

**JURNAL SKRIPSI**

**HUBUNGAN PERAN ORANG TUA DENGAN KEBIASAAN BERMAIN *GADGET* PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH DI TK DHARMA WANITA PERSATUAN 2 RSJ Dr RADJIMAN WEDIODININGRAT LAWANG**



**INDRAWATI  
NIM. 1824201080**

**PROGRAM STUDI SI KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MAJAPAHIT  
MOJOKERTO  
2020**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Majapahit Mojokerto:

Nama : Indrawati  
NIM : 1824201080  
Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Setuju/~~tidak setuju~~\*) naskah jurnal ilmiah yang disusun oleh yang bersangkutan setelah mendapat arahan dari pembimbing, dipublikasikan dengan/~~tanpa~~\*) mencantumkan nama tim pembimbing sebagai co-author.

Demikian harap maklum.

Mojokerto, 18 Mei 2020



Indrawati  
NIM: 1824201080

Mengetahui

Pembimbing I



Dr. Henry Sudyanto, S.Kp, M.Kes  
NIK. 220 250 001

Pembimbing II



Anndy Prastya, S.Kep.Ns, M.kep  
NIK. 220 250 156

**HALAMAN PENGESAHAN**

**JURNAL SKRIPSI**

**HUBUNGAN PERAN ORANG TUA DENGAN KEBIASAAN BERMAIN *GADGET* PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH DI TK DHARMA WANITA PERSATUAN 2 RSJ Dr RADJIMAN WEDIODININGRAT LAWANG**



**INDRAWATI  
NIM. 1824201080**

Pembimbing I

Dr. Henry Sudiyanto, S.Kp, M.Kes  
NIK. 220 250 001

Pembimbing II

Anndy Prastya, S.Kep.Ns, M.kep  
NIK. 220 250 156

# Hubungan Peran Orang Tua Dengan Kebiasaan Bermain *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr Radjiman Wediodiningrat Lawang

Indrawati

Program Studi Ilmu Keperawatan

indraw104@gmail.com

Henry Sudiyanto, Anndy Prastya

Dosen Keperawatan STIKes Majapahit Mojokerto

henrysudiyanto@gmail.com, Anndyprastya@gmail.com

## Abstrak

Di era modern saat ini kehadiran *gadget* menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua dalam mendidik anak-anaknya, mengingat *gadget* dapat berdampak negatif bagi perkembangan anak. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui hubungan peran orang tua dengan kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang. Desain penelitian ini menggunakan desain korelasional dengan pendekatan *cross sectional*. Populasinya ialah orang tua anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang. Sampel sebanyak 67 diambil dengan teknik *simple random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner. Data dianalisis menggunakan uji *Spearman* dengan  $\alpha=0,05$ . Hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian besar peran orang tua pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang berada pada kategori kurang (62,7%), hampir setengah dari anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang terbiasa bermain *gadget* (44,8%), dan ada hubungan yang signifikan peran orang tua dengan kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang ( $p=0,000$ ) dengan tingkat kekuatan hubungan pada kategori sedang ( $r= 0,540$ ). *Gadget* memiliki daya tarik tersendiri bagi anak usia prasekolah. Sehingga banyak anak usia prasekolah yang ingin selalu memainkannya. Oleh karena itu, orang tua harus bisa membatasi dan mengontrol anak-anaknya agar anak-anaknya jangan sampai terbiasa atau bahkan kecanduan bermain *gadget*.

Kata kunci: anak usia prasekolah, bermain *gadget*, peran orang tua.

## Abstract

In the modern era, the presence of gadgets is a challenge for parents in educating their children, considering that gadgets can have a negative impact on children's development. This research aimed to know correlation between the role of parents with the habit of playing gadgets in preschoolers at TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang. The design of this research used cross sectional approach with parents as the population. Sample 67 respondents taken by simple random sampling. The data collected used questionnaire and analyzed by spearman test with  $\alpha=0,05$ . The result of this research showed that most of the roles of preschool parents has in poor category (62,7%) and almost half of preschooler is accustomed to playing gadgets (44,8%). There is a significant relationship between the role of parents with the habit of playing gadgets in preschoolers at TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang ( $p=0,000$ ) with in medium category of correlational strength ( $r= 0,540$ ). Gadgets have a special attraction for preschooler that many of them want to always play it. Therefore parents must be able to control and give the limit to their children, so that they don't get used to or even addicted to playing gadgets.

Key words: Preschooler, playing gadgets, parents role

## PENDAHULUAN

*Trend* penggunaan *gadget* dan bahkan kecanduan *gadget* pada anak-anak khususnya anak usia prasekolah akhir-akhir ini cenderung meningkat. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah sebagian besar >1 jam/hari (Gunawan, 2017). Durasi yang terlalu lama untuk bermain *gadget* dapat memicu berbagai masalah diantaranya ialah gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (Setianingsih, Ardani & Khayati, 2018), gangguan mental emosional (Wulandari & Hermiati, 2019), gangguan prestasi belajar (Arifin & Rahmadi, 2017; Helmi & Agustina, 2017), anak menjadi cenderung pasif, tidak tertarik untuk berinteraksi dengan teman sebaya, mengalami sulit tidur, makan minum yang tidak teratur, perubahan perilaku yang terkadang agresif (Chikmah, 2018; Wiguna, 2013; Pangastuti R, 2017), keterlambatan berbicara, depresi serta gangguan karakter (Sundus, 2018).

Berdasarkan penelitian yang telah dipublikasikan oleh Widjarnako, dkk (2016) menunjukkan lebih dari seperempat anak di dunia memiliki *gadget* sebelum mereka berusia 8 tahun. Dan sekitar 2 juta anak di bawah usia 8 tahun telah memiliki *gadget*. Sementara itu, angka pengguna *gadget* pada anak usia balita di Indonesia pada tahun 2012 sebesar 27% dan pada tahun 2014 jumlahnya meningkat hingga 73% (Widjarnako dkk, 2016). Sedangkan paparan hasil penelitian yang disimpulkan oleh *lookout* pada sebuah infografis yang mengambil sampel pada anak usia 1-8 tahun menunjukkan hasil bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia 5-8 tahun sebesar 52%, lalu diikuti oleh anak usia 2-4 tahun sebanyak 39% dan terakhir anak usia 1 tahun sebanyak 10%. Dari penggunaan *gadget* tersebut telah berdampak pada kecanduan bermain *gadget*. Angka kecanduan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah cukup tinggi, yaitu mencapai angka 18,8% (Setianingsih, Ardani & Khayati, 2018) dan bahkan penelitian lain menemukan angka hingga mencapai 66% (Wulandari & Hermiati, 2019).

Popularitas *gadget* di kalangan anak-anak terlepas dari karakteristik *gadget* yang memang menarik bagi anak-anak. *Gadget* menyajikan dimensi-dimensi gerak, suara, warna, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat yang sayangnya hal ini tidak didapatkan anak-anak pada media lain, seperti buku, majalah, dan sebagainya. Selain itu materi yang disajikan dalam *gadget* sangat variatif. Anak dapat mengakses informasi sekaligus hiburan di dalam *gadget*nya, sehingga membuat mereka betah menjalankan *gadget*nya berjam-jam. Penggunaan *gadget* pada anak bisa juga memunculkan sisi positif, diantaranya berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri serta mengembangkan kemampuan dalam membaca, menghitung dan pemecahan masalah (Handrianto, 2013). Namun masalah kemudian akan muncul karena orang tua memberikan kebebasan kepada anak dalam penggunaan *gadget* (Warisyah, 2015). Seperti halnya pengamatan di TK "A", sebagian besar orang tua mengatakan bahwa anaknya suka bermain *gadget* dan

memberikan kebebasan pada anak serta sebagian lainnya mengatakan bahwa orang tua lah yang mengajarkan anak cara menggunakan beberapa aplikasi di *gadget*. Kondisi yang demikian apabila tidak dibatasi penggunaannya oleh orang tua maka dapat memicu munculnya dampak negatif, diantaranya ialah anak tidak dapat belajar untuk berkomunikasi dan bersosialisasi (Hidayati, 2013 dalam Chikmah, 2018), mengganggu perkembangan, ketidakmampuan anak untuk bergaul dan beradaptasi karena anak tidak mampu menjalin emosi sehingga anak menjadi tidak dapat merespons hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal serta kecanduan terhadap *gadget* (Wiguna, 2013).

Dalam melaksanakan peran sebagai pendidik dan fasilitator, orang tua memiliki tugas untuk mendidik dan menjauhkan anak dari kecanduan *gadget*. Berperan sebagai fasilitator, maka orang tua harus mampu bersikap tegas dengan memilih konten dalam *gadget* yang bisa diakses oleh anak serta membatasi penggunaannya. Penggunaan *gadget* intensitas tinggi pada anak dikatakan jika penggunaannya lebih dari 45 menit dalam sekali penggunaan per hari atau lebih dari 3 kali penggunaan per harinya sedangkan penggunaan *gadget* yang baik pada anak usia di bawah 5 tahun yakni hanya setengah jam dalam satu minggu (Widiawati & Sugiman, 2014). Selain membatasi waktu penggunaan, orang tua juga harus mampu memilih konten yang sesuai untuk anak. Untuk anak usia pra sekolah sebaiknya penggunaan *gadget* hanya difokuskan seputar pengenalan warna, bentuk dan suara. Sebab pada usia pra sekolah yang menjadi target bukan pada kemampuan menggunakan *gadget* tapi lebih kepada fungsi dan peran orang tua dalam mendampingi penggunaannya. *Gadget* tidak lebih hanya sebagai sarana edukasi bagi anak usia pra sekolah.

## **METODE PENELITIAN**

Desain dalam penelitian ini menggunakan desain korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. Prosedur dalam penelitian ini meliputi dua tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Pada tahap persiapan, peneliti melibatkan kepala sekolah dan wali kelas serta mempersiapkan sarana dan prasarana yang mendukung penelitian seperti ijin penelitian, *informed consent* dan kuesioner. *Informed consent* dan kuesioner dibuat *online* melalui *google form*. Sedangkan tahap pelaksanaan meliputi pengajuan ijin ke Kepala Sekolah dan melakukan pengambilan data. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Jumlah sampel sebanyak 67 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Kuesioner diberikan kepada orang tua anak melalui WA (*whatsapp*) dan diisi secara *online*. Data peran orang tua dikategorikan menjadi tiga, yaitu kurang (<56%), cukup (56-75%) dan baik (>75%) dan data kebiasaan bermain gadget dikategorikan menjadi 3, yaitu tidak terbiasa ( $\leq 44$ ), terbiasa (45-49) dan kecanduan (>49). Data kemudian dianalisis menggunakan uji *Spearman* dengan  $\alpha=0,05$ . Dikatakan ada hubungan jika *p-value* <  $\alpha$  (0,05).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Distribusi frekuensi berdasarkan karakteristik responden Tahun 2020

Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
Umur anak		
Paud	5	7,5%
TK A	18	26,9%
TK B	44	65,7%
Jenis kelamin anak		
Laki-laki	53	79,1%
Perempuan	14	20,9%
Pendidikan orang tua		
SD	1	1,5%
SMP	9	13,4%
SMA	25	37,3%
PT	32	47,8%
Pekerjaan orang tua		
Ibu rumah tangga (IRT)	42	62,7%
Swasta	10	14,9%
Wiraswasta	15	22,4%
Umur orang tua		
21-30 tahun	16	23,9%
31-40 tahun	35	52,2%
>40 tahun	16	23,9%
Jumlah	67	100%

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua memiliki anak dengan kategori umur TK B (65,7%), anak responden hampir seluruhnya berjenis kelamin laki-laki (79,1%), hampir setengah dari responden memiliki pendidikan pada tingkat perguruan tinggi (PT) (47,8%), sebagian besar responden memiliki pekerjaan sebagai ibu rumah tangga (IRT) (62,7%) dan sebagian besar responden memiliki umur pada rentang 31-40 tahun (52,2%).

Tabel 2 Distribusi frekuensi peran orang tua dan kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang

Variabel	Frekuensi	Persentase (%)
Peran orang tua		
Kurang	42	62,7%
Cukup	22	32,8%
Baik	3	4,5%
Kebiasaan bermain <i>gadget</i>		
Tidak terbiasa	18	26,9%
Terbiasa	30	44,8%
Kecanduan	19	28,4%
Jumlah	67	100%

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar peran orang tua pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang berada pada kategori kurang (62,7%) dan hampir setengah dari anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang terbiasa bermain *gadget* (44,8%).

Tabel 3 Analisis hubungan peran orang tua dengan kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang

Variabel	Kebiasaan bermain <i>gadget</i>			Total	<i>p</i>	<i>r</i>
	Tdk terbiasa	Terbiasa	Kecanduan			
Peran orang tua						
Kurang	18(26,9%)	18(26,8%)	6(9%)	42(62,7%)	0,000	0,540
Cukup	0	12(18%)	10(15%)	22(32,9%)		
Baik	0	0	3(4,5%)	3(4,4%)		
Total	18(26,8%)	30(44,8%)	19(28,3%)	67(100%)		

Berdasarkan hasil uji *Spearman* pada tabel 3 menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan peran orang tua dengan kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang ( $p=0,000$ ) dengan tingkat kekuatan hubungan pada kategori sedang ( $r= 0,540$ ).

1. Peran orang tua pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang

Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa sebagian besar peran orang tua berada pada kategori kurang, yaitu sebanyak 42 responden (62,7%). Hal ini didukung oleh karena masih banyak orang tua yang memberikan *gadget*-nya saat anaknya rewel (nilai rerata= 0,7), masih banyak orang tua yang memberikan keleluasaan pada anaknya untuk menggunakan *gadget* (nilai rerata= 0,7), orang tua juga belum menyimpan *gadget*nya dari jangkauan anaknya (nilai rerata= 0,3), dan bahkan orang tua mengajari anaknya bagaimana cara menggunakan *gadget* (nilai rerata= 0,7). Hasil penelitian ini sedikit berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Palar, Onibala dan Oroh (2018) dimana hampir seluruh keluarga memiliki peran yang baik dalam menghindari dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak. Demikian juga penelitian yang dilakukan oleh Vitrianingsih, Khatidjah dan Ceria (2018) dimana hampir seluruh orang tua memiliki peran yang baik dalam penggunaan *gadget* pada anak prasekolah.

Tirtarahardja (2015) menyimpulkan bahwa peran orang tua dalam keluarga sebagai panutan, sebagai pengajar dan sebagai pemberi contoh. Demikian jelas bahwa peran orang tua dalam keluarga yaitu sebagai pendidik, pelindung, pengasuh, dan pemberi contoh. Namun dalam menjalankan perannya orang tua terkadang mengalami kendala. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi peran orang tua diantaranya ialah keterbatasan waktu yang tersedia para orang tua. Sedikitnya waktu luang yang dimiliki orang tua menyebabkan terabaikannya masalah pendidikan anak, mereka lebih mengandalkan guru di sekolahnya. Selain itu, keterbatasan penguasaan ilmu dan teknologi yang dimiliki oleh para orang tua. Tidak semua orang tua memiliki latar belakang pendidikan yang baik, dan tidak sedikit pula para orang tua

yang ingin menjadikan anaknya mendapatkan pendidikan yang jauh lebih tinggi dibandingkan orang tuanya (Syah, 2014).

Orang tua memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Orang tua harus bisa memberikan dukungan kepada anak agar dapat berkembang secara optimal. Namun adanya kemajuan teknologi orang tua dihadapkan pada tantangan besar, yaitu bagaimana menjaga anak dari kebiasaan bermain *gadget*. Walaupun orang tua memiliki pendidikan tinggi dan memiliki banyak waktu untuk merawat anak tetapi tidak menjadi jaminan bahwa anak terhindar dari kecanduan bermain *gadget*. Hal ini dikarenakan orang tua banyak yang tidak peka dan tidak menyadari terhadap dampak negatif yang dapat terjadi oleh karena bermain *gadget*. Orang tua cenderung banyak yang memperkenalkan *gadget* pada anak sejak usia dini. Hal ini terjadi karena anak menyukai fitur yang ada dalam *gadget*, sementara orang tua cenderung menghendaki anaknya diam atau tidak rewel. Sehingga ketika anak menangis, orang tua akan memberikan *gadgetnya* dengan harapan anak menjadi diam. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua memberikan *gadget* saat anak rewel, sebagian besar orang tua memberi keleluasaan pada anak untuk menggunakan *gadget*, sebagian besar orang tua memberikan *gadget* pada anak sejak anak anda masih berusia dibawah 5 tahun. Orang tua akan merasa bangga ketika anaknya dapat mengoperasikan *gadget* sendiri, terlebih ketika anak bisa menirukan apa yang dilihat dalam *gadgetnya* tanpa diajari oleh orang tuanya. Orang tua perlu mengendalikan atau mengontrol anak ketika bermain *gadget*, baik dari sisi konten, frekuensi maupun durasi. Sehingga perkembangan anak dapat berkembang secara optimal tanpa ada gangguan.

## 2. Kebiasaan bermain gadget pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hampir setengah dari responden memiliki anak terbiasa bermain *gadget* yaitu sebanyak 30 responden (44,8%). Hasil ini didukung oleh karena sebagian besar anak suka menggunakan *gadget* (nilai rerata= 0,6), sebagian besar anak menggunakan *gadget* setiap hari (nilai rerata= 0,6), sebagian besar anak suka menangis jika dilarang menggunakan *gadget* (nilai rerata= 0,7), dan bahkan anak suka merebut *gadget* orang tua saat orang tua menggunakannya (nilai rerata=0,8). Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Asif dan Rahmadi (2017) dimana sebagian besar anak memiliki kecanduan tingkat tinggi terhadap *gadget*. Namun hasil penelitian ini sedikit berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sujianti (2018) dimana lama penggunaan *gadget* pada anak masih dalam kategori normal (<60 menit per hari). Demikian dengan frekuensi

penggunaan *gadget*, dimana hampir seluruh responden memiliki frekuensi dalam kategori normal.

*Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Widiawati dan Sugiman, 2014). Fitur-fitur yang ada didalam *gadget* membuat ketertarikan pada anak. Sehingga hal itu membuat anak penasaran untuk mengoperasikan *gadget* (Fadilah, 2015). Kepribadian anak yang selalu ingin terlihat lebih dari teman temannya, biasanya cenderung mengikuti *trend* sesuai perkembangan teknologi (Kotler, 2010). Sehingga di era globalisasi ini, anak-anak lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain *gadget* dibandingkan dengan melakukan kegiatan fisik bersama teman-temannya (Lisiswanti & Nabila, 2017). Bahkan sebuah riset mengatakan sebagian besar anak menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain *game* (Delima, 2015; Yusmi, 2015).

*Gadget* merupakan perangkat lunak yang memiliki berbagai macam fitur menarik, baik bagi kalangan orang dewasa maupun kalangan anak-anak. Berbagai macam permainan dan video dapat dimainkan melalui perangkat ini dan dapat diganti-ganti sesuai dengan yang diinginkan. Kecanggihannya teknologi inilah yang memicu anak untuk berlama-lama bermain *gadget*. Sehingga tidak sedikit anak yang memainkannya setiap hari, menangis ketika dilarang menggunakan atau bermain *gadget* dan bahkan merebut *gadget* orang tuanya saat orang tua menggunakannya. Hal ini berawal dari kebebasan dan fasilitas yang diberikan orang tua kepada anak untuk menggunakan *gadget*. Jika kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah ini tidak segera ditangani maka dapat memicu gangguan pada perkembangan anak.

### 3. Hubungan peran orang tua dengan kebiasaan bermain *gadget* pada anak

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan peran orang tua dengan kebiasaan bermain *gadget* pada anak di TK Dharma Wanita RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat ( $p=0,000$ ). Hal ini didukung oleh karena peran orang tua yang masih kurang (nilai rerata=53%), dan anak usia prasekolah yang terbiasa bermain *gadget* (nilai rerata= 4,6). Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Indriyani, Sofia dan Anggraeni (2019) dimana hasilnya orang tua telah memberikan batasan kepada anak pada saat anak menggunakan *gadget*. Akan tetapi, pada kenyataannya anak dapat bermain *gadget* lebih dari 1 jam.

Penggunaan *gadget* pada usia prasekolah tidak disarankan karena dapat menyebabkan anak tidak dapat belajar untuk berkomunikasi dan bersosialisasi (Hidayati, 2013 dalam Chikmah, 2018). Terbatasnya respons anak karena penggunaan *gadget* akan mengganggu perkembangan, ketidakmampuan anak untuk bergaul dan beradaptasi karena anak tidak mampu

menjalin emosi (Wiguna, 2013). Anak usia di bawah 5 tahun boleh diberi *gadget*, akan tetapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Anak boleh bermain tapi tidak lebih dari 30 menit dalam sehari (Widiawati & Sugiman, 2014). *American Academy of Pediatrics* menyarankan orang tua untuk membatasi waktu anak bermain dengan media elektronik agar anak melakukan kegiatan lain seperti membaca, aktivitas fisik dan bersosialisasi dengan orang lain (Potter & Perry, 2009 dalam Sapardi 2018). Namun, adanya pola asuh orang tua yang permisif memberikan peluang yang besar bagi anak untuk bermain gadget karena longgarnya pengawasan dan kontrol terhadap anak (Santrock, 2014).

Di zaman yang serba canggih, orang tua harus lebih berhati-hati dalam mendidik dan mengasuh anak-anaknya. Karena apa yang dianggap baik menurut orang tua, belum tentu memberikan dampak positif bagi perkembangan anaknya, seperti penggunaan *gadget*. Anak harus dibatasi dalam menggunakan *gadget*, karena semakin diberi kebebasan maka anak akan berlama-lama bermain *gadget*. Dan ini akan memicu kecanduan pada anak. Jika anak sudah mengalami kecanduan bermain *gadget*, maka perkembangan anak akan berisiko tinggi terganggu. Selain itu, orang tua juga harus membatasi konten yang dilihat atau dimainkan oleh anak sehingga dampak negatif dari konten-konten yang kurang mendidik anak dapat diminimalkan. Orang tua juga perlu meminimalkan menggunakan *gadget* disaat bersama anak, karena anak membutuhkan perhatian dari orang tuanya. Adanya perhatian ini dapat meminimalkan perhatian anak untuk bermain *gadget*.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Kesimpulan**

Sebagian besar peran orang tua pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang berada pada kategori kurang, hampir setengah dari anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang terbiasa bermain *gadget* dan ada hubungan yang signifikan peran orang tua dengan kebiasaan bermain *gadget* pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Persatuan 2 RSJ Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang.

### **2. Saran**

Orang tua diharapkan dapat mengontrol penggunaan *gadget* pada anaknya, baik dari sisi frekuensi, durasi maupun kontennya, misal memberlakukan aturan penggunaan *gadget* pada anak. Pihak sekolah membatasi penggunaan *gadget* pada anak, misal dengan mengadakan kegiatan parenting, seminar atau *workshop* yang membahas seputar permasalahan *gadget* pada

anak dan solusinya. Pada penelitian selanjutnya diharapkan ada pengembangan terkait dengan hal-hal spesifik yang bisa berpengaruh terhadap kebiasaan bermain *gadget* pada anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Larasati Aurora & Rahmadi, Farid Agung. (2017). Hubungan tingkat kecanduan gadget dengan prestasi belajar siswa usia 10-11 tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, Vol. 6(2): hal. 728-737
- Chikmah AM, Fitriyaningsih D. (2018). Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah di TK Pembina Kota Tegal. *Jurnal Siklus*, Vol. 07(02)
- Delima, R. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal teknik informatika dan sistem informasi*, Vol.1(1).
- Fadilah, R. (2015). Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget. Yogyakarta: UGM Press
- Gunawan MAA. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik Semarang. Skripsi. Universitas Diponegoro Semarang
- Handrianto, P. (2013). Dampak Smartphone pada anak. *Jurnal Pediatrik*, Vol. 2(1): hal. 312-323
- Kotler. (2010). Indonesia Empat Besar Pengguna Smartphone. Jakarta: Koran Tempo
- Palar, J. E., Onibala, F., & Oroh, W. (2018). Hubungan peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan gadget di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara. *e-journal keperawatan*, Vol. 6(2): hal. 1-8
- Setianingsih, Ardani, AW. & Khayati, FN. (2018). Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. *Jurnal GASTER*, Vol. XVI(2): hal. 191-206
- Sujianti. (2018). Hubungan lama dan frekuensi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak pra-sekolah di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan*, Vol. 8(1): hal. 54-65
- Syah, Muhibbin. (2014). Psikologi Belajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Tirtarahardja, Umar. (2015). Pengantar Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Vitrianingsih, Khadijah, S., & Ceria, I. (2018). Hubungan peran orang tua dan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak pra sekolah di TK Gugus IX Depok Sleman Yogyakarta. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) KesMas Respati*, Vol. 3(2): hal. 101-109
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orangtua Dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan di FKIP Universitas Muhamadiyah Ponorogo
- Widiawati, I. & Sugiman, H. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur. E-journal Keperawatan, Vol. 6, hal. 1-6

Widjanarko J. (2017). Pengaruh Pemakaian Gadget, Perilaku Anak Terhadap Kemampuan Anak di Taman Kanak-kanak Happy Holy Kids Jakarta. *Jurnal Institut Kristen Borneo*, Vol. 3(1)

Wiguna. (2013). *Mengenal Dan Memahami Tumbuh Kembang Anak*. Jogjakarta: Katahari

Wulandari, Dwi & Hermiati, Dilfera. (2019). Deteksi gangguan mental dan emosional pada anak yang mengalami kecanduan gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, Vol.3(1): hal. 382-393