

PROPOSAL KARYA TULIS ILMIAH

**GAMBARAN PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA3-6
TAHUN DI DESA PADANG GARUGUR
KEC. PADANG BOLAK
TAHUN 2022**



POLITEKNIK KESEHATAN MEDAN

**ROMAITO SIREGAR
P07520119038**

**POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MEDAN PRODI
D-III JURUSAN KEPERAWATAN
TAHUN 2022**

PROPOSAL KARYA TULIS ILMIAH
GAMBARAN PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG
PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA 3-6
TAHUN DI DESA PADANG GARUGUR
KEC. PADANG BOLAK
TAHUN 2022

Sebagai Syarat Menyelesaikan Pendidikan Program Studi
Diploma III Keperawatan



ROMAITO SIREGAR
P07520119038

POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MEDAN PRODI
D-III JURUSAN KEPERAWATAN
TAHUN 2022

LEMBAR PERSETUJUAN

JUDUL : GAMBARAN PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG
PENGUNAAN GADGED PADA ANAK USIA 3-6 TAHUN
DI DESA DESA PADANG GARUGUR KEC. PADANG
BOLAK TAHUN 2022.

NAMA : ROMAITO SIREGAR

NIM : P07520119038

Telah Diterima dan Disetujui Untuk Diseminarkan
di hadapan Penguji

Medan, Februari 2022

Menyetujui
Pembimbing



(Wiwik Dwi Arianti, S.Kep.Ns,M.kep)
NIP.197512021997032003

Ketua Jurusan Keperawatan
Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan



(Johani Dewita Nasution, SKM, M.Kes)
NIP. 196505121999032001

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL : GAMBARAN PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG
PENGUNAAN GADGED PADA ANAK USIA 3-6 TAHUN
DI DESA DESA PADANG GARUGUR KEC. PADANG
BOLAK TAHUN 2022.

NAMA : ROMAITO SIREGAR

NIM : P07520119038

Karya Tulis Ilmiah Ini Telah Diuji Pada Sidang Ujian Akhir Program Jurusan
Keperawatan Poltekkes Kemenkes
Medan, Februari 2022

Penguji I

(Lurlan Doloksaribu, S.Kep.Ns,M.kep)
NIP. 197701062002122003

Penguji II

(Masnilla Siregar, S.Kep.Ns,M,Pd)
NIP. 197011301993032013

Ketua Penguji

(Wiwik Dwi Arianti, S.Kep.Ns,M.kep)
NIP.197512021997032003

**Ketua Jurusan Keperawatan
Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan**

(Johani Dewita Kasution, SKM, M.Kes)
NIP. 196505121999032001

**POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MEDAN
DEPARTEMEN KEPERAWATAN**

ILMIAH, FEBRUARI 2022

**GAMBARAN PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG
PENGUNAAN GADGED PADA ANAK USIA 3-6 TAHUN DI DESA
DESA PADANG GARUGUR KEC. PADANG BOLAK TAHUN 2022.**

Abstrak

Gadged merupakan peranan teknologi komunikasi yang sangat penting karena membuat hidup manusia menjadi semakin mudah, nyaman dan perubahan pola pikir seseorang bahkan perubahan sikap dan karakter manusia gadget yang semakin canggih menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobbi hingga hiburan yang menarik banyak perhatian masyarakat. Pengetahuan ibu yang kurang tentang penggunaan gadget mengakibatkan terganggunya pertumbuhan anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun.

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian deskriptif kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian *potong lintang/Cross sectional*. Populasi dari penelitian ini adalah orangtua yang mempunyai anak usia 3-6 tahun yang berada di Desa Padang Garugur Kec. Padang Bolak sebanyak 30 orangtua dengan jumlah sampel sebanyak 30 orang.

Hasil dari penelitian ini adalah Pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun berdasarkan umur mayoritas cukup yaitu sebanyak 9 responden (47.4%). Pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun berdasarkan pendidikan mayoritas cukup yaitu sebanyak 9 responden (52.9%). Pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun berdasarkan pekerjaan mayoritas cukup yaitu sebanyak 8 responden (50.0%).

Simpulan dari penelitian ini adalah semakin tinggi umur dan pendidikan maka pengetahuan semakin tinggi dan sebaliknya orangtua yang bekerja memiliki pengetahuan yang cukup tentang penggunaan gadget. Diharapkan kepada orangtua untuk memberikan batasan waktu penggunaan gadget, durasi penggunaan tidak lebih dari satu jam.

Kata Kunci : pengetahuan, orangtua, gadget, anak

**HEALTH POLYTECHNIC OF KEMENKES MEDAN
DEPARTEMEN OF NURSING**

SCIENTIFIC, FEBRUARY 2022

**OVERVIEW OF PARENT KNOWLEDGE ABOUT USE OF GADGED IN
CHILDREN AGED 3-6 YEARS IN THE VILLAGE, PADANG GARUGUR
VILLAGE, KEC. PADANG BOLAK THE YEAR 2022.**

Abstract

gadgets is role technology great communication _ important because make life man Becomes the more easy , convenient and change pattern think somebody even change attitude and character gadget man who is getting advanced serve various news media , network social , information style life , hobby until entertainment which interesting many attention society . Knowledge less mom _ about the use of gadgets causes the disturbance growth child . Destination from study this is for knowing description knowledge person old about use gadgets on child age 3-6 year .

The type of research conducted is research quantitative description . Design study which used is design study *cross sectional / Cross sectional* . The population of this study were parents who had child aged 3-6 years who are in the village of Padang Garugur K ec . Padang back and forth as much 30 parent with amount sample as many as 30 people.

Results from study this is Knowledge parent about use gadget on child 3-6 years old based on age majority enough that is as many as 9 respondents (47.4%). Knowledge parent about use gadget on child 3-6 years old based on education majority enough that is as many as 9 respondents (52.9%). Knowledge parent about use gadget on child 3-6 years old based on profession majority enough that is as many as 8 respondents (50.0%).

Conclusion from study this is the more tall age and education so knowledge more and more tall and on the contrary working parents _ have sufficient knowledge _ about use of gadgets. Expected to parent for give limitation time gadget use , duration use no more from one hour.

Keywords : _ knowledge , parents , gadgets, children

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan proposal KTI ini dengan judul **“Gambaran Pengetahaun Orangtua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di Desa Padang Garugur Kec.Padang Bolak Kab.Padang Lawas Utara Tahun 2022”** yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi D-III Keperawatan di Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan RI Medan.

Penulis banyak mendapat bimbingan, bantuan, arahan dan dukungan dalam penyusunan proposal KTI ini, dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan terima kasih terutama kepada ibu Wiwik Dwi Arianti, S.Kep, Ns, M.Kep selaku pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan masukkan pada penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal ini.

Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Ida Nurhayati, M.Kes selaku Direktur Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Medan.
2. Ibu Johani Dewita Nasution, SKM, M.Kes selaku Ketua Jurusan Politeknik Kesehatan Kemenkes Jurusan Keperawatan RI Medan.
3. Ibu Afniwati, S.Kep, NS, M.Kes selaku Ketua Prodi D-III Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Medan.
4. Ibu Tiurlan Doloksaribu, S.Kep, Ns, M.Kep sebagai Dosen Penguji I dan selaku Dosen Penguji II. Masnila Siregar, S.Kep, Ns, M.Pd Dosen dan seluruh Staf Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Medan.
5. Terimakasih penulis ucapkan kepada kedua orang tua, papa saya Ali Effendi Siregar dan ibu saya Durmahati Harahap yang telah memberikan limpahan kasih sayang, motivasi untuk penulis, perhatian, nasehat, dan doa tiada henti kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini.
6. Terimakasih penulis ucapkan untuk kaka saya Anifa Rahmi Siregar, Dewi Alya Siregar, Anni Rosadi Siregar dan seluruh keluarga besar

yang telah memberikan berbagai motivasi kepada penulis selama duduk dibangku perkuliahan.

7. Terimakasih juga untuk teman-teman terdekat, Dhea Anggraini Widodo, Devi Siregar, Jean Carolina Sitepu, Mardiana Siregar, yang selalu menemani penulis, membantu dan memberikan dukungan serta mencari solusi dalam menyelesaikan proposal ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal ini masih kurang sempurna baik secara penyajian dan isi. Untuk itu,penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan harapan penulis semoga proposal ini bermanfaat bagi kita semua.

Medan, Februari 2022

Peneliti

ROMAITO SIREGAR
P07520119038

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.3.1 Tujuan Umum	3
1.3.2 Tujuan Khusus	3
1.4 Mamfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Pengetahuan	5
2.1.1 Pengertian Pengetahuan	5
2.1.2 Tingkatan Pengetahuan	6
2.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan	7
2.1.4 Kriteria Tingkat Pengetahuan	8
2.2 Konsep dasar Pengetahuan Orangtua Tentang Gadget.....	8
2.2.1 Defenisi Gadget	8
2.2.2 Jenis-jenis Gadget	9
2.2.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Gadget	9
2.2.4 Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak	12
2.2.5 Pencegahan Penggunaan Gadget	13
2.2.6 Cara Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku	14
2.3 Kerangka Konsep Penelitian	17
2.4 Defenisi Operasional	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis dan design penelitian	20
3.2 Lokasi dan waktu penelitian	20
3.3 Waktu Penelitian	20
3.3.1 Populasi	20

3.3.2 Sampel	20
3.3.3 Teknik Sampel	21
3.4 Analisa Data	23
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	24
4.1 Hasil Penelitian	24
4.1.1 Analisis Univariat	24
4.2 Pembahasan	27
4.2.1 Gambaran pengetahuan orang tua	27
4.2.2 Gambaran Pengetahuan Orang tua	29
4.2.4 Gambaran Pengetahuan Orang Tua	30
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	32
5.1 Kesimpulan	32
5.2 Saran	32
DAFTAR PUSTAKA	34

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gadged merupakan peranan teknologi komunikasi yang sangat penting karena membuat hidup manusia menjadi semakin mudah, nyaman dan perubahan pola pikir seseorang bahkan perubahan sikap dan karakter manusia gadget yang semakin canggih menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobbi hingga hiburan yang menarik banyak perhatian masyarakat (Harfiyanto, 2015).

Gadget memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia seperti untuk hiburan,menambah pengetahuan, akan tetapi, gadget juga memiliki dampak negatif bagi penggunaanya terutama bagi anak usia dini yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, gadget bisa memberikan efek negatif terhadap motorik, kognitif,sosial emosional anak. Warisya dalam (Syifa dkk, 2019) mengungkapkan bahwa gadget memiliki hal negatif seperti maraknya penipuan di media massa kemudian banyak nya anak yang mengakami kecanduan dan bahaya dari radiasi yang dapat menyebabkan gangguan pada penglihatan. (Sundus, 2017) juga mengungkapkan bahwa gadget dapat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak, karakter, kualitas belajar anak,gangguan pemusatan, bahkan dapat menyebabkan depresi pada anak (Syifa, 2019)

Teknologi yang semakin berkembang memberikan banyak kemudahan pada manusia untuk melakukan banyak hal. salah satu hasil dari adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ialah gadget.menurut Manumpi dalam (Anggraeni, 2019) menyatakan bahwa gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, contohnya smartphome, iphone, computer dan tab, smartphome menjadi salah satu jenis gadget yang banyak digunakan oleh orangorang, hampir setiap rumah memiliki smartphome gadget menjadi sesuatu yang sangat disukai oleh banyak orang baik orang dewasa atau anak-anak karena kecanggihannya.

Anak-anak dikenalkan oleh orang tuanya pada gadget bahkan banyak yang sebelum anak mampu untuk berbicara dan membaca. banyak dari kalangan orang tua yang memberikan tontonan yang menarik bagi anak-anak karena merasa konten itu cocok untuk anak atau ketika anak menangis, orang tua mendiampkannya dengan cara memberikan gadget pada anak sehingga karena keseringan, makin lama anak menjadi ketagihan untuk melihatnya lagi. Kebanyakan orang tua juga memberikan gadget pada anaknya agar anak tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang tua atau tidak bermain ke luar rumah. Penggunaan gadget pada anak-anak ada batasannya agar tidak terjadi hal negatif yang dapat mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak seperti yang dijelaskan oleh *World Health Organization (WHO)* bahwa ada batasan screen time atau durasi untuk melihat layar (*World Health Organization, 2018*).

Menurut Chusna (2017) hasil penelitiannya bahwa banyak orangtua yang memberikan keleluasaan yang sebebas-bebasnya terhadap anaknya dengan membelikan gadget sejak usia dini. mereka beralasan tindakan tersebut akan lebih aman dan mudah dalam pengawasan aktifitas anak Subarkah (2019) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi menjadi tantangan bagi perkembangan anak, banyak dampak negatif yang dapat mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindakan kejahatan, dapat mempengaruhi perilaku anak, sulit konsentrasi terhadap dunia nyata, terganggunya fungsi otak pada anak, dan dapat ketergantungan kepada gadget. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan yang dilakukan Mayeti (2018), hasil penelitian didapatkan 48,3 % Gadget berdampak negatif untuk anak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Delima, (2015) didapatkan hasil sebanyak 94% orang tua menyatakan bahwa anak mereka menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game, sedangkan sebanyak 63% anak menggunakan perangkat selama 30 menit untuk bermain game, 15% anak bermain selama 30 sampai 60 menit dan sebanyak 12% anak menyatakan bermain game lebih dari satu jam karena tidak adanya batasan waktu tersebut, dapat membuat anak-anak kecanduan.

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh (Zulfitri dkk, 2017) anak-anak akan lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget jika sudah terbiasa

bermain gadget terkadang dalam penggunaan smartphone orang tua tidak memberi batasan waktu sehingga kegiatan aktivitas fisik pada anak- anak berkurang.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan tanggal 16 Februari di Desa Padang garugur kec.Padang Bolak sebanyak 30 anak usia 3-6 tahun sudah menggunakan gadget dan bermain game dengan gadget.

Berdasarkan data diatas, maka peneliti berminat untuk melakukan penelitian tentang “Gambaran Pengetahuan Orangtua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di Desa Padang garugur Kec.Padang Bolak Tahun 2022”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana "Gambaran Pengetahuan Orangtua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di Desa Padang Garugur Kec.Padang Bolak Tahun 2022”.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Untuk mngetahui bagaimana gambaran pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di Desa Padang Garugur Kec.Padang Bolak Tahun 2022.

1e.3.1 Tujuan khusus

- a. Untuk mengetahui gambaran pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di Desa Padang garugur Kec. Padang Bolak Tahun 2022 berdasarkan Jenis kelamin.
- b. Untuk mengetahui gambaran pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di Desa Padang Garugur Kec. Padang Bolak Tahun 2022 berdasarkan Umur.
- c. Untuk mengetahui gambaran pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di Desa Padang garugur Kec. Padang Bolak Tahun 2022 berdasarkan Pendidikan.
- d. Untuk mengetahui gambaran pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun Di Desa Padang

Garugur Kec. Padang Bolak Tahun 2022 berdasarkan Media
Pekerjaan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan banyak manfaat kepada berbagai pihak, yaitu;

1. Bagi Pimpinan Desa Padang Garugur
Diharapkan agar memberikan penyuluhan kesehatan tentang pengaruh penggunaan gadget pada anak usia 3-6 Tahun dapat menjadi bahan masukan dan kebijakan bagi pihak serta sebagai sumber informasi mengenai dampak penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di Desa Padang Garugur Kec. Padang Bolak Tahun 2022.
2. Bagi Institusi Pendidikan
Sebagai informasi bagi mahasiswa di Poltekkes Kemenkes Medan sehingga dapat menjadi langkah awal dalam merencanakan pemberian pendidikan dan penyuluhan tentang dampak penggunaan gadget pada anak sekolah dasar sebagai tindakan preventif dan promotif untuk mencegah dampak negative akibat penggunaan gadget.
3. Bagi Peneliti
Dapat menambahkan pengetahuan serta pengalaman dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang sudah di dapatkan dari teori dan praktek.
4. Bagi responden
Sebagai bahan informasi tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di Desa Padang garugur Kec. Padang Bolak Tahun 2022.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengetahuan

2.1.1 Pengertian Pengetahuan

Secara etimologi pengetahuan berasal dari kata dalam bahasa Inggris yaitu *knowledge*. Dalam *Encyclopedia of Philosophy* dijelaskan bahwa definisi pengetahuan adalah kepercayaan yang benar (*knowledge is justified true belief*) sedangkan secara terminologi akan dikemukakan beberapa definisi tentang pengetahuan Menurut (Bakhhtiar, 2012).

Menurut Drs. Sidi Gazalba, pengetahuan adalah apa yang diketahui atau hasil pekerjaan tahu. Pekerjaan tahu tersebut adalah hasil dari kenal, sadar, insaf, mengerti dan pandai. Pengetahuan itu adalah semua milik atau isi pikiran. Dengan demikian pengetahuan merupakan hasil proses dari usaha manusia untuk tahu.

Pengetahuan adalah hasil dari tahu ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui pasca indra, yaitu indra pengelihatan pendengaran, penciuman, rasa dan raba sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh mata dan telinga menurut (Notoatmodjo, 2012).

Pengetahuan seseorang terhadap suatu objek terkandung dua aspek yaitu aspek positif dan aspek negatif. Kedua aspek ini yang akan menunjukkan sikap seseorang terhadap suatu objek semakin banyak aspek positif yang dimiliki dan objek yang diketahui, maka akan menghasilkan sikap yang semakin positif terhadap objek tertentu menurut teori WHO (*World Health Organization*) objek kesehatan dapat dijelaskan oleh pengetahuan yang dimiliki dari pengalaman seseorang itu sendiri (Notoatmodjo, 2003).

2.1.2 Tingkatan pengetahuan

Menurut (Notoatmodjo 2003) dalam (Pasaribu dan Lukito 2017), pengetahuan yang dicakupi kognitif mempunyai enam tingkat, yaitu:

1. Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari

sebelumnya termasuk dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rancangan yang telah diterima oleh sebab itu, tahu ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah kata kerja untuk mengukur bahwa (*recall*) sesuatu orang tahu tentang apa yang dipelajari adalah antara lain menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan.

2. Memahami (*Comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar orang yang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari misalnya dapat menjelaskan mengapa harus makan makanan yang bergizi.

3. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya) aplikasi disini dapat diartikan sebagai aplikasi atau sebagai hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagai dalam konteks atau situasi yang lain misalnya, dapat menggunakan rumus statistic dalam perhitungan-perhitungan dalam hasil penelitian, dapat menggunakan prinsip-prinsip siklus pemecahan masalah (*problem solving cycle*) di dalam pemecahan masalah kesehatan dan kasus yang diberikan.

4. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam suatu komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain kemampuan analaisi ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja, seperti dapat menggambarkan (membuat bagan) membedakan, memisahkan, mengelompokkan, dan sebagainya.

5. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk

menyusun formulasi baru dan formulasi yang ada misalnya, dapat menyusun, dapat merencanakan dapat meringkas, dapat menyesuaikan, dan sebagainya, terhadap suatu teori atau rumusan-rumusan yang telah ada.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek penilaian itu di dasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada misalnya, dapat membandingkan antara anak yang menggunakan gadget dengan anak yang tidak menggunakan gadget.

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Arsala (2018), faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan antara lain:

a. Jenis Kelamin

Jenis kelamin adalah perbedaan antara perempuan dan laki-laki secara biologis sejak seorang itu dilahirkan. Perbedaan biologis laki-laki dan perempuan tidak dapat dipertukarkan antara keduanya, dan fungsinya tetap dengan laki-laki dan perempuan.

b. Umur

Umur adalah usia pada manusia yang terlewat sejak kelahiran. Semisal ,umur manusia dikatakan lima belas tahun diukur sejak dia lahir hingga waktu umur itu dihitung .Maka dari itu umur diukur dari tahun lahirnya hingga tahunnya sekarang.

c . Pendidikan

Menurut UU No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Adapun yang dimaksud dengan jejang pendidikan yaitu terdiri atas

pendidikan dasar (SD,SMP), pendidikan menengah (SMA), pendidikan tinggi (S1, S2, S3).

c. Pekerjaan

Pekerjaan adalah kegiatan yang menyita waktu pekerjaan bagi orangtua akan mempunyai pengaruh terhadap kehidupan keluarga Menurut Thomas yang dikutip oleh Nursalam (2003), pekerjaan adalah keburukan yang harus terutama untuk menunjang kehidupannya dan kehidupan keluarga pekerjaan bukanlah sumber kesenangan, tetapi lebih banyak merupakan merupakan cara mencari nafkah yang membosankan, berulang dan banyak tantangan sedangkan bekerja umumnya merupakan kegiatan yang menyita waktu.

2.1.4 Kriteria Tingkat Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau menggunakan angket (kuesioner) yang menanyakan tentang isi materi yang akan di ukur dari subjek penelitian (Notoatmodjo, 2010 dalam Elfrida Rindu Setyaningrum,dkk 2020) menurut Arikunto,2010 dalam Elfrida Rindu Setya ningrum,dkk 2020) pengetahuan seseorang dapat diketahui dan diinterpretasikan dengan skala presentase yang bersifat kualitatif, yaitu :

1. Baik : Hasil presentase 76%-100%
2. Cukup : Hasil presentase 56%-75%
3. Kurang : Hasil presentase <56%

2.2 Konsep dasar pengetahuan orangtua tentang gadget

2.2.1 Definisi Gadget

Definisi gadget secara istilah gadget berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. dalam bahasa Indonesia, gadget disebut “acang” Manumpil,dkk (2015).

Gadget adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu smartphone, iphone, dan blackberry gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan

hiburan. Jati dan Herawati (2014).

Gadget 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-teknologi sebelumnya beberapa contoh dari gadget 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 keberadaan gadget 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.

Pada era globalisasi seperti saat ini sangat mudah sekali bagi kita untuk mencari informasi atau berkomunikasi satu dengan lainnya hanya dengan menggunakan gadge menurut Osland gadget merupakan sebuah istilah dalam bahasa inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau smartphone (Effendi, 2013).

2.2.2 Jenis-jenis gaded

Gaded yang saat ini banyak digemari masyarakat khususnya kalangan anak- anak dan anak-anak, beberapa jenis-jenis gadget yang sering digunakan.

Jenis-jenis gadget diantaranya:

1. *Iphone*

Iphone merupakan sebuah telepon yang memiliki koneksi internet selain itu memiliki aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk mengirim pesan gambar.

2. *Ipad*

Ipad merupakan sebuah gadget yang memiliki ukuran lebih besar alat ini serupa dengan komputer tablet yang memiliki fungsifungsi tambahan yang ada pada sistem operasi.

3. *Netbook*

Netbook merupakan sebuah alat perpaduan antara komputer

portabel. Alat ini seperti halnya dengan notebook dan internet.

4. Handphone

Handphone merupakan sebuah alat atau perangkat komunikasi elektronik tanpa kabel. Sehingga alat ini dapat dibawa kemana mana dan memiliki kemampuan dasar yang sama halnya dengan telepon konvensional saluran tetap.

2.2.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak-anak dalam penggunaan gadget (Fadhilah, 2015).

Faktor-faktor tersebut meliputi

1. Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu :

- a *Sensation seeking* atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang di definisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial.
- b *Self-esteem* yang rendah self esteem itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia.
- c Kepribadian ekstraversi yang tinggi.
- d Kontrol diri yang rendah, kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

2. Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan gadget sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak nyaman.

3. Faktor Sosial

Faktor sosial terdiri atas faktor penyebab kecanduan smartphone sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain dalam hal ini individu selalu menggunakan gadget untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain faktor sosial lain yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak-anak faktor sosial berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak-anak sehingga banyak anak-anak mengikuti trend yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki gadget.

4. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang gadget dan berbagai fasilitasnya.

1. Iklan

Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial Iklan sering kali mempengaruhi anak-anak untuk mengikuti perkembangan masa kini sehingga hal itu membuat anak-anak semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru menampilkan fitur-fitur yang menarik fitur-fitur yang ada didalam gadget membuat ketertarikan pada anak-anak sehingga hal itu membuat anak-anak penasaran untuk mengoperasikan gadget. Kecanggihan dari gadget dapat memudahkan semua kebutuhan anak-anak dapat terpenuhi dalam bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja online.

2. Keterjangkauan harga gadget keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi sehingga dapat menyebabkan harga dari gadget semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli gadget, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan gadget untuk anaknya.

3. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan gadget maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan gadget selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan gadget.

2.2.4 Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak

Penggunaan gadget pada anak-anak akan menimbulkan berbagai dampak antara lain (Harfiyanto, dkk, 2015).

a. Dampak positif

- 1) Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media social sehingga memudahkan untuk saling berkomunikasi dengan orang baru dan memperbanyak teman.
- 2) Mempersingkat jarak dan waktu

Karena dalam era perkembangan gadget yang canggih didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan hal ini dikarenakan kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam gadget.

- 3) Mempermudah para anak-anak mengonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti hal ini biasa dilakukan anak-anak dengan sms atau whatsapp kepada guru mata pelajaran.

b. Dampak negatif

- 1) Aplikasi yang ada didalam gadget membuat anak-anak lebih mementingkan diri sendiri. Sering kali anak-anak mengabaikan orang disekitarnya bahkan tidak menganggap orang yang mengajaknya mengobrol.
- 2) Anak-anak menjadi kecanduan dalam bermain gadget awalnya anak-anak menggunakan gadget hanya untuk bermain game akan tetapi anak-anak lama-kelamaan menemukan kesenangan dengan gadget sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan.
- 3) Gadget memudahkan anak-anak mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya diakses. Berbagai hal yang marak diakses anak-anak adalah bermacam bentuk pornografi dan video kekerasan media social yang ada

didalam gadget sering menimbulkan berbagai kasus dimana kasus tersebut seperti penculikan, pemerkosaan hal ini biasanya diawali dengan perkenalan di media sosial anak-anak sering kali tidak dapat mengontrol kata katanya mereka menggunakan kata-kata kasar,mengejek, serta sering kali anak-anak mencemooh dengan sesame teman sebaya di media sosial yang ada didalam gadget.

2.2.5 Pencegahan penggunaan gaded

Hidup di zaman teknologi yang semakin canggih tentu membuat banyak orangtua mengeluh anaknya menjadi kecanduan dengan gadgeg tak hanya orang dewasa saja, anak-anak pun merasakan demikian jika dibiarkan nantinya ini akan mengganggu kesehatan anak mulai dari kesehatan fisik, bahkan kesehatan mental akan dialami anak jika terus menerus menatap gadget (Amelioda dan nugraha, 2013).

Seperti penelitian yang dilakukan British Heart Foundation (BFH),1 dari 10 generasi anak generasi 'iPad' yang cukup aktif untuk dikategorikan sehat teknologi memang berperan penting dalam membantu perkembangan buah hati tercinta, namun orangtua perlu membatasi penggunaannya agar anak tidak alami berbagai gangguan kesehatan akibat kecanduan gadget.

Berikut ini adalah cara mengatasi kecanduan gaded pada anak.

1. Memberi jadwal penggunaan gadget

Saat usianya masih kecil, ada baiknya Mama memberikan jadwal kapan anak dapat menggunakan gaded hal ini berguna agar kelak saat dewasa ia akan terbiasa untuk tidak terus menerus menatap layar gaded nya untuk anak usia 5 tahun keatas, batasi penggunaannya tidak lebih dari 2 jam selain waktu belajar hal ini agar mata anak tidak mudah lelah dan menjadi kecanduan selain menjadwalkan orangtua perlu menyiapkan kegiatan alternatif agar anak tidak jenuh dan kembali menatap gaded orangtua bisa mengajak kegiatan yang menyenangkan sekaligus mengedukasi seperti memasak bersama atau membuat mainan dengan barang tak terpakai.

2. Jangan sepenuhnya memberi akses pada anak

kebanyakan orangtua saat ini dengan mudah memberikan gadget

pribadi untuk anak-anak mereka, hal ini dapat memicu anak menjadi kecanduan gadget agar tidak kecanduan orang tua bisa membatasi penggunaannya dengan tidak memberikan akses pada anak sepenuhnya tunggulah sampai ia meminta, dan ambil kembali gadget darinya ketika waktuyang sudah dijadwalkan selesai dengan begitu, anak akan terbiasa untuk menaati jadwal yang telah dibuat demi kebaikan dirinya sendiri.

3. Tetapkan wilayah bebas penggunaan gadget

Penggunaan gadget juga bisa orang tua batasi dengan menetapkan tempat bebas gadget di rumah misalnya saja saat di ruang makan, ruang keluarga, atau kamar tidur itu berarti ruangan-ruangan tersebut tidak diperbolehkan menggunakan gadget tak hanya anak-anak saja orangtua juga harus menaati aturan tersebut sebagai contoh yang akan dilihat oleh anak sebab anak akan melihat dan menirukan apa yang dilakukan oleh orangtuanya.

4. Memberi tahu bahaya penggunaan gadget berlebih

Meski gadget memiliki peran dalam perkembangan buah hati, namun tak ada salahnya orangtua memberi tahu anak mengenai resiko penggunaan gadget berlebih jelaskan pada anak bahwa kecanduan gadget akan beresiko.

5. terjadinya sakit mata jika ia lebih sering duduk untuk menatap gadget-nya dan jarang bermain ke luar rumah selain itu orangtua juga bisa menjelaskan bahwa penggunaan gadget dan internet menjadi tempat yang berbahaya, terlebih saat ia bermain media social hindari masalah tersebut agar anak tidak merasa bingung setelah itu pastikan anak tetap merasa aman dan tidak jadi khawatir berlebihan.

2.2.6 Cara mengatasi dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku

Ada beberapa cara mengatasi dampak negatif penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak yaitu (Jahja, 2015).

1. Peranan penting orang tua

seperti berinteraksi pada anak, orang tua biasmelakukanobrolan ringan atau membacakan dongeng sebelum tidur agar anak dapat berinteraksi

anak-anak yang berinteraksi dengan baik di dalam keluarga, akan berinteraksi dengan baik pula di lingkungan teman-temannya oleh sebab itu, penting bagi orang tua untuk berinteraksi dengan anak mendongeng pada anak bukan sekedar memberi cerita bagian terpenting adalah membangun komunikasi dan relasi yang dekat dengan anak-anak akan menikmati relasi dengan orang tua, dan mengembangkan kemampuan sosialnya selain itu orang tua mengarahkan anak dalam penggunaan gadget untuk hal-hal positif dan tidak meninggalkan kewajibannya seperti belajar dan mengasah kemampuannya.

2. Pengendalian dalam penggunaan gadget pada anak

bersifat pencegahan atau bisa disebut pengendalian preventif berdasarkan hasil penelitian langkah pencegahan yang dilakukan orang tua adalah dengan cara memberikan batasan waktu bagi si anak dalam menggunakan gadget. Aturan waktu juga bisa menjadi cara mengurangi penggunaan gadget pada anak agar anak terhindar dari kecanduan pemakaian gadget dan tidak menimbulkan hal-hal yang memicu pikiran negatif pada anak, orang tua memeriksa gadget anak secara berkala agar dapat mengetahui hal apa saja yang anak lakukan pada saat menggunakan gadget dalam pemakaian gadget orang tua dapat membatasi penggunaan gadget pada anak menjelaskan pada anak mengenai aturan waktu penggunaan gadget dengan member atau mengurangi waktu untuk menggunakan gadget maka lama-kelamaan anak akan mulai lupa dengan gadgetnya.

3. Pengendalian represif

dilakukan setelah terjadi pelanggaran atau penyimpangan dari hasil wawancara jika anak tidak patuh maka dijatuhi sanksi berupa dimarahi.

4. Orang tua bersikap disiplin dan tegas

mengatur pemakaian gadget pada anak untuk itu orang tua harus bisa menegaskan batas waktu penggunaan gadget pada anak-anaknya karena jika dibiarkan maka akan mengakibatkan anak menjadi kecanduan gadget yang berdampak pada perilaku sosialnya orangtua juga mengajarkan anak untuk bersosialisasi seperti mengikuti kegiatan tertentu yang sesuai dengan minat dan bakat anak atau bergabung

dengan komunitas menyenangkan yang memungkinkan anak bersosialisasi dengan teman lintas usianya.

5. Perbanyak aktivitas anak

pemilihan beragam aktivitas juga penting untuk menunjang kegiatan anak setiap hari baik itu di lingkungan rumah ataupun di lingkungan luar rumah ajak anak bermain diluar rumah ini akan mempercepat tumbuh kembang anak contohnya, orang tua bisa mengajak anak berolahraga, menjalankan suatu jenis hobi berjalan-jalan, ataupun menyertakan anak dalam beberapa kursus bermanfaat hal ini dapat mengurangi pemakaian gadget pada anak agar tidak selalu menggunakannya setiap saat.

6. Di lingkungan sekolah

melakukan beberapa cara seperti melakukan pemeriksaan rutin pada gadget siswa secara dadakan ataupun saat siswa selesai menggunakan gadget pada proses pembelajaran adapun sanksi apabila siswa melanggar tata tertib sekolah maka pihak sekolah akan memberikan sanksi seperti menyita gadget dan memanggil orang tua siswa hal sesuai dengan pendapat Erni Syarif untuk membuat aturan bersama mengenai pelanggaran penggunaan gadget saat tidak diperlukan.

7. Guru

Melakukan pengawasan pada gadget siswa menurut Jhesika mandiangan bahwa pengawasan guru dalam belajar guru dapat mengizinkan siswa menggunakan gadget untuk mencari informasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran dan mengawasi siswa agar tidak menggunakan gadgetnya nya saat tidak diperlukan.

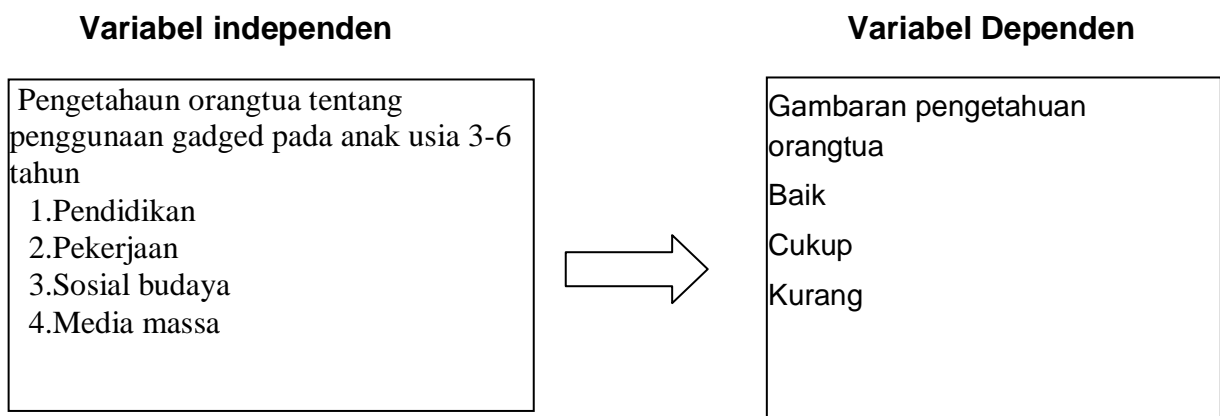
8. Pihak sekolah

Membatasi penggunaan gadget pada siswa penggunaan gadget boleh dibawa dan digunakan jika ada instruksi dari guru yang mengajar untuk kepentingan saat proses pembelajaran berlangsung menurut asosiasi dokter anak Amerika Canada yang mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun alangkah baiknya apabila tidak terpapar oleh gadget, sedangkan untuk anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi menggunakan gadget 1 jam perhari dan 2 jam perhari untuk anak usia 3-6 tahun.

2.3 Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep penelitian merupakan suatu uraian dan visualisasi hubungan atau kaitan antara konsep satu dengan konsep yang lainnya atau antara variable yang satu dengan variabel lainnya dari masalah yang ingin diteliti (Notoadmodjo, 2017).

Kerangka konsep penelitian ini merupakan gambaran pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di Desa Padang Garugur Kec.Padang Bolak Tahun 2022.



1. Variabel Independen

Variabel Independen adalah variabel yang menjadi sebab (mempengaruhi) atau yang disebut variabel bebas dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah pengetahuan yaitu yang meliputi sikap dan sumber informasi.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen adalah variabel yang di pengaruhi atau menjadi akibat karena variabel bebas, yaitu pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 Tahun.

2.4 Defenisi Operasional

No	Variabel	Devenisi Operasional	Alat Ukur	Hasil ukur	Skala Ukur
1.	Jenis kelamin	Jenis kelamin adalah perbedaan antara perempuan dan laki-laki secara biologis sejak seorang itu dilahirka. Perbedaan biologis laki-laki dan perempuan tidak dapat dipertukarkan antara keduanya,dan fungsinya tetap dengan laki-laki dan perempuan.	Kuesioner	1.Perempuan 2.laki-laki	Ordinal
2.	Umur	Umur adalah usia pada manusia yang terlewat sejak kelahiran. Semisal ,umur manusia dikatakan lima belas tahun diukur sejak dia lahir hingga waktu umur itu dihitung .Maka dari itu umur diukur dari tahun lahirnya hingga tahunnya sekarang.	Kuesioner	21-35 tahun >35 thun	Ordinal

3.	Pendidikan	Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.	Kuesioner	1.SMP 2.SMA 3.Perguruan Tinggi	Ordinal
4.	Pekerjaan	Pekerjaan adalah kegiatan yang menyita waktu pekerjaan bagi orangtua akan mempunyai pengaruh terhadap kehidupan keluarga	Kuesioner	1.Bekerja 2.Tidak Bererja	Ordinal

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian *potonglintang/Cross sectiona*, yaitu suatu metode yang merupakan rancangan penelitian yang melakukan pengukuran atau pengamatan pada saat bersamaan (Notoadmodjo, 2012) dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui Gambaran pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di Desa Padang Garugur Kec.Padang Bolak Kab. Padang Lawas Utara.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Padang Garugur Kec.Padang Bolak alasan penulis mengambil lokasi penelitian ini dengan pertimbangan :

- a. Tersediannya jumlah sampel yang dibutuhkan
- b. Adanya izin tempat penelitian
- c. Belum pernah dilakukan penelitian sebelumnya dengan judul yang sama dengan tempat penelitian

3.3 Waktu penelitian

Waktu penelitian pada bulan Januari 2022.

3.3.1 Populasi

Populasi penelitian ini adalah seluruh subjek atau totalis subjek penelitian (Arikunto, 2013). Populasi penelitian ini adalah orangtua yang mempunyai anak usia 3-6 tahun yang berada di Desa Padang Garugur Kec.Padang Bolak sebanyak 30 orangtua.

3.3.2 Sampel

Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *total sampling*. Total sampling adalah objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Notoadmodjo, 2010). Jadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah populasi orangtua yang memiliki anak usia 3-6 tahun di Desa Padang

garugur Kec. Padang Bolak berjumlah 30 orangtua.

3.3.3 Teknik Sampel

Teknik sampling adalah cara yang digunakan dalam pengambilan sampel (Arikunto, 2010) sampel dalam penelitian ini akan diambil secara total sampling yaitu sampel diambil dari seluruh populasi dijadikan sampel atau subyek penelitian (Notoatmodjo,2010). Sampel penelitian ini adalah seluruh orangtua yang memiliki anak usia 3-6 tahun di Desa Padang garugur Kec. Padang bolak.

Kriteria inklusi adalah kriteria atau ciri-ciri yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat diambil sebagai sampel dan kriteria eksklusi adalah ciri-ciri anggota populasi yang tidak dapat diambil sebagai sampel (Notoadmojo, 2012)

Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah :

- Orangtua yang memiliki anak usia 3-6 Tahun.
- Bersedia menjadi responden.
- Responden dapat membaca dan menulis.

Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah :

- a. Pasien menolak atau tidak bersedia menjadi responden.
- b. Responden yang tidak bisa membaca atau menulis.

a. Instrumen Penelitian

1. Jenis Data

Jenis pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Data primer

Data primer yaitu data yang diperoleh dari orangtua yang meneliti melalui kuesioner. Dimana peneliti mengajukan

beberapa pertanyaan melalui lembar kuesioner yang akan diisi oleh responden atau orangtua, dengan jumlah pertanyaan sebanyak 20 soal penilaian kuesioner ini menggunakan skala Gutman skala Gutman adalah skala pengukuran yang digunakan untuk mendapatkan jawaban yang tegas dimana setiap yang benar diberi nilai 1 dan jawaban yang salah diberi nilai 0.

b. Data sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari catatan petugas kesehatan di Desa Padang garugur Kec. Padang yang berupa data demografi dan seluruh jumlah orangtua serta data-data yang mendukung pelaksanaan peneliti.

b. Cara pengumpulan data

Cara pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian adalah dengan membagi kuesioner, dimana peneliti terlebih dahulu memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan penelitian, memberikan surat persetujuan menjadi responden dan memberi kuesioner untuk diisi oleh responden serta akan dikumpulkan kembali oleh peneliti. Jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Kuesioner peneliti diambil dari penelitian Andriyani Puspitasari SG (2017) sebanyak 20 pertanyaan.

c. Pengolahan dan Analisis Data

a. Pengolahan Data

Data yang di kumpulkan di olah secara manual dengan kuisisioner menurut Notoatmodjo (2012) dengan langkah sebagai berikut :

1. *Editing*

Hasil wawancara atau angket yang diperoleh atau dikumpulkan melalui kuisisioner perlu di sunting (edit) terlebih dahulu. Kalau ternyata masih ada data atau informasi yang tidak lengkap, dan tidak mungkin dilakukan wawancara ulang, maka kuisisioner tersebut di keluarkan (*droup out*).

2. *Skoring*

Pada kegiatan ini penilaian data dengan memberikan score pada pertanyaan yang berkaitan dengan pengetahuan responden jawaban benar di beri score 1, dan jawaban salah di beri 0.

3. *Coding*

Lembaran atau kartu kode adalah instrumen beryupa kolom-kolom untuk merekam data secara manual. Pengetahuan baik di beri kode 3, cukup di beri kode 2, dan kurang di beri kode 1.

4. *Tabulating*

Yakni membuat tabel-tabel data, sesuai dengan tujuan penelitian atau yang di inginkan oleh peneliti.

5. *Cleaning*

Apa bila semua data dari setiap sumber data atau responden selesai di masukkan, perlu di cek kembali untuk melihat kemungkinan adanya kesalahan-kesalah kode, ketidak lengkapan, dan sebagainya, kemudian dilakukan pembetulan atau koreksi.

6. *Saving*

Menyimpan data yang telah diolah.

3.4 Analisa Data

Data yang sudah diolah selanjutnya dianalisis untuk disajikan dalam bentuk tabel distribusifrekuensi. Menurut Marhfoedz (2009), dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentasi yang dicari

F = Frekuensi variabel ya

N = Jumlah sampel

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian

Pengumpulan data dilakukan secara langsung terhadap responden. Selanjutnya peneliti mengadakan pendekatan kepada responden kemudian memberikan penjelasan sesuai dengan etika penelitian. Apabila responden bersedia maka dipersilahkan menandatangani lembar kuesioner untuk diisi atau dijawab pada saat itu juga kemudian diolah dan disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi. Hasil penelitian dan pengolahan data dapat dilihat sebagai berikut :

4.1.1 Analisis Univariat

Yang dianalisis univariat adalah karakteristik responden (umur, pendidikan, pekerjaan, dan pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun. Untuk hasil penelitian dapat dilihat berikut ini.

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Orangtua di Desa Padang Garugur Kec. Padang Bolak Tahun 2022

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	7	23.3
Perempuan	23	76.7
Total	30	100.0

Berdasarkan tabel 4.1 didapat bahwa mayoritas responden berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 23 responden (76.7%).

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Umur Orangtua di Desa Padang Garugur Kec. Padang Bolak Tahun 2022

Usia	Frekuensi	Persentase (%)
21-35 tahun	19	63.3
>35 tahun	11	36.7
Total	30	100.0

Pada tabel 4.2. diatas dapat diketahui bahwa, berdasarkan usia mayoritas responden berumur 21-35 tahun yaitu sebanyak 19 responden (63.3%).

Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Pendidikan Orangtua di Desa Padang Garugur Kec. Padang Bolak Tahun 2022

Pendidikan	Frekuensi	Persentase (%)
Dasar	7	23.3
Menengah	17	56.7
Perguruan Tinggi	6	20.0
Total	30	100.0

Pada tabel 4.3. diatas dapat diketahui bahwa, berdasarkan pendidikan mayoritas responden berpendidikan Menengah (SMA/SMK) yaitu sebanyak 17 responden (56.7%).

Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Pekerjaan Orangtua di Desa Padang Garugur Kec. Padang Bolak Tahun 2022

Pekerjaan	Frekuensi	Persentase (%)
Bekerja	16	53.3
Tidak Bekerja	14	46.7
Total	30	100.0

Pada tabel 4.4. diatas dapat diketahui bahwa, berdasarkan pekerjaan mayoritas responden bekerja yaitu sebanyak 16 responden (53.3%).

Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Orangtua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun di Desa Padang Garugur Kec. Padang Bolak Tahun 2022

Pengetahuan	Frekuensi	Persentase (%)
Baik	9	30.0
Cukup	13	43.3
Kurang	8	26.7
Total	30	100.0

Pada tabel 4.5. diatas dapat diketahui bahwa, berdasarkan pengetahuan mayoritas responden memiliki pengetahuan yang cukup tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun yaitu sebanyak 13 responden (43.3%).

Tabel 4.6
Distribusi Frekuensi Pengetahuan Orangtua Tentang Penggunaan Gadget
Pada Anak Usia 3-6 Tahun Berdasarkan Umur di Desa Padang Garugur
Kec. Padang Bolak Tahun 2022

Umur	Pengetahuan Orangtua						Total	
	Baik		Cukup		Kurang		N	%
	N	%	N	%	N	%		
21-35 tahun	4	21.1%	9	47.4%	6	31.6%	19	100.0%
>35 tahun	5	45.5%	4	36.4%	2	18.2%	11	100.0%
Total	9	30.0%	13	43.3%	8	26.7%	30	100.0%

Berdasarkan tabel 4.6 diatas hasil dari tabulasi silang didapat bahwa pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun berdasarkan umur mayoritas cukup yaitu sebanyak 9 responden (47.4%).

Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Pengetahuan Pengetahuan Orangtua Tentang
Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Berdasarkan
Pendidikan di Desa Padang Garugur Kec. Padang Bolak
Tahun 2022

Pendidikan	Pengetahuan Orangtua						Total	
	Baik		Cukup		Kurang		N	%
	N	%	N	%	N	%		
Dasar	1	14.3%	2	28.6%	4	57.1%	7	100.0%
Menengah	5	29.4%	9	52.9%	3	17.6%	17	100.0%
Perguruan Tinggi	3	50.0%	2	33.3%	1	16.7%	6	100.0%
Total	9	30.0%	13	43.3%	8	26.7%	30	100.0%

Berdasarkan tabel 4.7 diatas hasil dari tabulasi silang didapat bahwa pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun berdasarkan pendidikan mayoritas cukup yaitu sebanyak 9 responden (52.9%).

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Pengetahuan Orangtua Tentang Penggunaan Gadget
Pada Anak Usia 3-6 Tahun Berdasarkan Pekerjaan di Desa Padang
Garugur Kec. Padang Bolak Tahun 2022

Pekerjaan	Pengetahuan Orangtua						Total	
	Baik		Cukup		Kurang		N	%
	N	%	N	%	N	%		
Bekerja	5	31.3%	8	50.0%	3	18.8%	17	100.0%
Tidak Bekerja	4	28.6%	5	35.7%	5	35.7%	14	100.0%
Total	9	30.0%	13	43.3%	8	26.7%	30	100.0%

Berdasarkan tabel 4.8 diatas hasil dari tabulasi silang didapat bahwa pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun berdasarkan pekerjaan mayoritas cukup yaitu sebanyak 8 responden (50.0%).

4.2 Pembahasan

Penelitian ini membahas tentang Gambaran Pengetahuan Orangtua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di Desa Padang garugur Kec.Padang Bolak Tahun 2022.

4.2.1 Gambaran Pengetahuan Orangtua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Berdasarkan Umur di Desa Padang Garugur Kec. Padang Bolak Tahun 2022

Pengetahuan ialah hasil “tahu” dan ini terjadi sesudah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan yang dilakukan terhadap obyek tertentu itu terjadi melalui panca indra yang dimiliki manusia seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba. Pada saat melakukan penginderaan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut itu sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian persepsi terhadap obyek tersebut. Sebagian besar pengetahuan manusia dapat diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo, 2003 (dalam Wawan & Dewi, 2021). Umur adalah usia individu yang dihitung mulai saat dilahirkan sampai berulang tahun. Semakin cukup umur, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja (Elisabeth BH).

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.6 diatas hasil dari tabulasi silang didapat bahwa pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun berdasarkan umur mayoritas cukup yaitu sebanyak 9

responden (47.4%). Artinya semakin tinggi umur seseorang maka pengetahuan yang dimiliki juga semakin tinggi. Hal ini karena pengalaman yang dimiliki lebih banyak dan belajar dari pengalaman sebelumnya. Hal tersebut menggambarkan bahwa semakin tua usia dari responden maka dia akan mempunyai tingkat pengetahuan yang semakin baik dikarenakan semakin tua semakin bijaksana, semakin banyak informasi dan pengetahuan. Umur berpengaruh terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik. Bertambahnya umur seseorang, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja.

Sebanyak 93.3% orangtua menjawab benar tentang yang dimaksud dengan gadget adalah smartphone. Berdasarkan kuesioner no. 2 sebanyak 86.7% menjawab benar tentang dampak buruk penggunaan gadget pada anak adalah malas belajar. Berdasarkan kuesioner no.3 sebanyak 83.3% menjawab benar tentang dampak positif gadget pada anak usia 3-6 tahun yaitu mempermudah mencari informasi. Hal ini karena usia mayoritas responden berumur 21-35 tahun yaitu sebanyak 19 responden (63.3%).

Pada umur 20-35 tahun merupakan masa produktif yang memengaruhi pengetahuan, motivasi, dan aktivitas seseorang. Orangtua dengan usia yang lebih tua dianggap memiliki pengalaman dalam hal mendidik anak yang lebih banyak dibandingkan dengan orangtua usia muda, sehingga pengetahuannya pun lebih baik dibandingkan dengan usia muda (Inayati, 2017). Semakin cukup usia maka tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja.

Berdasarkan asumsi peneliti bahwa umur mempengaruhi pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada usia 3-6 tahun. Karena pengalaman orangtua yang lebih tua lebih banyak dibandingkan dengan orangtua yang lebih muda. Semakin tua umur dari responden maka dia akan mempunyai tingkat pengetahuan yang semakin baik dikarenakan semakin tua semakin bijaksana, semakin banyak informasi dan pengetahuan. Umur berpengaruh terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah umur akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik.

4.2.2 Gambaran Pengetahuan Orangtua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Berdasarkan Pendidikan di Desa Padang Garugur Kec. Padang Bolak Tahun 2022

Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan karakter dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan seumur hidup. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, semakin tinggi kemampuan akademik seseorang semakin mudah seseorang menerima informasi. Sangat berpengetahuan erat kaitannya dengan pendidikan, dimana diharapkan seseorang pendidikan tinggi, orang juga akan lebih luas pengetahuannya. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh dipendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.7 diatas hasil dari tabulasi silang didapat bahwa pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun berdasarkan pendidikan mayoritas cukup yaitu sebanyak 9 responden (52.9%). Orangtua yang berpendidikan menengah (SMA/SMK) mayoritas mempunyai pengetahuan mayoritas responden memiliki pengetahuan yang cukup tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun yaitu sebanyak 9 responden (52.9%). Orangtua yang berpendidikan perguruan tinggi mayoritas mempunyai pengetahuan mayoritas responden memiliki pengetahuan yang baik tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun yaitu sebanyak 3 responden (50.0%). Artinya semakin tinggi pendidikan orangtua maka pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun juga semakin tinggi.

Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang akan mempengaruhi tingkat pengetahuan dan pemahaman terhadap sesuatu hal. Tingkat pendidikan erat kaitanya dengan tingkat pengetahuan seseorang tapi tidak berlaku apabila orang tersebut lebih aktif mencari informasi tentang pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun, namun semakin tinggi tingkat pendidikan maka semakin tinggi tingkat pendidikannya maka semakin tinggi pula pengetahuan. Tingkat pendidikan yang tinggi maka seseorang akan cenderung untuk mendapatkan informasi, baik dari

orang lain maupun media massa (Nursalam, 2008; Serrano-Gil dan Jacob, 2010). Semakin banyak informasi yang masuk, semakin banyak pula pengetahuan yang didapat tentang kesehatan. Pengetahuan sangat erat kaitannya dengan pendidikan baik formal maupun non-formal, dimana diharapkan seseorang dengan pendidikan tinggi, maka orang tersebut akan semakin luas pula pengetahuannya. Namun sebaliknya, jika tingkat pendidikannya rendah akan menghambat perkembangan tentang seseorang terhadap penerimaan informasi dan nilai - nilai yang baru diperkenalkan.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.3. diatas dapat diketahui bahwa, berdasarkan pendidikan mayoritas responden berpendidikan Menengah (SMA/SMK) yaitu sebanyak 17 responden (56.7%). Menurut Y.B Mantra yang dikutip oleh Notoadmodjo (2016), pendidikan dapat mempengaruhi seseorang termasuk juga perilaku seseorang akan pola hidup terutama dalam memotivasi untuk sikap berperan serta dalam pembangunan kesehatan.

Hanya 23.3% orangtua yang mengetahui akibat penggunaan gadget pada anak. Selebihnya tidak mengetahui akibat penggunaan gadget pada anak mengakibatkan mata tidak sehat. Dan hanya 30% orangtua yang menjawab benar waktu penggunaan gadget pada anak uia 3-6 tahun, selebihnya menjawab salah. Bahwa waktu penggunaan gadget pada anak uia 3-6 tahun hanya jam. Sehingga sangat penting pengetahuan yang dimiliki oleh orangtua sehingga dapat mencegah dampak yang terjadi pada anak. Ketidaktahuan dari orangtua mengenai akibat dan waktu penggunaan gadget ini adalah karena pendidikan yang dimiliki mayoritas menengah (SMA/SMK).

Berdasarkan asumsi peneliti bahwa pendidikan orangtua yang tinggi akan lebih mudah menerima suatu ide baru, sehingga promosi dan informasi mengenai pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun mudah diterima dan diterapkan.

4.2.3 Gambaran Pengetahuan Orangtua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Berdasarkan Pekerjaan di Desa Padang Garugur Kec. Padang Bolak Tahun 2022

Pekerjaan merupakan kebutuhan yang harus dilakukan terutama untuk menunjang kehidupannya dan kehidupan keluarganya. Pekerjaan bukanlah

sumber kesenangan, tetapi lebih banyak merupakan cara mencari nafkah yang membosankan, berulang dan banyak tantangan Nursalam (2016).

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.8 diatas hasil dari tabulasi silang didapat bahwa pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun berdasarkan pekerjaan mayoritas cukup yaitu sebanyak 8 responden (50.0%).

Orangtua yang bekerja cenderung lebih banyak mencurahkan waktu dan perhatiannya pada pekerjaan sedangkan orangtua yang tidak bekerja cenderung lebih mempunyai banyak waktu luang dalam memperhatikan dan mengawasi anak dalam menggunakan gadget. Banyaknya waktu luang yang dimiliki sehingga orangtua dapat memantau dan mengurangi resiko penggunaan gadget pada anak balita. Sementara orangtua yang tidak bekerja cenderung lebih berhasil dalam penggunaan gadget pada anak balita dikarenakan memiliki lebih banyak waktu untuk pengawasan dan pembatasan waktu menggunakan gadget dibandingkan dengan orangtua yang bekerja karena orangtua yang bekerja hanya mengingatkan anaknya supaya tidak menggunakan gadget.

Semua bidang pekerjaan pada umumnya diperlukan adanya hubungan sosial yang baik yang dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Berdasarkan asumsi peneliti bahwa orangtua yang tidak bekerja memiliki pengetahuan lebih baik tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun karena memiliki banyak luang waktu untuk belajar dan mengawasi anaknya dalam menggunakan gadget dibandingkan dengan orangtua yang bekerja.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Dari hasil penelitian tentang gambaran pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di Desa Padang Garugur Kec. Padang Bolak Tahun 2022, dapat ditemukan suatu hasil kesimpulan, yaitu :

1. pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun berdasarkan umur mayoritas cukup yaitu sebanyak 9 responden (47.4%).
2. Pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun berdasarkan pendidikan mayoritas cukup yaitu sebanyak 9 responden (52.9%).
3. Pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun berdasarkan pekerjaan mayoritas cukup yaitu sebanyak 8 responden (50.0%).

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat di berikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Orangtua
Memberikan batasan waktu penggunaan gadget, durasi penggunaan tidak lebih dari satu jam. Dan saat anak menggunakan gadget orang tua diusahakan untuk menemani anak untuk mengontrol jenis tontonan anak.
2. Bagi Institusi Pendidikan
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu baru dan diterapkan pada proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti
Belajar mengasah kemampuan meneliti dan peduli terhadap profesi perawat dan mendorong penulis untuk memulai dan terus mampu mengembangkan diri, berpandangan luas, melatih indept interview dan melatih komunikasi.

4. Bagi peneliti Selanjutnya

Berdasarkan simpulan hasil penelitian tersebut, penulis memberikan saran kepada peneliti lain dalam bidang sejenis yang ingin melanjutkan dan mengembangkan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S. and Dwi Yudha, H. (2013) „Pemanfaatan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Kemajuan Pendidikan di Indonesia“, *Prosiding The 5th International Conference on Indonesian Studies: „Ethnicity and Globalization“*
- Delima, R., Kurnia, N., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*.
- Jati, Lucia. (2014). “Segmentasi Mahapeserta didik Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) dalam Menggunakan Gadget.” <http://e-journal.uajy.ac.id/5742/1/jurnal.pdf>.
- Notoadmodjo, Soekidjo. 2014. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta : Rineka Cipta
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68.
- Anil, A., & Shaik, S. (2019). *Third Eye Syndrome- a gadget screen addiction among medical professionals in Chennai, Tamilnadu, India. National Journal of Research in Community Medicine*, 8(3), 249–254. <https://doi.org/10.26727/NJRCM.2019.8.3.249-254>
- Arnani, N. P. R., & Husna, F. H. (2021). Perbedaan Kecenderungan Adiksi Gadget Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Jenis Kelamin. *Psycho Idea*, 19(01), 57–64.
- Novitasari, A. (2016), Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun, vol.5 no.3, Sidoarjo, *Jurnal informatika*
- Syifa, Hanggara, (2010). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. Malang : Fakultas Pertanian, Universitas Brawijaya
- Wawan, A dan M, Dewi. (2019). Teori dan pengukuran pengetahuan, sikap dan perilaku manusia. Yogyakarta: Nuha Medika.



KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN
SUMBERDAYA MANUSIA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MEDAN
Jl. Jamus Gantung KM. 13,5 Kel. Lau Cah Medan Tuntungan Kode Pos : 20136
Telepon : 061-8368644 - Fax : 061-8368644
Website : www.poltekkes-medan.ac.id , email : poltekkes.medan@yahoi.com



02 Juni 2022

No : KP.02.01/00/01/769/2022
Lamp : satu exp
Hal : Izin Studi Pendahuluan

Kepada Yth : Kepala Desa Desa Padang Garugur Kec.Padang Bolak
di-
Tempat.

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan Program pembelajaran Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes medan bahwa Mahasiswa Tkt. III TA. 2021 - 2022 diwajibkan menyusun Karya Tulis Ilmiah (KTI) di bidang keperawatan, maka untuk keperluan hal tersebut kami mohon izin studi pendahuluan dari institusi yang saudara Pimpin untuk Mahasiswa tersebut di bawah ini :

No.	Nama	NIM	Judul
1.	Romaito Siregar	P07520119038	Gambaran pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di desa Padang Garugur Kec.Padang Bolak

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Kelua. Jurusan Keperawatan

Johani Dewita Nasution SKM, M.Kes
NIP.196503121999032001



KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN
SUMBERDAYA MANUSIA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MEDAN
Jl. Jamin Ginting KM. 13,5 Kel. Lau Cih Medan Tuntungan Kode Pos : 20136
Telepon : 061-8368633 - Fax : 061- 8368644
Website : www.poltekkes-medan.ac.id , email : poltekkes_medan@yahoo.com



14 Juni 2022

No : KP.02.01/00/01/869/2022
Lamp : satu exp
Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth : Kepala Desa Padang Garugur Kec.Padang Bolak
di-

Tempat.

Dengan Hormat,

Schubungan dengan Program pembelajaran Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes medan bahwa Mahasiswa Tkt. III TA. 2021 - 2022 diwajibkan menyusun Karya Tulis Ilmiah (KTI) di bidang keperawatan, maka untuk keperluan hal tersebut kami mohon izin penelitian dari institusi yang saudara Pimpin untuk Mahasiswa tersebut di bawah ini :

No.	Nama	NIM	Judul
1.	Romaito Siregar	P07520119038	Gambaran pengetahuan orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun di desa Padang Garugur Kec.Padang Bolak

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Ketua Jurusan Keperawatan,
Poltekkes Kemenkes Medan

Johani Dewita Nasution, SKM.,M.Kes
NIP 196505121999032001

NO	NAMA	JK	KODE	USIA (TAHUN)	KODE	PENDIKAN	KODE	PEKERJAAN	KODE	PENGETAHUAN																				TOTAL SKOR	KODE
										P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20		
1	Ny.R	P	2	34	2	SM P	1	IRT	2	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6	3
2	Ny.A	P	2	34	2	SM P	1	IRT	2	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	6	3
3	Ny.S	P	2	29	2	SM A	2	IRT	2	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	9	3
4	Ny.T	P	2	47	3	SM P	1	IRT	2	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	8	3
5	Ny.R	P	2	30	2	SM A	2	IRT	2	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	10	3
6	Ny.N	P	2	34	2	SM P	1	PETANI	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	10	3
7	Ny.MS	P	2	38	3	SM A	2	IRT	2	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	11	2

n

S
4.
I
R
T

Frequencies

Statistics

		JK	Usia	Pendidikan	Pekerjaan	Pengetahuan
N	Valid	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0

Frequency Table

JK

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	7	23.3	23.3	23.3
	Perempuan	23	76.7	76.7	100.0
Total		30	100.0	100.0	

Umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	21-35 tahun	19	63.3	63.3	63.3
	>35 tahun	11	36.7	36.7	100.0
Total		30	100.0	100.0	

Pendidikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Dasar (SD/SMP)	7	23.3	23.3	23.3
	Menengah (SMA/SMK)	17	56.7	56.7	80.0
	Perguruan Tinggi	6	20.0	20.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Pekerjaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Bekerja	16	53.3	53.3	53.3
	Tidak Bekerja	14	46.7	46.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Pengetahuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	9	30.0	30.0	30.0
	Cukup	13	43.3	43.3	73.3
	Kurang	8	26.7	26.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Usia * Pengetahuan	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

Usia * Pengetahuan Crosstabulation

			Pengetahuan			Total
			Baik	Cukup	Kurang	
Usia	21-35 tahun	Count	4	9	6	19
		% within Usia	21.1%	47.4%	31.6%	100.0%
	>35 tahun	Count	5	4	2	11
		% within Usia	45.5%	36.4%	18.2%	100.0%
Total		Count	9	13	8	30
		% within Usia	30.0%	43.3%	26.7%	100.0%

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pendidikan * Pengetahuan	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

Pendidikan * Pengetahuan Crosstabulation

		Pengetahuan			Total	
		Baik	Cukup	Kurang		
Pendidikan	Dasar (SD/SMP)	Count	1	2	4	7
		% within Pendidikan	14.3%	28.6%	57.1%	100.0%
	Menengah (SMA/SMK)	Count	5	9	3	17
		% within Pendidikan	29.4%	52.9%	17.6%	100.0%
	Perguruan Tinggi	Count	3	2	1	6
		% within Pendidikan	50.0%	33.3%	16.7%	100.0%
Total		Count	9	13	8	30
		% within Pendidikan	30.0%	43.3%	26.7%	100.0%

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pekerjaan * Pengetahuan	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

Pekerjaan * Pengetahuan Crosstabulation

			Pengetahuan			Total
			Baik	Cukup	Kurang	
Pekerjaa n	Bekerja	Count	5	8	3	16
		% within Pekerjaan	31.3%	50.0%	18.8%	100.0%
	Tidak Bekerja	Count	4	5	5	14
		% within Pekerjaan	28.6%	35.7%	35.7%	100.0%
Total		Count	9	13	8	30
		% within Pekerjaan	30.0%	43.3%	26.7%	100.0%

KUESIONER
GAMBARAN PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG
PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA 3- 6
TAHUN DI DESA PADANG GARUGUR KEC. PADANG
BOLAK TAHUN 2020

1. Identitas Responden

Nama (inisial):Umur :

Pekerjaan : IRT Wiraw
PNS asta
Petani

Pendidikan : Tidak Sekolah
SD SMP
SMA Perguruan Tinggi

2. Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang ibu anggap benar sesuai dengan lembar jawaban yang tersedia.!

KUISIONER PENGETAHUAN

1. Apakah yang dimaksud dengan gadget?
 - a. Smartphone
 - b. Radio
 - c. Tv
 - d. Koran
2. Apa dampak buruk penggunaan gadget pada anak?
 - a. Malas belajar
 - b. Rajin belajar
 - c. Rajin ibadah
 - d. Rajin menabung
3. Dampak positif gadget pada anak usia 3-6 tahun adalah?
 - a. Mempermudah mencari informasi
 - b. Malas belajar

- c. Malas sekolah
 - d. Melawan orangtua
4. Apa dampak negatif gadget pada anak?
- a. Suka menyendiri
 - b. Malas belajar
 - c. Menjadi siswa yang cerdas
 - d. Perilaku kekerasan
5. Apa manfaat gadget pada anak?
- a. Menambah wawasan
 - b. Kasar terhadap teman
 - c. Melawan guru
 - d. Melawan orangtua
6. Berapa waktu penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun?
- a. 1 jam
 - b. 2 jam
 - c. 3 jam
 - d. 4 jam
7. Apa akibat penggunaan gadget pada anak?
- a. Kurang tidur
 - b. Semangat kesekolah
 - c. Mata jadi sehat
 - d. Nafsu makan bertambah
8. Bagaimana pengaruh gadget terhadap perkembangan anak?
- a. Menjadi pribadi tertutup
 - b. Rajin belajar
 - c. Rajin membantu orangtua
 - d. Menolong teman
9. Apa saja yang termasuk dengan gadget?
- a. Tablet
 - b. Radio
 - c. Tv
 - d. Kipas angin
10. Pengaruh gadget terhadap perilaku anak 3-6 tahun?
- a. Menurunkan daya aktif anak
 - b. Bermain dengan aktif
 - c. Anak jadi rajin
 - d. Menambah wawasan anak

11. Apakah bermain gadget dapat merusak nafsu makan anak?
 - a. Bisa
 - b. Tidak bisa
 - c. Kurang tahu
 - d. sangat Bisa
12. Bagaimana cara orangtua mencegah penggunaan gadget pada anak?
 - a. Mengajarkan anak untuk melakukan kegiatan lain
 - b. Membiarkan anak bermain gadget
 - c. Menyuruh anak menggunakan gadget
 - d. Mengisi kuota pada gadget
13. Apa yang sering dilakukan anak ketika bermain gadget?
 - a. Bermain game
 - b. Mengerjakan tugas dari google
 - c. Belajar menghitung dari googlr
 - d. Belajar bahasa inggris dari google
14. Bagaimana supaya anak tidak kecanduan gadget?
 - a. Menjelaskan bahwa menggunakan gadget tidak bagus untuk anak
 - b. Membiarkan dan tidak menegur anak
 - c. Membeli gadget untuk anak
 - d. Mengisi kouta gdged
15. Berapa kali anak menggunakan gadget dalam sehari?
 - a. 1 kali sehari
 - b. 2 kali sehari
 - c. 3 kali sehari
 - d. 4 kali sehari
16. Penggunaan gadget yang mengganggu perkembangan anak dalam belajar dengan cara kecuali?

- a. Kesehatan mata
 - b. Mempengaruhi perkembangan
 - c. Mempengaruhi wawasan
 - d. Meningkatkan minat belajar
17. Apakah anak sering menangis jika tidak diberikan gadget?
- a. sering
 - b. Tidak
 - c. Sesekali
 - d. Jarang
18. Apakah anak merasa senang menggunakan gadget?
- a. Senang
 - b. Biasa saja
 - c. Tidak
 - d. Iya
19. Pada waktu kapan anak sering bermain gadget?
- a. Pulang sekolah
 - b. Sebelum kesekolah
 - c. Setelah belajar
 - d. Saat makan
20. Apakah anak bebas menggunakan gadget dirumah?
- a. Tidak
 - b. Bebas
 - c. Dilarang
 - d. Biasa saja

Lampiran 1. 1 Lembar Konsultasi

**LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN KARYA TULIS ILMIAH**

**JUDUL : GAMBARAN PENGETAHUAN ORANGTUA TENTANG
PENGUNAAN GADGED PADA ANAK USIA 3-6
TAHUN DI DESA DESA PADANG GARUGUR KEC.
PADANG BOLAK TAHUN 2022.**

NAMA : ROMAITO SIREGAR

NIM : P07520119038

NAMA PEMBIMBING : Wiwik Dwi Arianti S.Kep, Ns, M.Kep

NO	TANGGAL	REKOMENDASI PEMBIMBING	PARAF	
			PEMBIMBING	MAHASISWA
1	10 Desember 2021	Pengajuan Judul KTI		
2	20 Desember 2021	Pengajuan Judul KTI		
3	20 Januari 2022	Acc Judul KTI		
4	10 Februari 2022	Bimbingan Bab 1,2, & 3		
5	21 Februari 2022	Revisi Bab 1,2, & 3 Online		
6	26 Februari 2022	Revisi Bab 1,2, & 3 Online		
7	2 Maret 2022	Acc Proposal		
8	4 Maret 2022	Ujian Seminar Proposal		
9	23 Mei 2022	Revisi Proposal Bab 1,2, & 3		

10	24 Mei 2022	Revisi Proposal Bab 1,2,3 & Lembar Ceklis		
11	2 Juni 2022	Acc Revisi Proposal		

Medan, 2 Juni 2022

Pembimbing

Wiwik Dwi Arianti, S.Kep, Ns, M.Kep

NIP. 197512021997032003