktis, kuesioner ini terkait dengan *sensitivity* terhadap pencegahan dan penanganan penggunaan gawai pada anak prasekolah yang terdiri dari 20 pertanyaan dengan 8 pertanyaan pengetahuan, 12 pertanyaan sikap.

2) Kuesioner *Behavioral Beliefs*

Kuesioner pengukuran variabel ini terdiri dari 8 pertanyaan yang terdiri dari *outcome evaluation*, pertanyaan ini diberikan untuk mengetahui sikap orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak, responden memberikan tanda (√) pada

pilihan yang sesuai, kuesioner ini dibagi menjadi 4 pilihan SS=Sangat setuju, S=Setuju, TS=Tidak setuju, STS=Sangat tidak setuju.

3) Kuesioner *Control Beliefs*

Kuesioner pengukuran variabel ini terdiri dari 7 pertanyaan yang terdiri dari *Control belief*, responden memberikan tanda (√) pada pilihan yang sesuai, kuesioner ini dibagi menjadi 4 pilihan SS=Sangat setuju, S=Setuju, TS=Tidak setuju, STS=Sangat tidak setuju.

4) Kuesioner *Behavior*

Kuesioner pengukuran variabel ini terdiri dari 5 pertanyaan yang terdiri dari kuesioner praktik dari perilaku orang tua dan anak dalam menggunakan gawai responden memberikan tanda (√) pada pilihan yang sesuai, kuesioner ini dibagi menjadi 4 pilihan SS=Sangat setuju, S=Setuju, TS=Tidak setuju, STS=Sangat tidak setuju.

Kuesioner ini membuat kategori tingkat pengetahuan' menjadi tiga bagian berdasarkan persentase, yaitu sebagai berikut (Arikunto, 2013) :

1. Tingkat pengetahuan baik jika nilainya > 76% - 100%
2. Tingkat pengetahuan cukup jika nilainya 56% - 76%
3. Tingkat pengetahuan kurang jika nilainya < 56%

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Nilai yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100\%$$

Tabel 4.3 *Blueprint* instrumen penelitian perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai anak prasekolah serta dampak pada tajam penglihatan anak

| Instrumen | Variabel | Sub variabel | Paramater | Favorable | Unfavorable | Total |
|------------------|----------------------------|---------------------|---------------------|------------------|--------------------|--------------|
| Kuesioner TPB | <i>Sensitivity to cues</i> | Pengetahuan | Informasi orang tua | 13,5,6,8 | 1,2,4,7 | 8 |

| Instrumen | Variabel | Sub variabel | Paramater | Favorable | Unfavorable | Total |
|------------------|------------------------------|------------------------------|--|----------------------|---------------------------|--------------|
| | | | terhadap <i>sensitivity</i> dampak penggunaan gawai | | | |
| | | Sikap | <i>Sensitivity</i> orang tua dalam penanganan anak yang menggunakan gawai | 2,6,7,8,11, 12 | 1,2,4,5,9,10 | 12 |
| | <i>Behavioral Belief</i> | Sikap penggunaan gawai | 1.adanya perasaan untuk membatasi frekuensi penggunaan gawai 2.adanya perasaan untuk membatasi keterlibatan penggunan gawai antara orang tua dan anak 3.adanya perasaan terhadap penggunaan gawai secara bersama- sama | 2 4 | 1,3 6 5,7,8 | 8 |
| | <i>Control Beliefs</i> | Diri orang tua | 1. perasaan orang tua untuk mengontrol lama penggunaan gawai 2. perasaan orang tua untuk mengontrol model penggunaan gawai. | 1,2,3,4,7 5,6 | | 7 |

| Instrumen | Variabel | Sub variabel | Paramater | Favorable | Unfavorable | Total |
|------------------|-----------------|---------------------|---|------------------|--------------------|--------------|
| | <i>Behavior</i> | Praktik | <i>Sensitivity</i> orang tua untuk mencegah penggunaan gawai. | 1,2 | 3,4,5 | 5 |

4.5.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

Kuesioner yang telah disusun oleh peneliti telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas yang bertujuan agar hasil penelitian memiliki makna kuat sehingga hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel.

4.5.2 Uji Validitas

Uji validitas adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana pertanyaan pengukur mampu mengukur sesuatu yang ingin diukur. Uji validitas untuk mengetahui apakah item pertanyaan mempunyai kemampuan mengukur apa yang akan diukur oleh peneliti. Uji validitas instrumen pengumpulan data menggunakan *Pearson Product Moment* (r) dengan membandingkan antara skor nilai setiap item pertanyaan dengan skor total pertanyaan. Dasar pengambilan keputusan adalah valid jika r hitung $>$ r tabel dan tidak valid jika r hitung $<$ r table (Riwidikdo, 2007). Uji validitas dilakukan kepada responden yang memiliki karakteristik sama dengan responden penelitian, uji coba alat ukur atau uji validitas dilakukan kepada 18 responden orang tua anak prasekolah Paud Terpadu Negeri Pertiwi. Hasil uji validitas kuesioner dinyatakan valid dilihat dari r hitung $>$ r tabel, dengan nilai r tabel 0,468

1. Kuesioner *Sensitivity to cues*

Instrumen untuk mengukur *sensitivity* orang tua terhadap penggunaan gawai telah dilakukan uji validitas. Kuesioener ini berisi tentang pengetahuan dan

sikap orang tua, dari 25 item, terdapat 8 item yang dinyatakan tidak valid, kemudian 3 item tersebut peneliti perbaiki dan 5 item dihilangkan karena pertanyaan tersebut memiliki makna yang sama. Hasil uji validitas kuesioner *Sensitivity to cues* pada pengetahuan semua pertanyaan dinyatakan valid dilihat dari r hitung $>$ r tabel dengan hasil uji validitas diperoleh nilai r hitung yang berkisaran antara 0,540-0,933 dan hasil uji validitas kuesioner *Sensitivity to cues* pada sikap semua pertanyaan dinyatakan valid dilihat dari r hitung $>$ r tabel dengan hasil uji validitas diperoleh nilai r hitung yang berkisaran antara 0,582-0,870.

2. Kuesioner *Behavioral Beliefs*

Instrumen untuk terkait *outcome evaluation* telah dilakukan uji validitas. Dari 8 item, terdapat 3 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Kemudian 3 item tersebut diperbaiki oleh peneliti. Hasil uji validitas kuesioner *Behavioral Beliefs* semua pertanyaan dinyatakan valid dilihat dari r hitung $>$ r tabel, hasil uji validitas diperoleh nilai r hitung yang berkisaran antara 0,643-0,780.

3. Kuesioner *Control Beliefs*

Instrumen untuk terkait pencegahan menggunakan gawai pada anak prasekolah telah dilakukan uji validitas. Dari 8 item, terdapat 1 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Kemudian dihilangkan karena pernyataan tersebut memiliki makna yang sama. Hasil uji validitas kuesioner *Control Beliefs* semua pertanyaan dinyatakan valid dilihat dari r hitung $>$ r tabel, hasil uji validitas diperoleh nilai r hitung yang berkisaran antara 0,519-0,958.

4. Kuesioner *Behavior*

Instrumen untuk mengukur praktik dari perilaku orang tua telah dilakukan uji validitas. Dari 8 item, terdapat 3 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Kemudian 3 item tersebut diperbaiki oleh peneliti. Hasil uji validitas kuesioner *Behavior* semua pertanyaan dinyatakan valid dilihat dari r hitung $>$ r tabel, hasil uji validitas diperoleh nilai r hitung yang berkisaran antara 0,519-0,740.

1.5.3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan instrument mempunyai kepercayaan, keterandalan, konsistensi dan bias digunakan secara berulang-ulang. Uji reliabilitas terhadap instrumen dilakukan untuk mengetahui tingkat keajegan dari alat ukur. Pengujian reliabilitas instrumen penelitian dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *cronbach alfa*. Pertanyaan yang sudah valid kemudian diuji reliabilitasnya menggunakan rumus. Berdasarkan pedoman Aiken dalam Susila dan Suyatno (2015) suatu instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas atau dapat diandalkan jika $r \geq 0,65$ atau menurut Wiyono (2011) jika nilai r hitung $>$ r tabel. pada penelitian ini kuesioner yang digunakan telah diuji validitas reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS.

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai anak prasekolah serta dampak pada tajam penglihatan anak

| No | Kuesioner | Nilai r | Kesimpulan |
|----|---------------------------|----------------|------------------------------------|
| 1 | Pengetahuan Sikap | 0.865 0.924 | <i>reliable</i> <i>reliable</i> |
| 2 | <i>Behavioral Beliefs</i> | 0.874 | <i>reliable</i> |
| 3 | <i>Control Beliefs</i> | 0.900 | <i>reliable</i> |
| 4 | <i>Behavior</i> | 0.662 | <i>reliable</i> |

Berdasarkan Tabel 4.1 didapatkan nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,6 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa variabel Pengetahuan, Sikap, *Behaviour Beliefs*, *Control Beliefs*, dan *Behaviour* layak dan handal untuk digunakan.

4.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah taman kanak-kanak Wilayah Kelurahan Jawa Kecamatan Martapura Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan.

Tabel 4.5 Jadwal penelitian perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai anak prasekolah serta dampak pada tajam penglihatan anak di wilayah Kelurahan Jawa bulan September 2018 - Mei 2019

| No | Kegiatan | Bulan Pelaksanaan | | | | | | | | | |
|----|--|-------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|--|
| | | Sep 2018 | Okt 2018 | Nov 2018 | Des 2018 | Jan 2019 | Feb 2019 | Mar 2019 | Apr 2019 | Mei 2019 | |
| 1 | Penyusunan proposal dan ujian pra proposal | ■ | | | | | | | | | |
| 2 | Ujian proposal tesis | | | | ■ | | | | | | |
| 3 | Uji etik da uji validitas da reabilitas | | | | | ■ | | | | | |
| 4 | Pengumpulan dan pengolahan data | | | | | | ■ | ■ | | | |
| 5 | Ujian hasil dan sidang tesis | | | | | | | | ■ | ■ | |

4.7 Prosedur Penelitian dan Pengumpulan Data

Peneliti mengurus surat ijin permohonan data awal ke bagian akademik Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, kemudian menyerahkan kepada Kelurahan Jawa Kecamatan Martapura untuk melakukan penelitian di sekolah taman kanak-kanak wilayah Kelurahan Jawa Kecamatan Martapura Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan.

Peneliti mengunjungi satu-persatu sekolah taman kanak-kanak yang ada di Kelurahan Jawa dan meminta ijin kepada Kepala Sekolah untuk melakukan penelitian perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai anak prasekolah serta

dampak pada tajam penglihatan anak, setelah mendapatkan ijin dari setiap sekolah peneliti menghitung jumlah siswa dan meminta daftar nama siswa dari 5 sekolah taman kanak-kanak yang diteliti, kemudian peneliti dan pihak sekolah menentukan waktu untuk bertemu dengan anak dan orang tua agar dapat meminta kesediaan calon responden untuk menjadi responden penelitian dengan memberikan penjelasan mengenai tujuan, manfaat, bahaya, serta prosedur penelitian yang akan dilakukan, selanjutnya peneliti mengatur waktu bersama pihak sekolah dan orang tua anak untuk dilakukan pemeriksaan visus dengan menggunakan kartu E dan pembagian kuesioner pada orang tua.

Selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data dengan prosedur operasional sebagai berikut:

1. Peneliti mendatangi setiap responden yang telah ditentukan di setiap sekolah dan sudah mendapatkan ijin
2. Peneliti menjelaskan tujuan dan langkah dari penelitian pada masing-masing responden serta memberikan surat persetujuan (*informed consent*) kepada orang tua untuk menjadi responden peneliti untuk ditandatangani.
3. Peneliti memberikan kuesioner yang telah dibuat dan meminta responden untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan. Bagi responden yang telah mengerti dan paham mengenai kuesioner, pengisian kuesioner dilakukan sendiri oleh responden namun tetap didampingi oleh peneliti, dalam pembagian kuesioner peneliti juga didampingi oleh wali kelas murid atau pihak sekolah.

4. Peneliti melakukan pemeriksaan visus yang dengan menggunakan kartu E, pengukuran visus dilakukan pada anak yang telah ditentukan dan sesuai dengan kriteria inklusi. Peneliti menjelaskan prosedur pemeriksaan visus kepada orang tua dan anak. Peneliti meletakkan kartu pada jarak 6 meter atau 20 kaki dari responden dengan posisi kartu E sejajar dengan mata responden, peneliti pastikan pencahayaan harus cukup, anak-anak berdiri sejajar dengan kartu E, kemudian mata kanan responden ditutup untuk memeriksa mata sebelah kanan, dan sebaliknya, pemeriksaan dilakukan dengan mengikuti arah penunjuk dan anak mengikuti ke mana arah penunjuk di tunjukan ke barisan kartu E , kemudian hasil visus di catat.
5. Peneliti membantu menjelaskan dan memberikan pendampingan dalam menjawab pertanyaan pada responden yang kurang memahami pertanyaan yang disampaikan.
6. Saat proses penelitian orang tua kooperatif dan ada beberapa anak prasekolah yang menangis saat akan dilakukan pemeriksaan, namun peneliti tetap memberikan penjelasan kepada anak bahwa pemeriksaan ini hanya mengikuti arah kartu yang di tunjuk oleh peneliti.
7. Peneliti menyampaikan dan memberi penjelasan kepada orang tua untuk mengirimkan foto anak mereka saat menggunakan gawai sebagai data pendukung dari kuesioner posisi yang baik dalam penggunaan gawai. Beberapa responden mengirimkan foto sesuai dengan peneliti inginkan, dari hasil kuesioner menyatakan bahwa posisi saat menggunakan gawai berpengaruh terhadap kesehatan mata anak, dan di sesuai ketika orang tua

mengirimkan foto yang diminta peneliti bahwa anak mereka sedang menggunakan gawai dengan posisi duduk.

8. Data yang didapat dari kuesioner dan pemeriksaan ketajaman penglihatan selanjutnya di *coding* oleh peneliti dan dimasukkan ke dalam tabulasi untuk dianalisis menggunakan perangkat lunak komputer untuk di analisis dengan uji *chi square* hingga menghasilkan suatu kesimpulan dari hasil penelitian.

4.8 Analisa Data

Menurut Nursalam (2013) menjelaskan bahwa analisa data merupakan bagian yang sangat penting untuk mencapai tujuan, dimana tujuan pokok penelitian adalah menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti dalam mengungkap fenomena.

4.8.1 Analisis deskriptif

Semua variabel penelitian akan dihitung secara statistik untuk memperoleh nilai ikhtisar (mean, median, modus dan simpang baku). Selain itu, juga akan ditampilkan distribusi frekuensi berdasarkan kategori masing-masing variabel dan deskripsi kategori dengan pendekatan analisis baris kolom.

4.8.2 Analisis statistik

Analisa data dalam penelitian ini dikerjakan secara deskriptif dan analitik menggunakan uji statistik *chi-square test* dengan $\alpha=0,05$. *Chi-square* adalah salah satu jenis uji komperatif yang dilakukan pada dua variabel dimana skala data kedua variabel adalah nominal, berguna untuk menguji dua buah variabel nominal dan

mengukur beda distribusi frekuensi dengan munculnya kejadian kuatnya hubungan antara dua variabel.

Perhitungan analisis bivariat menggunakan uji *chi-square* sesuai dengan persyaratan penggunaan *uji-square* untuk tabulasi silang 2 x 2, dengan sampel adalah 184 responden. Untuk menentukan faktor-faktor apa saja yang memengaruhinya menggunakan p value yang dibandingkan dengan tingkat kesalahan yang digunakan yaitu 5% atau 0,05%. Hasil *uji Chi-square* menyimpulkan ada tidaknya hubungan dua variabel kategorik.

4.9 Etika Penelitian

Penelitian ini telah mendapatkan kelayakan etik No. 1274-KEPK Universitas Airlangga Surabaya. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mengajukan surat permohonan untuk mendapatkan rekomendasi dari dekan Fakultas Keperawatan UNAIR dan permintaan ijin kepada kepala sekolah taman kanak-kanak wilayah Kelurahan Jawa Kab. Banjar Kalimantan Selatan. Setelah mendapatkan persetujuan, peneliti melakukan penelitian dengan menekankan masalah etika meliputi:

1) Menghormati seseorang (*Respect for Person*)

Peneliti menghormati harkat dan martabat manusia sebagai pribadi yang memiliki kebebasan berkehendak atau memilih dan bertanggung jawab secara pribadi terhadap keputusan sendiri. Otonomi responden sangat diprioritaskan selama proses pengumpulan data. Jika calon responden bersedia mengikuti penelitian maka dapat menandatangani *informed consent*. Peneliti selama proses wawancara memperhatikan responden dan menjaga agar responden tidak bosan

dengan memberikan kesempatan pada responden untuk menyampaikan pendapatnya dan tidak mendominasi dan memberikan kesempatan untuk istirahat.

2) Kemanfaatan (*Beneficence*) dan tidak merugikan (*Non-maleficence*)

Prinsip *beneficence* dirasakan penting karena selama proses pengambilan data, peneliti mengeksplorasi perasaan, perilaku dan peran partisipan yang mempunyai anak prasekolah. Peneliti memperhatikan bahwa dalam pengambilan data diupayakan untuk memberikan manfaat dan tidak menimbulkan kondisi yang beresiko serta tidak merugikan bagi subyek. Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi subyek berupa informasi tentang tindakan penggunaan gawai anak prasekolah dan subyek hanya diminta kesediaan waktunya selama proses pengambilan data. Peneliti memberikan kesempatan pada subyek untuk memutuskan apakah melanjutkan dalam proses pengambilan data atau tidak

3) Keadilan (*Justice*)

Dalam penelitian ini semua subyek diperlakukan sama dan adil pada setiap tahapan penelitian.

4) Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Peneliti menjamin kerahasiaan dari semua informasi yang diberikan oleh responden selama proses penelitian dengan tidak mencantumkan nama dan hanya informasi yang berhubungan dengan penelitian saja yang akan dilaporkan di hasil penelitian.

BAB 5

HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

Pada bab ini dibahas mengenai hasil pengumpulan data tentang perilaku orang tua dan dampak tajam penglihatan terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah di wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan. Data disampaikan dalam bentuk tabel dan narasi yang meliputi data gambaran umum lokasi, karakteristik demografi responden penelitian meliputi usia orang tua, pekerjaan orang tua, pendidikan dan usia anak prasekolah serta lama penggunaan gawai pada anak, Data variabel penelitian yang diukur berkaitan dengan perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah serta dampak tajam penglihatan anak dengan perhitungan analisis uji *chi square*.

5.1 Hasil Penelitian

5.1.1 Gambaran umum lokasi penelitian

Penelitian dilaksanakan di Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan. Penelitian dilaksanakan dari tanggal 04 Februari 2019 sampai 06 Maret 2019. Kelurahan Jawa merupakan wilayah yang berada di Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, Keputusan Menteri Administrasi Dalam Negeri Nomor : 140-502 tanggal, 22 September 1980 tentang Penetapan Kampung/Desa menjadi Kelurahan, maka pada tanggal, 1 Januari 1981 Kampung Jawa/Desa menjadi kelurahan Jawa. Berdasarkan surat edaran Kepala Badan Administrasi Negara (BAKN) Nomor : 01/SE/1981 tanggal, 12 Oktober 1981 tentang Pengangkatan Kepala Kelurahan dan Perangkat Kelurahan menjadi Pegawai

Negeri Sipil. Penduduk Kelurahan Jawa merupakan penduduk heterogen yang terdiri dari berbagai suku dan agama, hal ini disebabkan wilayah Kelurahan Jawa berada di Pusat Pemerintahan dan Ibu kota Kabupaten yang memiliki potensi berkembang.

Data sarana dan prasarana pendidikan di kelurahan jawa memiliki 19 sarana pendidikan dengan 5 sekolah taman kanak-kanak, 2 sekolah TK AL-Quran, 4 sekolah dasar, 2 sekolah menengah pertama, 1 sekolah menengah atas dan 1 sekolah perguruan tinggi, kelurahan jawa merupakan wilayah dengan penduduk ekonomi kelas merata, tingkat pendidikan yang bervariasi serta sistem pembangunan yang memadai, penggunaan internet oleh penduduk kelurahan jawa tidak asing lagi bahkan sebagian besar penduduk wilayah kelurahan jawa memiliki gawai, masyarakat kelurahan jawa memiliki gawai sebagai media komunikasi, informasi dan sebagai media hiburan untuk orang dewasa ataupun anak-anak.

5.2 Karakteristik Responden

5.2.1 Karakteristik demografi responden

Data karakteristik demografi responden ini menguraikan tentang karakteristik responden orang tua dan anak yang meliputi usia orang tua, pendidikan orang tua, pekerjaan orang tua dan usia anak prasekolah.

Tabel 5.1 Distribusi demografi responden orang tua di Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Februari-6 Maret 2019.

| Karakteristik Responden | n | % |
|-------------------------|----|------|
| Usia | | |
| 22-27 Tahun | 35 | 19 |
| 28-33 Tahun | 79 | 42,9 |
| >33 Tahun | 70 | 38,1 |

| Karakteristik Responden | n | % |
|--------------------------------|----------|----------|
| Total | 184 | 100 |
| Pendidikan | | |
| Sekolah Dasar | 10 | 5,4 |
| SMP/Sederajat | 24 | 13,1 |
| SMA/Sederajat | 77 | 41,8 |
| Pendidikan Tinggi | 73 | 39,7 |
| Total | 184 | 100 |
| Pekerjaan | | |
| Ibu Rumah Tangga | 103 | 56 |
| Karyawan Swasta | 32 | 17,4 |
| PNS/POLRI/TNI | 32 | 17,4 |
| Wiraswasta | 17 | 9,2 |
| Total | 184 | 100 |

Berdasarkan tabel 5.1 menunjukkan bahwa karakteristik responden orang tua berdasarkan usia dari 184 responden paling banyak berusia 28-33 tahun sebesar 42,9%. Karakteristik responden orang tua berdasarkan tingkat pendidikan paling banyak berpendidikan SMA/Sederajat sebanyak 41,8%. Karakteristik responden orang tua berdasarkan Pekerjaan sebanyak 56% tidak bekerja atau sebagai ibu rumah tangga.

Tabel 5.2 Distribusi demografi responden anak prasekolah (3-5 tahun) di Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Februari-6 Maret 2019.

| Karakteristik Responden | n | % |
|--------------------------------|----------|----------|
| Usia | | |
| 3 Tahun | 13 | 7 |
| 4 Tahun | 105 | 57,1 |
| 5 Tahun | 66 | 35,9 |
| Total | 184 | 100 |

Berdasarkan tabel 5.2 menunjukkan bahwa karakteristik responden anak prasekolah berdasarkan usia dari 184 responden paling banyak anak berusia 4 tahun sebesar 57,1%.

5.3 Deskripsi variabel penelitian

Pada penyajian ini menggambarkan variabel yaitu *screen time*, pengetahuan, sikap, *behaviour beliefs*, *control beliefs*, *behavior*, dan tajam penglihatan.

5.3.1 Analisis deskripsi variabel *screen time* pada anak prasekolah

Tabel 5.3 Distribusi responden berdasarkan *Screen time* anak prasekolah (3-5 tahun) di Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan 4 Februari-6 Maret 2019.

| <i>Screen Time</i> | N | % |
|--------------------|--------------|------|
| 1 jam | 26 | 14,1 |
| >1 jam | 158 | 85,9 |
| Mean | 2.6 jam/hari | |
| Std. Deviation | 1.1 jam/hari | |
| Minimum | 1 jam/hari | |
| Maximum | 6 jam/hari | |

Berdasarkan tabel 5.3 diketahui nilai rata-rata *Screen time* sebesar 2.6 jam/hari. Nilai minimal *screen time* yaitu 1 jam/hari dan nilai maksimal sebesar 6 jam/hari, berdasarkan tabel dapat dilihat penggunaan gawai pada anak prasekolah sebanyak 158 responden atau 85,9% anak menghabiskan waktu di depan layar lebih dari 1 jam perhari.

5.3.2 Analisis deskripsi perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai.

Tabel 5.4 Distribusi frekuensi perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah di Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Februari-6 Maret 2019.

| Variabel | N | % | Kategori |
|---------------------------|-----|------|----------|
| Pengetahuan | 119 | 64,7 | Baik |
| | 48 | 26,1 | Cukup |
| | 17 | 9,2 | Kurang |
| Sikap | 86 | 46,7 | Positif |
| | 98 | 53,3 | Negatif |
| <i>behavioral beliefs</i> | 82 | 44,6 | Positif |
| | 102 | 55,4 | Negatif |

| Variabel | N | % | Kategori |
|------------------------|-----|------|----------|
| <i>Control beliefs</i> | 85 | 46,2 | Positif |
| | 99 | 53,8 | Negatif |
| <i>Behavior</i> | 77 | 41,8 | Positif |
| | 107 | 58,2 | Negatif |

Berdasarkan tabel 5.4 diketahui bahwa sebagian besar responden mempunyai pengetahuan baik sebesar 64,7%, dan sikap responden sebagian besar 53,3% memiliki sikap negatif, *behavioral beliefs* responden yang negatif sebesar 55,4%, *Control beliefs* negatif yang mana orang tua tidak memiliki peraturan terhadap penggunaan gawai sebesar 53,8%. Dan *Behavior* yang negatif sebesar 58,2%.

5.3.3 Analisis deskripsi hasil pemeriksaan tajam penglihatan anak prasekolah (3-5 tahun).

Tabel 5.5 Distribusi frekuensi dampak tajam penglihatan anak prasekolah Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan 4 Februari-6 Maret 2019.

| | Hasil Visus | n | % |
|--|-------------|----|------|
| Tajam penglihatan anak prasekolah (3-5 tahun) | 20/70 | 8 | 4,3 |
| | 20/50 | 65 | 35,2 |
| | 20/30 | 91 | 49,5 |
| | 20/20 | 20 | 11 |

Berdasarkan tabel 5.5 di atas didapatkan hasil tajam penglihatan dengan menggunakan kartu E sebesar 49,5% hasil visus 20/30 dan sebanyak 8 responden atau 4,3 % hasil visus sebesar 20/70.

Berdasarkan *American Academy of ophthalmology* (AAO) pengukuran tajam penglihatan pada anak usia 3 sampai 4 tahun dikatakan normal jika dapat melihat baris 20/40, dan anak usia 5 tahun dapat melihat baris 20/30.

5.4 Hasil Penelitian Analisis Inferensial

Bagian ini menyajikan hasil analisis inferensial antara variabel independen pengetahuan, sikap, *behavioral beliefs*, *control beliefs*, *behavior* dengan *screentime*.

5.4.1 Analisis dengan *chi square* antara pengetahuan dengan *screen time*

Hasil analisis dengan *chi square* antara pengetahuan dengan *screen time* dapat dilihat pada tabel 5.6 berikut.

Tabel 5.6 Hasil analisis *chi square* antara pengetahuan dengan *screen time* anak prasekolah (3-5 tahun) Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Februari-6 Maret 2019.

| | | <i>Screen time</i> | | | | Total | Nilai p | Koefisien kontingensi |
|-------------|--------|--------------------|------|---------|------|-------|----------------------|-----------------------|
| | | > 1 jam | | < 1 jam | | | | |
| | | n | % | n | % | | | |
| Pengetahuan | Baik | 107 | 58,2 | 12 | 6,5 | 119 | 0,008 (p = 0,008) | |
| | Cukup | 37 | 20,1 | 11 | 6 | 48 | | |
| | Kurang | 14 | 7,6 | 3 | 1,6 | 17 | | |
| Total | | 158 | 85,9 | 26 | 15,1 | 184 | | |

Berdasarkan tabel 5.6 menunjukkan hasil analisis *chi square* mendapatkan nilai $p < \alpha$ ($0,008 < 0,05$) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara pengetahuan dengan *screen time*, pengetahuan orang tua dengan *screen time* berpengetahuan baik sebesar 58,2%. Nilai korelasi sebesar 0,580 yang menunjukkan korelasi positif sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin baik pengetahuan orang tua semakin rendah *screen time* pada anak prasekolah.

5.4.2 Analisis dengan *chi square* antara sikap dengan *screen time*

Hasil analisis dengan *chi square* antara sikap dengan *screen time* dapat dilihat pada tabel 5.7 berikut.

Tabel 5.7 Hasil analisis *chi square* antara sikap dengan *screen time* anak prasekolah (3-5 tahun) Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Februari-6 Maret 2019.

| | | <i>Screen time</i> | | | | Total | Nilai p | Koefisien kontingensi |
|-------|---------|--------------------|------|---------|------|-------|---------|-----------------------|
| | | > 1 jam | | < 1 jam | | | | |
| | | n | % | n | % | | | |
| Sikap | Positif | 72 | 39,2 | 14 | 7,6 | 86 | 0,007 | 0,752 (p = 0,007) |
| | Negatif | 86 | 46,7 | 12 | 6,5 | 98 | | |
| | Total | 158 | 85,9 | 26 | 14,1 | 184 | | |

Berdasarkan tabel 5.7 menunjukkan hasil analisis *chi square* mendapatkan nilai $p < \alpha$ ($0,007 < 0,05$) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara sikap dengan *screen time*, sikap orang tua dengan *screen time* buruk sebesar 46,7%, dengan nilai korelasi sebesar 0,752 yang menunjukkan korelasi sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin negatif sikap orang tua maka semakin tinggi *screen time* pada anak prasekolah.

5.4.3 Analisis dengan *chi square* antara *behavioral beliefs* dengan *screen time*

Hasil analisis dengan *chi square* antara *behavioral beliefs* dengan *screen time* dapat dilihat pada tabel 5.8 berikut.

Tabel 5.8 Hasil analisis *chi square* antara *behavioral beliefs* dengan *screen time* anak prasekolah (3-5 tahun) Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Februari-6 Maret 2019.

| | | <i>Screen time</i> | | | | Total | Nilai p | Koefisien kontingensi |
|---------------------------|---------|--------------------|------|---------|------|-------|---------|-----------------------|
| | | > 1 jam | | < 1 jam | | | | |
| | | n | % | n | % | | | |
| <i>Behavioral beliefs</i> | Positif | 74 | 40,2 | 8 | 4,3 | 82 | 0,230 | 0,640 (p = 0,230) |
| | Negatif | 84 | 45,7 | 18 | 9,8 | 102 | | |
| | Total | 158 | 85,9 | 26 | 14,1 | 184 | | |

Berdasarkan tabel 5.8 menunjukkan hasil analisis *chi square* mendapatkan nilai $p > \alpha$ ($0,230 > 0,05$) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh antara *Behaviour beliefs* dengan *screen time*, dengan nilai sebesar 45,7%. Nilai korelasi

sebesar 0,640. sehingga dapat disimpulkan bahwa *Behavior beliefs* orang tua terhadap penggunaan gawai tidak mempengaruhi *screen time* pada anak prasekolah.

5.4.4 Analisis dengan *chi square* antara *control beliefs* dengan *screen time*

Hasil analisis dengan *chi square* antara *control beliefs* dengan *screen time* dapat dilihat pada tabel 5.9 berikut.

Tabel 5.9 Hasil analisis *chi square* antara *control beliefs* dengan *screen time* anak prasekolah (3-5 tahun) Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Februari-6 Maret 2019.

| | | <i>Screen time</i> | | | | Total | Nilai p | Koefisien kontingensi |
|------------------------|---------|--------------------|------|---------|------|-------|---------|-----------------------|
| | | > 1 jam | | < 1 jam | | | | |
| | | n | % | n | % | | | |
| <i>Control beliefs</i> | Positif | 73 | 39,7 | 12 | 6,5 | 85 | 0,002 | 0,662 (p = 0,002) |
| | Negatif | 85 | 46,2 | 14 | 7,6 | | | |
| Total | | 158 | 85,4 | 26 | 14,1 | 184 | | |

Berdasarkan tabel 5.9 menunjukkan hasil analisis *chi square* mendapatkan nilai $p > \alpha$ ($0,002 > 0,05$) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara *Control beliefs* dengan *screen time*, hasil *screen time* > 1 jam sebesar 46,2% dengan nilai korelasi sebesar 0,662. sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin rendah *Control beliefs* orang tua semakin tinggi *screen time* pada anak prasekolah.

5.4.5 Analisis dengan *chi square* antara *behaviour* dengan *screen time*

Hasil analisis dengan *chi square* antara *behaviour* dengan *screen time* dapat dilihat pada tabel 5.10 berikut.

Tabel 5.10 Hasil analisis *chi square* antara *behaviour* dengan *screen time* anak prasekolah (3-5 tahun) Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Februari-6 Maret 2019.

| | | <i>Screen time</i> | | | | Total | Nilai p | Koefisien kontingensi |
|------------------|---------|--------------------|------|---------|------|-------|---------|-----------------------|
| | | > 1 jam | | < 1 jam | | | | |
| | | n | % | n | % | | | |
| <i>Behaviour</i> | Positif | 69 | 37,5 | 8 | 4,3 | 77 | 0,040 | 0,602 (p = 0,040) |
| | Negatif | 89 | 48,4 | 18 | 9,8 | | | |
| Total | | 158 | 85,9 | 26 | 14,1 | 184 | | |

Berdasarkan tabel 5.10 menunjukkan hasil analisis *chi square* mendapatkan nilai $p < \alpha$ ($0,040 < 0,05$) yang menyatakan terdapat pengaruh antara *Behaviour* dengan *screen time* dengan nilai sebesar 48,4%,. Nilai korelasi sebesar 0,602 sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin rendah *Behaviour* orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak maka semakin tinggi *screen time* pada anak prasekolah.

5.4.6 Analisis *screen time* terhadap tajam penglihatan

Hasil analisis dengan *chi square* antara *screen time* dengan tajam penglihatan dapat dilihat pada tabel 5.11 berikut.

Tabel 5.11 Hasil analisis *chi square* antara tajam penglihatan dengan *screen time* anak prasekolah (3-5 tahun) Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Februari-6 Maret 2019.

| | | Tajam Penglihatan | | | | Total | Nilai p | Koefisien kontingensi |
|--------------------|---------|-------------------|------|--------|------|-------|---------|-----------------------|
| | | Gangguan | | Normal | | | | |
| | | n | % | n | % | | | |
| <i>Screen Time</i> | > 1 jam | 66 | 35,9 | 92 | 50 | 158 | 0,000 | 0,502 (p = 0,000) |
| | < 1 jam | 7 | 3,8 | 19 | 10,3 | | | |
| Total | | 73 | 39,7 | 111 | 60,3 | 184 | | |

Berdasarkan tabel 5.11 menunjukkan hasil analisis *chi square* mendapatkan nilai $p < \alpha$ ($0,000 > 0,05$) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara *screen time* terhadap tajam penglihatan anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

semakin tinggi *screen time* pada anak prasekolah maka dampak tajam penglihatan dapat terjadi gangguan akibat paparan layar gawai yang lama.

5.4.7 Analisis dengan *chi square* antara usia anak dengan tajam penglihatan

Hasil analisis dengan *chi square* antara usia anak dengan tajam penglihatan dapat dilihat pada tabel 5.12 berikut.

Tabel 5.12 Hasil analisis *chi square* antara usia anak dengan tajam penglihatan anak prasekolah (3-5 tahun) Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Februari-6 Maret 2019.

| | | Tajam Penglihatan | | | | Total | Nilai p | Koefisien kontingensi |
|-----------|-----------|-------------------|------|--------|------|-------|---------|-----------------------|
| | | Gangguan | | Normal | | | | |
| | | n | % | n | % | | | |
| Usia Anak | 3-4 tahun | 40 | 21,8 | 78 | 42,4 | 118 | 0,130 | 0,111 (p = 0,130) |
| | 5 Tahun | 33 | 17,9 | 33 | 17,9 | | | |
| Total | | 73 | 39,7 | 111 | 60,3 | 184 | | |

Berdasarkan tabel 5.12 menunjukkan hasil analisis *chi square* mendapatkan nilai $p > \alpha$ ($0,130 > 0,05$) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh antara usia anak dengan tajam penglihatan dengan nilai korelasi sebesar 0,111.

5.4.8 Analisis dengan *chi square* antara usia anak dengan *screen time*

Hasil analisis dengan *chi square* antara usia anak dengan *screen time* dapat dilihat pada tabel 5.13 berikut.

Tabel 5.13 Hasil analisis *chi square* antara usia anak dengan *screen time* anak prasekolah (3-5 tahun) Wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan, 4 Februari-6 Maret 2019.

| | | <i>Screen time</i> | | | | Total | Nilai p | Koefisien kontingensi |
|-----------|-----------|--------------------|------|---------|------|-------|---------|-----------------------|
| | | > 1 jam | | < 1 jam | | | | |
| | | n | % | n | % | | | |
| Usia Anak | 3-4 tahun | 98 | 53,3 | 20 | 10,9 | 118 | 0,142 | 0,108 (p = 0,142) |
| | 5 Tahun | 60 | 32,6 | 6 | 3,2 | | | |
| Total | | 158 | 85,9 | 26 | 14,1 | 184 | | |

Berdasarkan tabel 5.13 menunjukkan hasil analisis *chi square* mendapatkan nilai $p < \alpha$ ($0,142 > 0,05$) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh antara usia anak dengan *screen time* dengan nilai korelasi sebesar 0,108.

BAB 6

PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil penelitian perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai anak prasekolah serta *screen time* terhadap dampak tajam penglihatan anak. Pembahasan penelitian ini meliputi pengetahuan dan sikap, *Behaviour beliefs*, *Control beliefs*, *Behaviour* terhadap *Screen time* serta tajam penglihatan anak.

6.1 Pengetahuan orang tua anak usia prasekolah terhadap *screen time*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan orang tua mempengaruhi *screen time* pada anak prasekolah, pada penelitian ini sebagian besar orang tua berpengetahuan baik, dalam penelitian difokuskan pada pengetahuan orang tua tentang penggunaan gawai pada anak prasekolah. Pengetahuan yang baik akan mempunyai dasar yang baik untuk mengambil keputusan dan menentukan tindakan terhadap penggunaan gawai pada anak. Penelitian ini orang tua sebagian besar menyatakan bahwa saat menggunakan gawai otot-otot mata cenderung bereaksi lebih keras untuk memfokuskan tatapan mata kedepan layar gawai, orang tua memahami bahwa *screen time* yang berlebihan dapat merusak kesehatan mata, selain itu orang tua berpendapat bahwa posisi anak saat menggunakan gawai dapat mempengaruhi kesehatan mata, menurut orang tua saat ini penggunaan gawai tidak hanya pada orang dewasa tetapi juga pada anak balita sebagai teman bermain, selain itu orang tua juga merasakan dampak yang dirasakan oleh orang tua saat menggunakan gawai

anak acuh terhadap lingkungan sekitar saat sedang menggunakan gawai, sehingga anak kurang berinteraksi terhadap lingkungan sekitar, orang tua menyatakan bahwa penggunaan gawai pada anak dapat berpengaruh terhadap kesehatan. Sebagian orang tua juga berpendapat bahwa sebaiknya penggunaan gawai tidak diberikan pada anak usia balita, berdasarkan teori Kathryn E. Barnard interaksi orang tua dan anak dipengaruhi karakteristik keduanya, pengetahuan orang tua terhadap penggunaan gawai merupakan karakteristik dari *sensitivity to cues* orang tua terhadap anak, orang tua harus mampu memodifikasi perilakunya agar lebih sensitif atau peka terhadap kebutuhan yang anak inginkan, orang tua memiliki masalah seperti masalah pekerjaan kantor ataupun pekerjaan rumah yang membuat orang tua kurang peka terhadap kebutuhan anak dalam berinteraksi, dari hasil penelitian sebagian orang tua berpendapat bahwa gawai merupakan alat yang sangat dibutuhkan untuk menemani anak bermain saat orang tua memiliki kesibukan, pengetahuan orang tua terhadap rasa sensitif inilah yang menjadikan penggunaan gawai pada anak lebih dari 1 jam sehari, karena orang tua beranggapan bahwa gawai dapat dijadikan media hiburan sebagai pengganti orang tua dalam menemani anak untuk bermain. Pada penelitian ini pengetahuan orang tua yang baik didasari oleh latar belakang orang tua yang memiliki pendidikan sekolah menengah atas, pendidikan seseorang dapat meningkatkan kemampuan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan penelitian (Genc, 2014) bahwa pendidikan orang tua anak pengguna gawai rata-rata berpendidikan sekolah menengah atas, dan sebagian besar berpendidikan perguruan tinggi, orang tua berpendapat bahwa gawai sebagai media hiburan anak

dan sebagai media pengalih perhatian, sebagian orang tua memiliki pemikiran negatif terhadap penggunaan gawai pada anak usia prasekolah, namun orang tua berpikiran bahwa saat ini gawai merupakan kemajuan teknologi yang tidak dapat dihindarkan dari anak, pengetahuan orang tua yang baik tidak menjamin *screen time* pada anak juga baik hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada anak prasekolah rata-rata 2.5 jam dalam sehari, gawai merupakan media yang dijadikan orang tua sebagai media hiburan yang dapat membantu menemani anak dirumah tanpa mengganggu aktivitas orang tua.

6.2 Sikap orang tua anak usia prasekolah terhadap *screen time*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sikap orang tua dapat mempengaruhi *screen time* pada anak prasekolah usia 3-5 tahun, hal ini dapat dikatakan bahwa semakin baik sikap orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia prasekolah maka penggunaan *screen time* akan semakin baik atau tidak lebih dari 1 jam sehari. Penelitian ini mengukur sikap orang tua berdasarkan bagaimana penggunaan gawai terhadap anak prasekolah, sikap orang tua terhadap peraturan, dan sikap mengawasi orang tua terhadap lama penggunaan gawai pada anak usia prasekolah, penelitian ini didapatkan sikap orang tua tentang penggunaan gawai yang > 1 jam sehari, yang mana sebagian orang tua bersikap setuju bahwa gawai merupakan alat bermain yang tepat untuk anak usia prasekolah, orang tua menggunakan gawai sebagai media hiburan untuk anak yang menarik, keterampilan anak dalam bermain game dalam aplikasi tertentu yang di unduh oleh orang tua mereka menjadi salah satu sikap yang menyatakan bahwa orang tua

mendukung keterampilan anak dalam penggunaan gawai, sebagian kecil orang tua berpendapat bahwa orang tua setuju penggunaan gawai saat berada di meja makan untuk menemani anak saat makan dengan alasan dapat meningkatkan nafsu makan anak sambil bermain gawai, penggunaan gawai juga orang tua berikan jika orang tua memiliki kesibukan dengan pekerjaannya, berdasarkan teori Kathryn E Barnard pada *clarity of cues* seorang anak memberikan isyarat yang menangis dan rewel menunjukkan seorang anak perlu mendapatkan perhatian dari orang tuanya, namun hasil penelitian ini ketika anak menangis atau rewel orang tua memberikan gawai sebagai media hiburan untuk anak, sebagian besar orang tua menyatakan bahwa orang tua cemas ketika anak mereka menangis karena tidak diberikan gawai, sikap inilah yang membuat interaksi antara orang tua berkurang, rewel dan tangisan anak merupakan isyarat perlunya perhatian dari orang tua, kepekaan orang tua dalam menangani anak perlu adanya pengetahuan dan sikap untuk mengenali distress pada anak, kebutuhan anak yang diinginkan serta pemahaman orang tua terhadap waktu bermain antara orang tua dengan anak merupakan salah satu interaksi antara orang tua serta kedekatan antara keduanya.

Sikap orang tua yang tanpa disadari inilah dapat dinyatakan bahwa mereka mendukung terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah dan hal ini lah yang dapat menimbulkan *screen time* pada anak usia prasekolah lebih dari 1 jam dalam satu hari penggunaan. Penelitian ini sejalan dengan (Lauricella, Wartella and Rideout, 2015) bahwa penggunaan gawai pada usia anak prasekolah dengan berbagai macam media *screen time* yang disediakan oleh orang tua dengan berbagai macam aplikasi yang menarik dan sebagai media pengalihan orang tua

dalam melakukan pekerjaan, hal ini menjadi sikap orang tua yang sering terjadi saat kondisi tertentu tanpa melihat dampak kesehatan yang dapat terjadi terhadap *screen time* dalam waktu lama pada anak usia prasekolah.

6.3 Behavior Beliefs orang tua anak usia prasekolah terhadap *screen time*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *behaviour beliefs* orang tua tidak mempengaruhi *screen time* pada penggunaan gawai pada anak prasekolah, *behaviour beliefs* merupakan keyakinan individu akan hasil dari suatu perilaku dan evaluasi atas hasil tersebut (Nursalam, 2017). Berdasarkan *Theory Of Planned Behavior* menyampaikan bahwa perilaku yang ditimbulkan karena adanya intensi atau niat untuk berperilaku, sementara munculnya niat ditentukan tiga faktor diantaranya *behaviour beliefs* yang menghasilkan sikap terhadap perilaku positif atau negatif pada seseorang. Orang tua menyatakan bahwa *screen time* pada penggunaan gawai yang berlebihan dapat berpengaruh terhadap kesehatan mata dengan penggunaan yang cenderung dekat dengan layar gawai, pada penelitian ini orang tua berpendapat bahwa mereka setuju penggunaan gawai pada anak harus dengan izin atau persetujuan orang tua, penggunaan gawai pada anak prasekolah dipengaruhi oleh faktor *behaviour beliefs* terhadap sikap perilaku negatif orang tua dan lingkungan sekitar yang menggunakan gawai selama berjam-jam, tanpa menyadari bahwa perilaku tersebut menjadikan orang tua sebagai contoh anak dalam penggunaan gawai.

Penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua memahami tentang bahaya kesehatan yang di timbulkan oleh *screen time* pada penggunaan gawai secara berlebihan, sebagian besar orang tua setuju bahwa anak prasekolah dapat

menghabiskan waktu dengan bermain gawai lebih dari 1 jam dalam sehari, *behaviour beliefs* orang tua dalam penggunaan gawai terhadap *scree time* yang diberikan orang tua pada anak yang menyakini bahwa orang tua memilih anak mereka lebih baik bermain di rumah dengan gawai dibandingkan bermain diluar bersama dengan temannya. Orang tua kurang memahami perkembangan anak yang seharusnya mereka dapatkan sesuai dengan usianya, penelitian sejalan dengan penelitian (Hesketh, Hinkley and Campbell, 2012) yang menyatakan bahwa orang tua harus memiliki tindakan terhadap pembatasan waktu layar dan meningkatkan aktivitas fisik anak sesuai dengan usianya. diantaranya perkembangan fisik dan sosial anak yang mana pada usia prasekolah sebaiknya anak bermain dengan teman sebaya, mengenal tata kerama dalam berteman dan belajar sopan santun terhadap lingkungan sekitar, anak usia prasekolah seharusnya bermain dengan berlari-larian, melompat dan meniti jalan dengan teman-teman sebanyanya, untuk mendapatkan perkembangan anak sesuai dengan usianya. Namun saat ini orang tua lebih banyak memilih anaknya untuk bermain gawai di rumah dari pada bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya, orang tua tidak merelakan anaknya bermain di luar rumah dan berpanas-panasan, hal ini didukung dengan pernyataan orang tua dengan kuesoner sebanyak 69% orang tua menyatakan bahwa setuju anak mereka lebih baik bermain gawai di rumah dari pada bermain di luar rumah, selain itu orang tua juga menjadikan gawai sebagai cara untuk bersantai dengan meninggalkan segala aktivitas rumah untuk bermain gawai.

6.4 Control beliefs orang tua anak usia prasekolah terhadap screen time.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *control beliefs* orang tua mempengaruhi *screen time* pada anak prasekolah, dalam hal ini dilihat keyakinan orang tua mengenai ada atau tidaknya faktor yang mendukung atau menghambat orang tua untuk melakukan persepsi kontrol perilaku terhadap penggunaan gawai, *control beliefs* ini didasarkan pada pengalaman, informasi dan beberapa faktor lain yang dapat mempengaruhi perasaan dari orang tua, dalam *Theory of planned behaviour* persepsi kontrol perilaku merupakan persepsi individu terhadap kemudahan atau kesulitan yang akan dihadapi jika melakukan perilaku tertentu (Ajzen, 2005). Persepsi kontrol perilaku di tentukan oleh kombinasi antara *control beliefs* dan *perceived power control* yang merupakan kekuatan persepsi individu untuk mengontrol faktor pendukung atau penghambat.

Hasil dari penelitian ini orang tua menyatakan bahwa penggunaan gawai pada anak prasekolah dalam jangka waktu 1 sampai 2 jam perhari tidak akan mengganggu kesehatan anak dan sebagian orang tua menyatakan bahwa orang tua memberikan gawai pada anaknya saat anak mereka memintanya dan menangis ketika gawai tidak diberikan, dalam penelitian ini orang tua hendaknya memiliki keyakinan persepsi kontrol perilaku pada diri sendiri yang mana orang tua dapat mengontrol diri sendiri terlebih dahulu untuk tidak menggunakan gawai apabila tidak diperlukan, dalam peneltian ini sebanyak 56% orang tua merupakan ibu rumah tangga dan sebanyak 42,9% berusia 28-33 tahun, dilihat dari karakteristik orang tua dapat di simpulkan bahwa orang tua atau ibu yang tidak bekerja cenderung lebih banyak berinteraksi dengan anak di dibandingkan dengan orang

tua yang pekerja, orang tua sebagai *role model* bagi anaknya yang berarti jika persepsi kontrol orang tua terhadap penggunaan gawai pada diri sendiri tidak kuat maka tanpa disadari anak melihat penggunaan gawai pada orang tuanya persepsi kontrol perilaku inilah yang dapat membuat perilaku orang tua tidak sesuai dengan niat dan keyakinan orang tua terhadap peraturan penggunaan gawai pada anak. Penelitian ini sejalan dengan (Hamilton, 2016) menyatakan bahwa persepsi kontrol perilaku orang tua terhadap pembatasan penggunaan waktu layar pada anak dengan pendekatan *Theory Planned Behavior* berdasarkan keyakinan orang tua terhadap pemantauan *screen time* pada anak merupakan tuntunan dalam merubah perilaku orang tua. Penelitian ini juga sejalan dengan (Gentile, 2014) yang menyatakan bahwa pemantauan orang tua terhadap penggunaan media layar dan pembatasan waktu layar penting untuk diterapkan orang tua. Peraturan penggunaan gawai ini juga sejalan dengan penelitian (Veldhuis *et al.*, 2014) yang menyatakan bahwa dalam perilaku kontrol orang tua dapat di dukung dengan gaya pengasuhan orang tua misalkan dengan gaya asuh otoriter terhadap penggunaan gawai, orang tua memberikan aturan kapan, dimana dan berapa lama anak diberikan ijin untuk menggunakan gawai saat berada di rumah ataupun diluar rumah.

6.5 Behavior orang tua anak usia prasekolah terhadap *screen time*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *behaviour* orang tua mempengaruhi *screen time* pada anak prasekolah (3-5 tahun), *behavior* merupakan tindakan nyata yang dilakukan orang tua terhadap anak sesuai dengan situasi dan kondisi yang sedang dihadapi, perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak dapat

di dasari dengan niat, namun niat tidak selalu menghasilkan perilaku yang dimaksud, menurut *Theory of planned behavior* bahwa perilaku seseorang yang ditampilkan oleh individu timbul karena adanya intensi/niat untuk berperilaku, sementara niat ditimbulkan oleh 3 faktor diantaranya faktor *behavioral beliefs*, *normative beliefs* dan *control beliefs* (Nursalam, 2017). Dalam penelitian ini perilaku orang tua tidak melalui intensi, hal ini didukung oleh pernyataan Ajzen (2005) bahwa intensi atau niat tidak selalu menghasilkan suatu perilaku yang dimaksud karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi intensi di antaranya stabilitas intensi yang mana ketidakstabilan intensi seseorang bisa terjadi jika jarak atau jangka waktu yang cukup panjang, kejadian yang dapat mencampuri atau mengubah intensi seseorang berubah, sehingga tingkah laku awal yang ditampilkan tidak sesuai dengan intensi awal, diantaranya orang tua lupa akan yang pernah dikatakan, orang tua terpaksa memberikan gawai karena memiliki pekerjaan rumah, sehingga perilaku yang ditimbulkan berbeda dengan, hasil dari penelitian orang tua menyatakan bahwa setuju mereka lebih sering memberikan anak gawai dari pada menemani anak bermain, dan orang tua jua menyatakan bahwa setuju jika adanya peraturan penggunaan gawai saat berada di rumah untuk menurunkan *screen time* pada anak, hal ini menunjukkan bahwa orang tua memiliki keinginan untuk adanya peraturan penggunaan gawai namun dari perilaku yang dihasilkan orang tua lebih sering memberikan gawai dari pada menemani anak bermain saat dirumah atau memberikan peraturan sesuai dengan niat yang telah di buat oleh orang tua.

Hasil penelitian ini orang tua menyatakan bahwa orang tua setuju jika gawai menjadi teman saat anak berada dirumah dan ketika orang tua sibuk dengan pekerjaan rumah, orang tua juga menyatakan bahwa penggunaan gawai secara bersama- sama lebih menyenangkan seperti bermain game bersama, dalam penelitian ini usia orang tua yang menjadi responden adalah orang tua berusia 18 sampai 40 tahun yang mana usia ini merupakan usia orang tua milineal, penelitian ini sejalan dengan (McCloskey *et al.*, 2018) bahwa usia orang tua berpengaruh terhadap penggunaan gawai anak prasekolah, dengan usia orang tua yang masih muda dan tidak bekerja atau sebagai ibu rumah tangga menjadi role model anak terhadap penggunaan gawai, yang mana orang tua juga banyak menghabiskan waktunya dengan gawai setiap harinya dengan kesibukan sosial media, hiburan dan berita teriki yang ada pada gawai.

Perilaku orang tua dalam pembatasan penggunaan gawai terhadap *screen time* memiliki kemudahan dan kesulitan untuk berperilaku sesuai dengan yang diharapkan, orang tua diyakini tidak memiliki kesempatan untuk berperilaku sesuai dengan keinginannya jika tidak memiliki intensi yang kuat, meskipun orang tua berpikir positif dan didukung oleh orang-orang sekitarnya. Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Hamilton, 2016) perilaku orang tua dalam pembatasan waktu layar memiliki keuntungan dan kerugian dimana dalam penelitian ini perilaku pembatasan waktu layar terhadap anak harus memiliki keyakinan terhadap diri sendiri, akibat dari pembatasan waktu layar orang tua memiliki sedikit waktu untuk beraktivitas rumah, orang tua harus memberikan penjelasan setiap kali pembatasan waktu layar diberikan, dan orang tua juga harus

menghadapi tangisan anak saat diberikan batasan waktu layar. Alasan seperti inilah yang menimbulkan *behavior* atau tindakan orang tua terhadap pembatasan waktu layar tidak berjalan sesuai dengan niat yang dimaksud oleh orang tua.

6.6. *Screen time* terhadap dampak tajam penglihatan anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *screen time* mempengaruhi tajam penglihatan anak. *screen time* yang berarti lamanya waktu yang dihabiskan oleh anak untuk menatap layar gawai, penggunaan gawai dalam penelitian ini diantaranya ipad, smartphone, laptop dan tablet. Pada penelitian ini penggunaan gawai kaitkan dengan tajam penglihatan anak, tajam penglihatan merupakan gejala yang paling umum dikemukakan oleh seseorang yang mengalami gangguan lintasan visual, fungsi penglihatan akan baik apabila refraksi mata emetrop. Mata merupakan bagian yang paling fokus terhadap layar gawai dengan melihat warna-warni permainan yang cepat berganti dan berubah, saat menatap layar gawai tanpa disadari mata jarang berkedip sehingga mengakibatkan mata kering dan lelah. Penelitian ini sejalan dengan Handayani (2016) menyatakan bahwa ada pengaruh unsafe action penggunaan gawai terhadap tajam penglihatan anak sekolah dasar, pada penelitian ini tajam penglihatan di pengaruhi oleh jarak pandang penggunaan gawai antara mata dengan layar gawai yang berjarak kurang dari 30 cm. Penggunaan gadget dengan jarak kurang dari 30 cm dapat meningkatkan risiko 3 kali lipat terjadinya kelainan ketajaman penglihatan, pemakaian gawai secara tidak benar pada usia ini akan mempengaruhi kesehatan mata.

Penelitian ini memiliki kriteria penggunaan gawai pada anak lebih dari satu tahun, penggunaan gawai pada anak dibagi menjadi 3 kriteria pagi, siang dan

malam untuk mempermudah orang tua mengingat jam dan waktu anak menggunakan gawai, waktu efektif seseorang beraktivitas sebanyak 960 menit dalam sehari, dengan demikian seseorang yang kecanduan gawai dapat menatap layar gawai setiap 4,8 menit sekali dalam waktu senggang, sama halnya dengan anak-anak apabila orang tua memberikan gawai dan mengunduh aplikasi khusus untuk anaknya maka anak-anak dapat menghabiskan waktu bermain gawai sama halnya dengan orang dewasa, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai pada anak tanpa adanya batasan dapat terjadi masalah kesehatan pada anak, salah satunya gangguan tajam penglihatan.

6.7 Usia anak prasekolah terhadap dampak tajam penglihatan anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa usia anak prasekolah tidak berhubungan dengan dampak tajam penglihatan anak. Penggunaan gawai pada anak prasekolah tidak asing lagi saat ini untuk orang tua ataupun bagi anak itu sendiri, penggunaan gawai saat ini sudah diperkenalkan sejak usia dini, Pada penelitian usia anak dengan tajam penglihatan normal pada usia 3-5 tahun sebanyak 60,3% dan hasil tajam penglihatan anak dengan hasil gangguan sebanyak 39,7%. Penggunaan gawai pada anak dengan posisi layar gawai dekat dengan mata sering anak lakukan, kebiasaan menatap layar terlalu dekat memiliki andil yang sangat besar terhadap masalah mata pada anak. Saat menatap layar gawai otot - otot mata cenderung bekerja lebih keras, mata lelah dan kering sering terjadi pada anak saat menggunakan gawai namun anak belum bisa menyadari bahwa hal tersebut merupakan tanda mata mulai lelah terhadap penggunaan gawai (kim, Hwang *and* Kang *et al.*, 2016).

Terjadinya akomodasi berlebihan pada mata akan merangsang timbulnya mata minus, apalagi anak-anak yang masih dalam usia tumbuh kembang, penggunaan gawai juga dapat menyebabkan sinar biru yang dihasilkan oleh layar gawai masuk ke dalam bola mata dan retina, bola mata tidak memiliki perlindungan untuk paparan sinar biru, baik yang berasal dari sinar matahari atau peralatan elektronik, Sinar biru termasuk sinar yang paling berbahaya bagi retina karena bisa menimbulkan efek jangka panjang berupa kerusakan pada retina, paparan sinar biru secara terus-menerus juga bisa membuat kornea dan lensa mata lemah untuk memantulkan cahaya sinar biru yang masuk ke dalam bola mata. Sinar biru dihubungkan dengan *age-related macular degeneration* (AMD) yang merupakan kemunduran dari makula, bagian retina yang berisi sel dan pigmen makular, yang berperan dalam mengontrol ketajaman penglihatan (*visual acuity*), kesehatan makula dipengaruhi oleh kemampuan mata untuk melihat sesuatu dalam detail yang jelas. Pada anak-anak di bawah sepuluh tahun *age-related macular degeneration* (AMD) akan menimbulkan risiko yang lebih tinggi karena kondisi mata yang belum sepenuhnya sempurna. Lensa dan kornea mata anak masih sangat transparan dan rentan terekspos sinar, sehingga terlalu banyak paparan sinar biru merupakan hal yang harus dihindari demi menjaga mata anak.

Penggunaan gawai merupakan hasil dari konsentrasi dan waktu paparan antara layar gawai dengan mata pengguna, untuk menghindari bahaya dari sinar biru, orang tua hendaknya diharapkan dapat menjaga kesehatan mata anak dengan cara menurunkan *screen time* pada anak dan memperhatikan hal-hal yang semestinya di perhatikan orang tua saat penggunaan gawai pada anak prasekolah,

diantaranya perhatikan posisi penggunaan gawai. Lama penggunaan, pencahayaan dan jarak pandang antara layar gawai dengan mata.

6.8 Usia anak prasekolah terhadap *screen time*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa usia anak prasekolah tidak mempengaruhi *screen time*. Pada usia anak 2-7 tahun merupakan masa awal anak yang dinamakan tahap pra operasional. Pada tahap ini, konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental anak muncul, egosentrisme mulai kuat dan kemudian melemah, serta terbentuknya keyakinan secara cepat, tetapi pada tahap pra operasional menunjukkan kepada keterbatasan pemikiran anak pada aktivitas yang memungkinkan anak untuk memikirkan peristiwa peristiwa atau pengalaman-pengalaman yang dialaminya, seperti anak belum memahami proses apa yang terjadi diantara kegiatan yang anak lakukan dan belum memahami hubungan-hubungan antara kegiatan yang anak lakukan. Pada analisis usia anak terhadap *screen time* di dapatkan sebanyak 53,3% anak usia 3-4 tahun menghabiskan gawai > 1 jam dalam sehari. Pada usia dini anak memiliki sikap egosentris yang artinya berpusat pada aku, anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu sudut pandangannya sendiri, bukan sudut pandang orang lain. Anak yang egosentrik lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri dari pada tentang orang lain dan tindakannya terutama bertujuan menguntungkan dirinya. Hal ini terlihat dari perilaku anak misalnya masih suka berebut mainan, menangis atau merengek ketika keinginannya tidak terpenuhi (Hartati, 2005). Sikap egosentris inilah yang menimbulkan anak usia prasekolah terhadap penggunaan gawai menjadi > 1 jam dalam sehari. Penelitian ini sejalan dengan (Wahyu, 2016) yang menyatakan

bahwa anak-anak usia dini mengemukakan bahwa pemakaian gawai lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas dari berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gawai, tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya, penggunaan gadget berlangsung terus-menerus, sehingga dikhawatirkan terhadap dampak yang di timbulkan oleh penggunaan gawai, di antaranya dampak terhadap interaksi sosial anak. Saat menggunakan gawai anak lebih cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk diam dan bermain sendiri di tempat yang di rasa anak nyaman, selain itu anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan sekitar.

Penggunaan gawai memiliki dampak tersendiri bagi para penggunanya, dampak yang timbul bergantung bagaimana orang tua memanfaatkannya. misalnya gawai menjadi media pembelajaran yang menarik, sebagai cara meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif. Namun hal tersebut harus dengan pengawasan, penegasan, serta peraturan orang tua kepada anak terhadap penggunaan gawai.

6.6 Temuan Penelitian.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa screen time mempegaruhi tajam penglihatan anak, penelitian ini juga menemukan hasil bahwa pengetahuan, sikap, *control beliefs*, dan *behavior* orang tua berpengaruh terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah, pada penelitian ini didapatkan bahwa pentingnya persepsi kontrol perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai dengan memberikan aturan-aturan terhadap penggunaan gawai

Dalam penelitian ini juga menemukan informasi penggunaan gawai pada anak prasekolah rata-rata 2,6 jam dengan penggunaan maksimal 6 jam dalam satu hari penggunaan di wilayah Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan.

6.7 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah diusahakan dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur, namun masih memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Kuesioner yang digunakan berupa kuesioner perilaku tanpa ada observasi terhadap perilaku respon.
2. Saat pengukuran tajam penglihatan beberapa anak menangis dan memerlukan bantuan pihak sekolah untuk menjelaskan cara pemeriksaan.

BAB 7

KESIMPULAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan mengenai perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai anak prasekolah serta dampak tajam penglihatan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *Screen time* mempengaruhi tajam penglihatan anak usia 3-5 tahun terhadap penggunaan gawai dengan lama penggunaan gawai pada anak lebih dari 1 tahun.
2. Perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah di pengaruhi oleh faktor pengetahuan, sikap, *Control beliefs* dan *Behavior* orang tua, dengan penggunaan gawai pada anak rata-rata 2,6 jam sehari dengan penggunaan maksimal 6 jam sehari.
3. Perilaku orang tua terhadap dampak tajam penglihatan anak di pengaruhi oleh persepsi kontrol perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai, yang mana persepsi kontrol perilaku orang tua pada diri sendiri dengan cara tidak menjadikan gawai sebagai media hiburan dan memberikan peraturan terhadap penggunaan gawai pada anak dan diri sendiri, mengontrol posisi anak saat menggunakan gawai untuk menjaga kesehatan mata anak.

7.2 Saran

Berikut ini merupakan saran dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagi petugas kesehatan

Perawat diharapkan dapat meningkatkan perannya untuk memberikan pendidikan kesehatan tentang penggunaan gawai pada orang tua, guru dan masyarakat tentang *screen time* terhadap dampak tajam penglihatan anak.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian ini dengan menganalisis faktor-faktor lain dari orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah, diantaranya faktor demografi, faktor ekonomi dan faktor lingkungan keluarga.

3. Bagi orang tua

Meningkatkan perilaku kontrol orang tua tentang penggunaan gawai pada anak prasekolah, memiliki batasan waktu penggunaan gawai tidak lebih dari 1 jam sehari, Memberikan dukungan kepada keluarga terhadap penggunaan gawai dengan mengunduh aplikasi khusus untuk anak, memperhatikan posisi serta jarak pandang antara layar gawai dengan mata anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. (1991) 'The theory of planned behavior', *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, pp. 179–211.
- Ajzen, I. (2005) *Attitudes, personality, and behavior*. McGraw-Hill Education (UK).
- American academy ophthalmology., 2016. "Home eye test for children and adults", American academy ophthalmology, di akses 20 april 2016, <https://www.aao.org/eye-health/tips-prevention/home-eye-test-children-adults>
- American academy of pediatrics., 2013. Children, adolescents and the media ; originally published online October 28 , 2013
- Arikunto, S., 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 6. Jakarta : Rineka Cipta
- Azwar S (2011) *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. 2nd ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- APJII; PUSKAKOM UI (2015) *Profil Pengguna Internet di Indonesia 2014*.
- Bleckmann, P. *et al.* (2014) 'MEDIA PROTECT - A programme targeting parents to prevent children's problematic use of screen media', *Journal of Children's Services*, 9(3), pp. 207–219. doi: 10.1108/JCS-10-2013-0036.
- Bloom B (2003) *Taxonomy of Educational Objective* □: *Handbook 7. Cognitive Domain*. New York: Longman
- Bozzola, E. *et al.* (2018) 'Media devices in pre-school children: The recommendations of the Italian pediatric society', *Italian Journal of Pediatrics*. Italian Journal of Pediatrics, 44(1), pp. 1–6. doi: 10.1186/s13052-018-0508-7.
- Brown, A. and Smolenaers, E. (2018) 'Parents' Interpretations of Screen Time Recommendations for Children Younger Than 2 Years', *Journal of Family Issues*, 39(2), pp. 406–429. doi: 10.1177/0192513X16646595.

- Chang, F.-C. *et al.* (2018) 'Computer/Mobile Device Screen Time of Children and Their Eye Care Behavior: The Roles of Risk Perception and Parenting', *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 00(00), p. cyber.2017.0324. doi: 10.1089/cyber.2017.0324.
- Dashti, F. A. and Yateem, A. K. (2018) 'Use of Mobile Devices: A Case Study with Children from Kuwait and the United States', *International Journal of Early Childhood*. Springer Netherlands, 50(1), pp. 121–134. doi: 10.1007/s13158-018-0208-x.
- Fadzil, N. M. *et al.* (2016) 'the level of tolerance sanctioning children using gadgets by parents lead to nomophobia : early age', 09(02), pp. 615–622.
- Fleming, J. S. (2004) 'Erikson ' s Psychosocial Developmental Stages Erikson and Personal Identity: A Biographical Profile Erikson ' s Psychosocial Emphasis', pp. 1–24.
- Genc, Z. (2014) 'Parents' Perceptions about the Mobile Technology Use of Preschool Aged Children', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Elsevier B.V., 146, pp. 55–60. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.08.086.
- Gentile, D. A. *et al.* (2014) 'Protective effects of parental monitoring of children's media use a prospective study', *JAMA Pediatrics*, 168(5), pp. 479–484. doi: 10.1001/jamapediatrics.2014.146.
- Hamilton, K. *et al.* (2016) 'A psychosocial analysis of parents' decisions for limiting their young child's screen time: An examination of attitudes, social norms and roles, and control perceptions', *British Journal of Health Psychology*, 21(2), pp. 285–301. doi: 10.1111/bjhp.12168.
- Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan belajar pada anak usia dini*. Jakarta: Dikti Depdiknas
- Hesketh, K. D., Hinkley, T. and Campbell, K. J. (2012) 'Children 0 s physical activity and screen time : qualitative comparison of views of parents of infants and preschool children', pp. 1–14.
- Hurlock. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Ruang kehidupan* (5th ed.). Jakarta: Erlangga
- Hurlock, EB (2010). *Perkembangan anak Jilid I* 6th ed.A. Dharma, ed., . Jakarta: Erlangga

- Hartono. (2009). *Simptomalogi dalam Neuro-Oftalmologi*. Yogyakarta: Pustaka Cendekia Press
- Hastuti, D. (2008) 'Pengasuhan: Teori, Prinsip dan Aplikasinya'. Bogor: Departemen Ilmu Keluarga dan Konsumen, Fakultas Ekologi Manusia, Institut Pertanian Bogor.
- Hinkley, T. *et al.* (2018) 'Cross sectional associations of screen time and outdoor play with social skills in preschool children', *PLoS ONE*, 13(4), pp. 1–15. doi: 10.1371/journal.pone.0193700.
- Hinkley, T., Carson, V. and Hesketh, K. D. (2015) 'Physical environments, policies and practices for physical activity and screen-based sedentary behaviour among preschoolers within child care centres in Melbourne, Australia and Kingston, Canada', *Child: Care, Health and Development*, 41(1), pp. 132–138. doi: 10.1111/cch.12156.
- Iswidharmanjaya, D. (2014) 'Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget'.
- Lauricella AR, Wartella E, Rideout VJ. Journal of Applied Developmental Psychology Young children 's screen time : The complex role of parent and child factors. J Appl Dev Psychol [Internet]. 2015;36:11–7. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.appdev.2014.12.001>
- McCloskey, M. *et al.* (2018) 'Parent Perceptions of Mobile Device Use Among Preschool-Aged Children in Rural Head Start Centers', *Journal of Nutrition Education and Behavior*. Elsevier Inc., 50(1), p. 83–89.e1. doi: 10.1016/j.jneb.2017.03.006.
- Mph, P. S. T. *et al.* (2011) 'Preschoolers 2019; Total Daily Screen Time at Home and by Type of Child Care', *The Journal of Pediatrics*. Mosby, Inc., 158(2), pp. 297–300. doi: 10.1016/j.jpeds.2010.08.005.
- Notoatmodjo, S. (2003) 'Pendidikan dan perilaku kesehatan'. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2010) 'Konsep Perilaku Kesehatan Dalam: Promosi Kesehatan Teori & Aplikasi edisi revisi', *Jakarta: RinekaCipta*.
- Notoatmodjo, S. and Kesehatan, P. (2005) 'Teori dan Aplikasi', *Jakarta: Penerbit Rineka Cipta*.

- Nursalam (2017) *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Pendekatan Praktis*. 4th edn. Jakarta: Salemba Medika.
- Oliemat, E., Ihmeideh, F. and Alkhalwaldeh, M. (2018) 'The use of touch-screen tablets in early childhood: Children's knowledge, skills, and attitudes towards tablet technology', *Children and Youth Services Review*. Elsevier, 88(March), pp. 591–597. doi: 10.1016/j.chilgyouth.2018.03.028.
- Patmonodewo, S. (2003) 'Pendidikan Anak Usia Dini'. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Patterson, G. R., DeBaryshe, B. D. and Ramsey, E. (2017) 'A developmental perspective on antisocial behavior', in *Developmental and Life-course Criminological Theories*. Routledge, pp. 29–35.
- Pediatricians, A. C. of (2016) 'The Impact of Media Use and Screen Time on Children , Adolescents , and Families', (July).
- Ponti, M. *et al.* (2017) 'Screen time and young children: Promoting health and development in a digital world', *Paediatrics & Child Health*, 22(8), pp. 461–468. doi: 10.1093/pch/pxx123.
- Puspa, A. K., Loebis, R. and Nuswantoro, D. (2018) 'The Using of Gadget and Its Effect of Decreasing the Quality of Vision in Elementary School Students', *Global Medical and Health Communication (GMHC) Online*, 6(47), pp. 28–33.
- Redeot V (2013) 'Zero to eight : electroic media in the live of infant, toddlers and preschoolers. common sense media research study.
- Sanders, W. *et al.* (2016) 'The Roles of General and Technology-Related Parenting in Managing Youth Screen Time', *Journal of Family Psychology*, 30(5), pp. 641–646. doi: 10.1037/fam0000175.
- Santrock, J. W. (2011). *Masa Perkembangan Anak* (11th ed.). Jakarta.
- Sigman A. (2010).The impact of screen media on children : A eurovision for parliament.
- Soetjningsih, & IG.N., GR (2013) 'Tumbuh kembang anak' Edisi 2 Jakarta : EGC
- Starburger V C. (2011), children, adolescent, obesity and the media. Jurnal : Pediatrics.

- Supartini, Y. (2004) 'Buku ajar konsep dasar keperawatan anak'. Jakarta: Egc.
- Trinika, Yulia. (2015). Pengaruh Gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Sawasta Kristen Imanuel Tahun ajaran 2014-2015 Yogyakarta : Universitas Gadjah Mada
- Veldhuis, L. *et al.* (2014) 'Parenting style, the home environment, and screen time of 5-year-old children; the "be active, eat right" study', *PLoS ONE*, 9(2). doi: 10.1371/journal.pone.0088486.
- Vittrup, B. *et al.* (2016) 'Parental perceptions of the role of media and technology in their young children's lives', *Journal of Early Childhood Research*, 14(1), pp. 43–54. doi: 10.1177/1476718X14523749.
- Wahyu, Novitasari (2016). Dampak Penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Yogyakarta : Universitas Gadjah Mada.

Lampiran 2. Etik Penelitian



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 : 1274-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, has carefully reviewed the research protocol entitled :

“PERILAKU ORANG TUA DAN DAMPAK TAJAM PENGLIHATAN TERHADAP PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK PRASEKOLAH (3-5 TAHUN)”

Peneliti utama : **Tiara Lani**
Principal Investigator

Nama Institusi : Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga
Name of the Institution

Unit/Lembaga/Tempat Penelitian : Kelurahan Jawa Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan
Setting of research

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

Surabaya, 30 Januari 2019
 Ketua, (*CHAIRMAN*)



Dr. Joni Haryanto, S.Kp., M.Si.
 NIP. 1963 0608 1991 03 1002

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

Lampiran 3. Lembar Ijin Uji Validitas Dan Reliabilitas



PEMERINTAH KABUPATEN BANJAR
PAUD TERPADU NEGERI PERTIWI

Jl. Pangeran Hidayatullah RT.07/ RW.02 Kelurahan Keraton Kecamatan Martapura
 Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan

Nomor : /Paud Terpadu Negeri Pertiwi/2019
 Lampiran : -
 Perihal : Surat balasan ijin uji Validitas dan Reliabilitas

Kepada Yth.
 a.n Wakil Dekan I
 Bapak Dr. Kusnanto, S.Kp., M.,Kep

Dengan Hormat,
 Yang bertanda tangan dibawah ini:
 Nama : Satnah S Pd. MM Pd
 Jabatan : Kepala sekolah
 Unit Kerja : Paud Terpadu Negeri Pertiwi

Menerangkan bahwa,
 Nama : Tiara Lani, S.Kep., Ns.
 NIM : 131714153004

Telah kami setuju untuk melakukan uji Validitas dan Reliabilitas di Paud Terpadu Negeri Pertiwi dengan judul Perilaku Orang Tua dan Dampak Tajam Penglihatan Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak Pra Sekolah (3-5 tahun)
 Demikian surat balasan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Martapura, 7 Februari 2019
 Paud Terpadu Negeri Pertiwi



Satnah S Pd. MM Pd

19850816 1985032006

Lampiran 4. Ijin Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN BANJAR
DINAS PENDIDIKAN
TK NEGERI PEMBINA MARTAPURA**



Alamat : Jl. Menteri 4 No. 15 Martapura Kal-Sel Kode Pos 70611

| | | |
|----------|---|---|
| Nomor | : 421.9/ 12 /TKN.Pemb/2019 | Kepada Yt.h |
| Lampiran | : - | Dekan Fakultas Keperawatan |
| Perihal | : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian | Program Studi Magister Keperawatan Universitas Airlangga |
| | | Di- Surabaya |

Dengan hormat

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : WARTINAH, S.Pd
NIP : 19610919 198703 2 005
Pangkat / Gol. Ruang : Pembina IV/a
Jabatan : Kepala TK
Unit Kerja : TK Negeri Pembina Martapura

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : TIARA LANI, S.Kep
NIM : 131714153004

Telah melakukan penelitian Tesis yang berjudul "Perilaku Orang Tua dan Dampak Tajam Penglihatan Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak Pra Sekolah (3-5 tahun) pada hari Senin, 18 Februari 2019 di TK Negeri Pembina Martapura

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Martapura, 18 Februari 2019

Kepala TK

**WARTINAH, S.Pd
NIP. 19610919 198703 2 005**



**PAUD TERPADU AISYIYAH RANTING VI
MARTAPURA**



Jl. A. Yani Gg. Karya No. 21 RT 03 RW 03 Kelurahan Jawa Kecamatan Martapura Kota, Kabupaten Banjar

SURAT KETERANGAN

Nomor : 026/PAUD/TERPADU/II/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rohillah, S.Pd
NUPTK : 2737760661300022
Jabatan : Kepala TK PAUD Terpadu Aisyiyah Ranting VI Martapura

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Tiara Lani, S.Kep., Ns
NIM : 131714153004
Program Studi : Magister Keperawatan
Fakultas : Keperawatan Universitas Airlangga

Yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di PAUD Terpadu Aisyiyah Ranting VI Martapura pada tanggal 16 Februari 2019 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan tesis yang berjudul **“PERILAKU ORANG TUA DAN DAMPAK TAJAM PENGLIHATAN TERHADAP PENGGUNAAN GAWAI PADA ANAK PRA SEKOLAH (3-5 TAHUN)”**

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Martapura, 25 Februari 2019
Kepala TK PAUD Terpadu Aisyiyah Ranting
VI Martapura



Rohillah, S.Pd



PEMERINTAH KABUPATEN BANJAR
TAMAN KANAK-KANAK NEGERI JAWA MARTAPURA
Jl. Menteri Empat Kelurahan Jawa Kecamatan Martapura Kabupaten Banjar
Kalimantan Selatan 70714

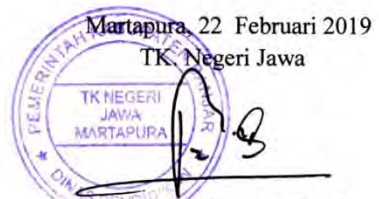
Nomor : 421-9/131-DS /TKN Jawa/2019
Lampiran : -
Perihal : Surat keterangan melakukan penelitian

Kepada Yth.
a.n Wakil Dekan I
Bapak Dr. Kusnanto, S.Kp., M.,Kep

Dengan Hormat,
Yang bertanda tangan dibawah ini:
Nama : Zulistina Ekawati, S Pd.
Jabatan : Kepala sekolah
Unit Kerja : Taman Kanak-Kanak Negeri Jawa

Menerangkan bahwa,
Nama : Tiara Lani, S.Kep., Ns.
NIM : 131714153004

Telah melaksanakan penelitian di Taman Kanak-Kanak Negeri Jawa dengan judul Perilaku Orang Tua dan Dampak Tajam Penglihatan Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak Pra Sekolah (3-5 tahun) Demikian surat balasan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Martapura, 22 Februari 2019
TK Negeri Jawa

Zulistina Ekawati, S Pd.
NIP. 19650324 198603 2 014



PEMERINTAH KABUPATEN BANJAR
DINAS PENDIDIKAN
TAMAN KANAK-KANAK KARTINI

Alamat : Jln. Sukaramai Kelurahan Jawa Kode Pos : 70614 Martapura

Nomor : 4219/17/TK. Kartini/2019

Lampiran : -

Perihal : Surat balasan ijin pelaksanaan penelitian

Kepada Yth.

a.n Wakil Dekan I

Bapak Dr. Kusnanto, S.Kp., M.,Kep

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mainaniah, S.Pd
NIP : 19650509 198403 2001
Jabatan : Kepala TK Kartini Martapura

Menerangkan bahwa,

Nama : Tiara Lani, S.Kep., Ns.
NIM : 131714153004

Telah kami setuju untuk melaksanakan penelitian dengan judul Perilaku Orang Tua dan Dampak Tajam Penglihatan Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak Pra Sekolah (3-5 tahun)
Demikian surat balasan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Martapura, 18 Februari 2019
Kepala TK Kartini Martapura

Mainaniah, S.Pd.
Nip. 19650509 198403 2001



PEMERINTAH KABUPATEN BANJAR
DINAS PENDIDIKAN
LEMBAGA PAUD TERPADU ADZKIA MARTAPURA
Alamat : Jalan A. Yani Km. 39 Martapura Kota Telp. (082153462233)



Nomor : 421.9/49/Paud Terpadu Adzkia/2018
Lampiran :-
Hal : Surat Balasan

Kepada Yth :
a.n Wakil Dekan I
Bapak Dr. Kusnanto, S.Kep.,M.Kes.

Dengan Hormat,
Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Syaripah Jahra, S.Pd**
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : PAUD TERPADU ADZKIA

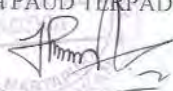
Menerangkan bahwa,

Nama : **Tiara Lani, S.Kep., Ns.**
NIM : 131714153004

Telah kami setuju untuk mengadakan Penelitian di Paud Terpadu Adzkia dengan Permasalahan Perilaku Orang Tua dan Dampak Tajam Penglihatan Terhadap Penggunaan Gawai Pada Anak Pra Sekolah (3-4).

Demikian surat Balasan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Martapura, 21 Nopember 2018
Kepala PAUD TERPADU ADZKIA


Syaripah Jahra, S.Pd

NUPTK : 8433 7636 6330 0082

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

INFORMASI PENELITIAN

Saya, sebagai peneliti :

Nama : Tiara Lani

NIM : 131714153004

Prodi : Magister Keperawatan

Fakultas : Fakultas Keperawatan

Universitas : Universitas Airlangga Surabaya

Judul Penelitian : Perilaku orang tua dan dampak tajam penglihatan terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah (3-5 tahun).

Bermaksud melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan tugas akhir.

Bersama ini saya akan menjelaskan beberapa hal, yaitu:

- 1) Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Perilaku orang tua dan dampak tajam penglihatan terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah (3-5) tahun.
- 2) Manfaat penelitian ini, setelah melaksanakan penelitian diharapkan dapat menambah informasi untuk orang tua dan pihak sekolah bahwa perilaku orang tua dan penggunaan gawai pada anak prasekolah memiliki dampak terhadap kesehatan mata.

- 3) Pada penelitian ini, responden yang terkait adalah orang tua dan anak prasekolah (3-5 tahun), untuk responden orang tua diberikan kuesioner yang berisi tentang perilaku orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah dan frekuensi penggunaan gawai, responden anak prasekolah dilakukan pemeriksaan tajam penglihatan dengan menggunakan kartu E
- 5) Penelitian ini secara khusus tidak mempunyai dampak karena hanya pengisian kuesioner dan pemeriksaan tajam penglihatan menggunakan kartu E. Bila saat pemeriksaan kartu E anak rewel dan tidak bersedia maka peneliti tidak akan memaksa, peneliti akan menunggu dan bersabar kapan kiranya anak tersebut bersedia untuk dilakukan pemeriksaan.
- 6) Sebagai pengganti waktu yang digunakan untuk pengisian kuesioner, pemeriksaan kartu E peneliti akan memberikan kenang-kenangan berupa barang (Tasbih Digital) untuk orang tua dan makanan ringan sehat untuk anak prasekolah.
- 7) Keikutsertaan responden penelitian dalam penelitian ini, didasarkan pada prinsip sukarela tanpa tekanan atau paksaan dari peneliti maupun pihak manapun, sehingga responden berhak mengajukan keberatan/ mengundurkan diri setiap saat jika terdapat hal-hal yang tidak berkenan.
- 8) Peneliti akan merahasiakan identitas, data dan semua informasi yang berkaitan dengan keikutsertaan responden terhadap orang yang tidak berhak.

- 9) Penelitian tidak bertujuan komersil, artinya peneliti atau pihak lain tidak menggunakan hasil penelitian ini untuk tujuan penjualan produk, baik berupa barang maupun jasa, untuk kepentingan bisnis.
- 10) Semua responden akan diberikan perlindungan dan perlakuan yang sama, dan kesediaan menjadi subyek penelitian dengan menandatangani lembar persetujuan.

Demikian penjelasan dari Saya (sebagai peneliti), dengan penjelasan ini besar harapan saya agar Bapak/Ibu/Saudara/i bersedia berpartisipasi dalam penelitian yang saya laksanakan.

Akhir kata, saya ucapkan banyak terima kasih atas kesediaan dan partisipasi Bapak/Ibu/Saudara/i dalam penelitian ini.

Surabaya, januari 2019

Peneliti,

Tiara Lani

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

**LEMBAR INFORMED CONSENT
(PERSETUJUAN SETELAH PENJELASAN)**

Setelah mendapatkan penjelasan yang telah saya mengerti dan pahami dengan baik, saya

No Responden :

Umur : Tahun

Jeniskelamin :Laki-laki/ Perempuan

Alamat :

Status perkawinan : Menikah/ CeraiMati/ Cerai Hidup*

Bahwa saya menyatakan bersedia/ tidak bersedia *) dengan suka rela ikut berperan sebagai subjek dalam penelitian yang berjudul :

“Perilaku orang tua dan dampak tajam penglihatan terhadap penggunaan gawai pada anak prasekolah (3-5 tahun).”

Peneliti, Surabaya, Januari 2019
Yang Membuat Persetujuan,

(Tiara Lani) ()

Saksi

()

Keterangan:

*) coret salah satu.

LEMBAR KUESIONER DEMOGRAFI

Isilah tanda silang (√) pada kotak yang telah disediakan sesuai dengan

No. Responden : (diisi oleh peneliti)

I. Data demografi :**1. Pendidikan**

1. Tidak Sekolah
2. Sekolah Dasar
3. SMP/ sederajat
4. SMA/ sederajat
5. Pendidikan Tinggi

2. Umur

Diisi

3. Pekerjaan

1. Ibu rumah tangga
2. Karvawan Swasta
3. PNS/POLRI/TNI
4. Pedagang

II. Data Umum

1. Berapa jam anak anda menggunakan gadget dalam satu hari? (Silakan menulis angka di kolom bawah ini, satu hari terbagi menjadi 3 bagian)

| Pukul 06:00 – 12:00 | 12.00 - 18:00 | 18:00 – Tengah malam |
|----------------------------|----------------------|-----------------------------|
| _____ jam / hari | _____ jam / hari | _____ jam / hari |

Kode Responden:
(diisi oleh peneliti)

KUESIONER PENGETAHUAN

Keterangan : Gadget merupakan alat atau pekasas yang memiliki banyak kegunaan, contoh gadget diantaranya : Smartphone, Tablet dan Ipad.

Petunjuk : 1. Bacalah pertanyaan dan pernyataan yang ada dalam kolom dengan teliti
2. Berilah tanda (√) untuk setiap jawaban yang sesuai kondisi keluarga anda

| No | Pernyataan | Benar | Salah |
|----|--|-------|-------|
| 1. | Penggunaan gadget tidak hanya pada orang dewasa tetapi juga pada anak usia balita. | | |
| 2. | Seorang anak menggunakan gadget selama berjam-jam dapat melatih keterampilan anak sesuai dengan usianya. | | |
| 3. | Lama penggunaan gadget pada anak prasekolah dapat mempengaruhi perkembangan anak. | | |
| 4. | Anak usia 1- 5 tahun sebaiknya sudah diperkenalkan dengan gadget. | | |
| 5. | Paparan cahaya layar gadget dapat merusak kesehatan mata anak. | | |
| 6. | Otot-otot mata cenderung bereaksi lebih keras untuk memfokuskan tatapan kelayar gadget. | | |
| 7. | Posisi saat menggunakan gadget tidak berpengaruh terhadap kesehatan mata anak. | | |
| 8. | Saat menggunakan gadget anak lebih cenderung acuh dengan lingkungan sekitar | | |

KUESIONER SIKAP

Keterangan

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

| No. | Pernyataan | SS | S | TS | STS |
|-----|--|----|---|----|-----|
| 1. | Bermain gadget merupakan alat bermain yang tepat untuk usia prasekolah. | | | | |
| 2. | Mendampingi anak saat bermain gadget merupakan hal yang sangat menyenangkan. | | | | |
| 3. | Saat berada di meja makan keluarga juga menggunakan gadget. | | | | |
| 4. | Orang tua mendukung keterampilan anak dalam menggunakan gadget. | | | | |
| 5. | Penggunaan gadget merupakan salah satu cara mendidik anak diusia prasekolah. | | | | |
| 6. | Saya merasa cemas ketika anak menangis saat tidak diberikan gadget. | | | | |
| 7. | Saat memegang gadget anak cenderung mendekatkan layar gadget ke arah mata. | | | | |

Kode Responden:
(diisi oleh peneliti)

| | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|
| 8. | Saya memerlukan suara yang keras untuk menghentikan anak bermain gadget | | | | |
| 9. | Gadget merupakan cara untuk mengalihkan perhatian dari suatu hal yang kurang baik. | | | | |
| 10. | Saya memberikan gadget ketika saya sedang sibuk dengan pekerjaan rumah. | | | | |
| 11 | Gadget merupakan suatu hal yang penting yang tidak bisa saya tinggalkan saat saya keluar rumah | | | | |
| 12 | Penggunaan gadget yang terkontrol tidak akan menjauhkan saya dengan keluarga | | | | |

KUESIONER BEHAVIORAL BELIEFS

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

| No. | Pernyataan | SS | S | TS | STS |
|-----|---|----|---|----|-----|
| 1. | Bagi saya anak prasekolah dapat menghabiskan waktu lebih dari 2 dalam satu kali penggunaan. | | | | |
| 2 | Bagi saya, sulit untuk menghentikan anak bermain gadget, meskipun anak sudah menggunakan gadget lebih dari satu jam | | | | |
| 3. | Bagi saya penggunaan gadget yang berlebihan dapat berpengaruh terhadap kesehatan mata. | | | | |
| 4. | Gadget dapat digunakan anak dengan ijin dari orang tua. | | | | |
| 5. | Bagi saya, anak lebih baik bermain gadget di rumah dari pada bermain di luar dengan temannya. | | | | |
| 6. | Bagi saya, kebiasaan menggunakan gadget selama berjam-jam bukan masalah yang buruk | | | | |
| 7. | Bagi saya, ketersediaan bermacam- macam jenis gadget dapat mempermudah keluarga dalam mengakses informasi. | | | | |
| 8. | Menggunakan gadget merupakan cara keluarga untuk bersantai. | | | | |

Kode Responden:
(diisi oleh peneliti)

KUESIONER CONTROL BELIEFS

Keterangan :

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju

| No | Pernyataan | SS | S | TS | STS |
|----|---|----|---|----|-----|
| 1. | Saya merasa penggunaan gadget dalam batas waktu yang saya berikan (1-2 jam) tidak akan mengganggu kesehatan mata. | | | | |
| 2. | Saya dan suami/isteri lebih memilih memberikan gadget dari pada anak menangis. | | | | |
| 3. | Saya tidak akan membiarkan anak saya menggunakan gadget lebih dari satu jam dalam sehari. | | | | |
| 4. | Saya akan memperhatikan posisi saat anak saya saat menggunakan gadget. | | | | |
| 5. | Saya akan memberi jarak lebih dari 35 cm antara layar gadget dengan mata. | | | | |
| 6. | Saya akan mencari cara untuk merubah kebiasaan anak terhadap penggunaan gadget | | | | |
| 7. | Saat di rumah penggunaan gadget hanya dilakukan jika diperlukan. | | | | |

KUESIONER BEHAVIOR

Keterangan

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju

| No. | Pernyataan | SS | S | TS | STS |
|-----|--|----|---|----|-----|
| 1. | Saya merasa perlu adanya peraturan penggunaan gadget pada anak dan keluarga | | | | |
| 2. | Saya merasa lebih banyak memberikan gadget dari pada menemani anak untuk bermain. | | | | |
| 3. | Saya merasa gadget dapat menjadi teman di rumah saat orang tua sibuk dengan pekerjaan rumah. | | | | |
| 4. | Saya merasa menggunakan gadget dengan anak lebih menyenangkan | | | | |
| 5. | Saya merasa tidak masalah jika anak menggunakan gadget lebih dari satu jam dalam sehari. | | | | |

TERIMA KASIH