

**PENGARUH EDUKASI MEDIA LEAFLET PENCEGAHAN
KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA DINI TERHADAP
TINGKAT PENGAWASAN ORANG TUA DI RA BAABUSSALAM
DESA KARANGKENDAL KECAMATAN KAPETAKAN**

SKRIPSI



Oleh :

MAFTUHA

200711096

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS KESEHATAN

2024

**PENGARUH EDUKASI MEDIA LEAFLET PENCEGAHAN
KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA DINI TERHADAP
TINGKAT PENGAWASAN ORANG TUA DI RA BAABUSSALAM
DESA KARANGKENDAL KECAMATAN KAPETAKAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada
Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Cirebon



Oleh :

MAFTUHA

200711096

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON
PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN
2024**

SKRIPSI

**PENGARUH EDUKASI MEDIA LEAFLET PENCEGAHAN KECANDUAN
GADGET PADA ANAK USIA DINI TERHADAP TINGKAT
PENGAWASAN ORANG TUA DI RA BAABUSSALAM
DESA KARANGKENDAL KECAMATAN KAPETAKAN**

Oleh:

MAFTUHA

200711096

Telah dipertahankan di hadapan penguji skripsi

Program Studi Ilmu Keperawatan

Fakultas Ilmu Kesehatan

Universitas Muhammadiyah Cirebon

Pada tanggal 04 September 2024

Pembimbing 1



Ns. Ito Wardin, S.Kep., M.Kep

Pembimbing 2



Ari Yulistianingsih, S.Gz., M.Gizi

Mengesahkan,



HALAMAN PERSETUJUAN

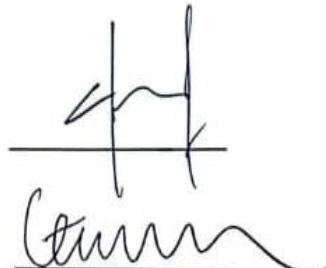
Judul Skripsi : Pengaruh Edukasi Media *Leaflet* Pencegahan Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Terhadap Tingkat Pengawasan Orang Tua di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan

Nama Mahasiswa : Maftuha

NIM : 200711096

Menyetujui,

Pengaji 1 : Asep Novi Taufiq Firdaus, M.Kep, Ners



Pengaji 2 : Ns. Ito Wardin, S.Kep., M.Kep



Pengaji 3 : Ari Yulistianingsih, S.Gz., M.Gizi

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya

Nama : Maftuha

NIM : 200711096

Judul Penelitian : Pengaruh Edukasi Media *Leaflet* Pencegahan Kecanduan *Gadget*
Pada Anak Usia Dini Terhadap Tingkat Pengawasan Orang Tua
di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan yang lain atau di perguruan tinggi lain. Sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Cirebon, 09 September 2024



Maftuha

KATA PENGANTAR

Segala puji dan puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah AWT, Tuhan semua umat, Tuhan seluruh alam dan Tuhan dari segala hal yang telah memberi rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Edukasi Media *Leaflet* Pencegahan Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Terhadap Tingkat Pengawasan Orang Tua di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan”.

Saya menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya Ridho Illahi, dukungan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini dengan rendah hati dan rasa hormat yang besar saya mengucapkan Alhamdulillah beserta terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kepala sekolah dan seluruh Guru di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon yang telah memberikan kesempatan serta mendampingi peneliti untuk melakukan penelitian
2. Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Cirebon Uus Husni Mahmud, S.Kp., M.Si
3. Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Cirebon Asep Novi Taufiq Firdaus, M.Kep, Ners.
4. Ns. Ito Wardin, S.Kep., M.Kep selaku Dosen Pembimbing 1 yang selalu memberi masukan dan memberikan dukungan dalam pembuatan skripsi saya.

5. Ari Yulistianingsih, S.Gz., M.Gizi selaku Dosen Pembimbing 2 yang selalu memberi saran dan memberikan dukungan dalam pembuatan skripsi saya.
6. Seluruh dosen dan staf karyawan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Cirebon yang telah mendidik dan memfasilitasi pembelajaran di Kampus FIKES UMC.
7. Kedua orang tua, kakak dan adik tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan perhatian, motivasi, nasihat serta dukungan baik secara moral maupun finansial.
8. Seluruh teman-teman perkuliahan yang telah membantu dalam terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Terimakasih penulis juga ucapkan untuk semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis masih melakukan kesalahan dalam penyusunan skripsi. Oleh karena itu, penulis meminta maaf sedalam-dalamnya atas kesalahan yang dilakukan penulis. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik.

Cirebon, 09 September 2024



(Maftuha)

Abstrak

PENGARUH EDUKASI MEDIA LEAFLET PENCEGAHAN KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA DINI TERHADAP TINGKAT PENGAWASAN ORANG TUA DI RA BAABUSSALAM DESA KARANGKENDAL KECAMATAN KAPETAKAN

Maftuha¹, Ito Wardin², Ari Yulistianingsih³

Latar Belakang: Kecanduan *gadget* pada anak merupakan dampak buruk terhadap setiap aspek perkembangan dan pertumbuhan. Kesulitan orang tua untuk mengawasi anak bermain *gadget* dalam durasi waktu yang lama, tentu akan memberikan kesempatan anaknya untuk melihat konten-konten negatif, hal itu harus dimulai dari orang tua kapan *gadget* diberikan dan dibatasi. Keterlibatan orang tua mempunyai peranan penting untuk pengawasan dan mengontrol dalam mempergunakan *gadget* pada anak dengan memberikan pemahaman yang dapat diterima.

Tujuan: Penelitian bertujuan untuk Menganalisis Pengaruh Edukasi Menggunakan Media *Leaflet* Tentang Pencegahan Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Terhadap Tingkat Pengawasan Orang Tua Di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon.

Metode: Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode pre eksperimen *one group pretest-posttest design* pada 52 orang tua yang memiliki anak usia dini di RA Baabussalam. Pengumpulan data menggunakan kuesioner yang diisi oleh responden sendiri.

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengawasan orang tua di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon meningkat setelah diberikan edukasi menggunakan media *leaflet* tentang pencegahan kecanduan *gadget* terhadap anak usia dini yaitu setelah dilakukan edukasi sebagian besar responden memiliki tingkat pengawasan tinggi dengan 31 responden (60%), 20 responden (38%) memiliki pengawasan sedang, dan 1 responden (2%) memiliki pengawasan rendah dengan nilai $p = 0.000$.

Kesimpulan: Edukasi media *leaflet* berpengaruh dalam meningkatkan tingkat pengawasan orang tua dalam mencegah kecanduan *gadget*.

Saran: Diharapkan penelitian ini orang tua dapat terus memberi pengawasan, bimbingan serta arahan yang baik kepada anak – anaknya dalam menggunakan *gadget*.

Kata Kunci : Kecanduan *Gadget*, Pencegahan, Pengawasan Orang Tua

Kepustakaan : 63 pustaka (2019 – 2024)

Abstrak

THE INFLUENCE OF LEAFLET MEDIA EDUCATION ON PREVENTING GADGET ADDICTION IN EARLY CHILDREN ON THE LEVEL OF PARENTAL SUPERVISION IN RA BAABUSSALAM KARANKENDAL VILLAGE, KAPETAKAN DISTRICT

Maftuha¹, Ito Wardin², Ari Yulistianingsih³

Background: Gadget addiction in children hurts every aspect of development and growth. Parents' difficulty in supervising their children's play with gadgets for long periods of time will certainly give their children the opportunity to see negative content. This must start with the parents when gadgets are given and limited. Parental involvement plays an important role in monitoring and controlling children's use of gadgets by providing an acceptable understanding.

Objective: The research aims to analyze the influence of education using leaflet media regarding the prevention of gadget addiction in early childhood on the level of parental supervision in RA Baabussalam, Karangkendal Village, Kapetakan District, Cirebon Regency.

Method: This research uses a quantitative type of research with a pre-experimental one group pretest-posttest design method on 52 parents who have an early age at RA Baabussalam. Data collection uses a questionnaire filled in by the respondents themselves.

Results: The results of the study showed that parental supervision in RA Baabussalam, Karangkendal Village, Kapetakan District, Cirebon Regency increased after being given education using leaflet media about preventing gadget addiction in early childhood, that is, after the education was carried out, the majority of respondents had high supervision with 31 respondents (60%), 20 respondents (38%) had moderate supervision, and 1 respondent (2%) had low supervision with a p value = 0.000.

Conclusion: Leaflet media education has an effect in increasing parental supervision in preventing gadget addiction.

Suggestion: It is hoped that this research will allow parents to continue to provide supervision, guidance and good direction to their children in using gadgets.

Keywords: Gadget Addiction, Prevention, Parental Control

Literature: 63 library (2019 – 2024)

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	2
PERNYATAAN ORISINALITAS	3
KATA PENGANTAR	4
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR TABEL.....	10
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR LAMPIRAN	12
BAB I.....	13
PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Perumusan Masalah.....	21
1.3 Tujuan	21
1.4 Manfaat Penelitian.....	22
BAB II	24
TINJAUAN PUSTAKA.....	24
2.1 Kajian teori.....	24
2.1.1 Konsep Pencegahan <i>Gadget</i>	24
2.1.2 Konsep Tingkat Pengawasan Orang Tua	40
2.1.3 Pengaruh Edukasi Menggunakan Media <i>Leaflet</i> Pencegahan <i>Gadget</i> Terhadap Tingkat Pengawasan Orang Tua.....	46
2.2 Kerangka Teori.....	52
2.3 Kerangka Konsep	53
2.4 Hipotesis	53
BAB III	54
METODOLOGI PENELITIAN	54
3.1 Desain Penelitian.....	54

3.2	Populasi dan Sampel	55
3.3	Lokasi Penelitian	56
3.4	Waktu Penelitian	56
3.5	Variabel Penelitian	56
3.6	Definisi Operasional Penelitian	57
3.7	Instrumen Penelitian.....	58
3.8	Uji Validitas dan Reabilitas.....	59
3.9	Prosedur Pengumpulan Data	60
3.10	Analisis Data	63
3.11	Etika Penelitian	67
	BAB IV	69
	HASIL DAN PEMBAHASAN	69
4.1	Hasil Penelitian	69
4.2	Pembahasan.....	74
	BAB V	80
	KESIMPULAN DAN SARAN	80
5.1	Simpulan	80
5.2	Saran	81
	DAFTAR PUSTAKA	83
	LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Definisi Operasional.....	58
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Orang Tua RA Baabussalam Berdasarkan Usia, Jenis Kelamin, Tingkat Pendidikan, Pekerjaan, di RA Baabussalam Desa Karangkandal Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon	70
Tabel 4. 2 Pretest Tingkat Pengawasan Orang Tua Sebelum di Edukasi, Juli 2024 (n=52) ...	71
Tabel 4. 3 Posttest Tingkat Pengawasan Orang Tua Setelah di Edukasi, Juli 2024 (n=52)	72
Tabel 4. 4 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnova	73
Tabel 4. 5 Paired sampel Test	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Kerangka Teori.....	52
Gambar 2 2 Kerangka Konsep	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Skripsi

Lampiran 2 Surat Izin Studi Pendahuluan dan Balasan RA Baabussalam

Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian Skripsi dan Balasan RA Baabussalam

Lampiran 4 Informed Consent Responden

Lampiran 5 Leaflet Edukasi

Lampiran 6 Kuesioner

Lampiran 7 Master Data

Lampiran 8 Contoh Pengisian Informed Consent Responden

Lampiran 9 Contoh Pengisian Kuesioner

Lampiran 10 Hasil Uji SPSS

Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 12 Biodata Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan masa-masa emas yang sangat bagus untuk memulai proses perkembangan dirinya dalam periode kehidupan dimanusia, masa-masa itulah dimulai anak untuk menanam benih pemahaman yang intelektual dan emosional yang harus dibangun oleh keluarga khususnya orang tua (Yuli dan ria, 2020). Usia dini itu usia yang sangat kritis bagi anak, karena pada masa ini anak mulai mengalami perubahan, pertumbuhan, dan perkembangan dengan cepat, itu disebabkan faktor orang tua dan sekitarnya. Pada masa ini anak ingin mencoba hal-hal yang baru dan masa sekarang anak memasuki zaman teknologi yang telah mendorong kemajuan disemua bidang kehidupan termasuk teknologi informasi seperti *handphone*, *ipad*, komputer dan sebagainya. Anak sekarang sudah banyak yang menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan *youtube* dari pada untuk belajar (Ardiva dan Wirdanengsih, 2022).

Orang tua merupakan pendidik pertama bagi anaknya karena anak adalah orang pertama yang memperoleh pendidikan di antaranya. Oleh karena itu, bentuk pendidikan pertama adalah keluarga. Umumnya pendidikan di rumah atau keluarga tidak dimulai dengan kesadaran dan pengertian, muncul dari pengetahuan mendidik, tetapi dari suasana dan struktur menciptakan cara alami untuk membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan di keluarga tercipta

melalui interaksi dan saling pengaruh antara orang tua dan anak. Orang tua yang mendidik anak-anaknya didasarkan rasa kasih sayang (Nia dan Puji, 2021).

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Tahun 2022, sekitar 33,44 persen dari populasi anak usia dini menggunakan gawai nirkabel, sebanyak 25,5 persen dari anak-anak usia 0-4 tahun atau balita, dan 52,76 persen dari populasi anak berusia 5-6 tahun. Perkembangan teknologi yang semakin maju ditandai dengan beredarnya barang-barang elektronik yang dapat membantu masyarakat.

Penggunaan teknologi juga sangat penting untuk mengakses informasi terkini. Sekarang apapun yang terjadi di dunia dapat diketahui dengan mudah caranya menghubungkan perangkat teknologi ke koneksi internet yang ada sehingga dapat mengakses informasi dengan mudah. Pesatnya perkembangan teknologi tidak dapat dihindari, saat ini teknologi merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat. Semula perkembangan teknologi hanya dimaksudkan sebagai alat untuk memenuhi kepentingan komersial. Dengan berkembangnya teknologi, perubahan pun terjadi dalam dunia pendidikan. Tidak ada salahnya jika teknologi saat ini sebenarnya dibutuhkan oleh semua kalangan, baik dewasa maupun anak-anak. Teknologi yang dikenal semua kalangan khususnya masyarakat luas disebut dengan *gadget*. *Gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa tetapi juga oleh anak-anak muda mulai dari permainan pembelajaran hingga aplikasi untuk menghibur anak-anak saat bermain (Ardiva dan Wirdanengsih, 2022).

Fenomena *gadget* merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas tumbuh kembang anak, contohnya seperti *gadget* selain fitur yang

menarik *gadget* juga dilengkapi akses internet yang memudahkan pengguna dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Sehingga hampir semua jenis usia telah menggunakan *gadget* baik itu orang dewasa, orang tua, remaja, maupun anak-anak (Ria dan meyke, 2020). Anak usia dini berada dalam masa serba ingin tahu, apalagi dengan perkembangan teknologi informasi yang meningkat dan diperhatikan anak sekarang tidak butuh waktu lama untuk menguasai fitur-fitur *gadget* tersebut, dengan adanya kemudahan dalam mengakses fitur-fitur informasi dan teknologi contohnya *game*. Mereka lebih memilih bermain *game online* dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata (Firmawati *et al.*, 2021). Dengan seringnya anak-anak bermain *gadget* itu akan banyak kegiatan yang ditinggalkan seperti belajar, belajar, berinteraksi dengan orang tuanya dan bermain dengan teman-teman sebayanya sehingga terbentuknya karakter yang tidak baik untuk dimasa depanya (Darwis & Tahir, 2022).

Fenomena saat ini banyak sekali orangtua memberikan teknologi canggih seperti *gadget* (*smartphone*) pada anak usia dini, dengan alasan agar anak dapat memperluas pengetahuannya ataupun lebih memudahkan untuk berkomunikasi dengan anak. Namun ada beberapa penelitian yang mengatakan bahwa telah cukup bukti melalui *gadget* dapat memberikan dampak buruk terhadap setiap aspek perkembangan dan pertumbuhan anak mengatakan bahwa ketika anak-anak bermain dengan *gadget*, maka mereka cenderung tidak berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Penelitian lain mengatakan bahwa di zaman ini sangat menunjukkan betapa cepat anak-anak merubah budaya, tentunya perlu dijadikan aspek penting dalam penyediaan pengalaman pendidikan, sosial dan budaya yang

sesuai untuk anak-anak dalam masyarakat kontemporer. Penelitian lain juga mengatakan bahwa melalui teknologi *gadget* seseorang menjadi lebih individualisme dan hal tersebut tidak terjadi hanya pada orang dewasa namun pada anakanak juga terjadi. Selain itu juga ditinjau dari segi kesehatan dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini yaitu anak-anak mengalami obesitas dan lemah dalam bidang pengembangan keterampilan sensorik (Dwijantie & Hoerudin, 2022)

Dampak buruk dari *gadget* dapat terjadi pada fisik maupun psikologis orang yang menggunakannya, dalam hal ini yaitu anak. Adapun dampak psikologis penggunaan gadget pada anak yaitu menjadi mudah marah, suka membangkang menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*, anak menjadi males melakukan apapun, meninggalkan kewajiban untuk beribadah dan berkurangnya waktu belajar karena terlalu asyik dengan *gadget* (Layyinatus Syifa *et al.*, 2019). *Gadget* sebenarnya ditujukan untuk orang yang memiliki kepentingan dalam hal yaitu hal bisnis, kantor, kuliah. Namun beberapa sebagian pihak sering menyalahgunakan *gadget*, seperti orang tua memberikan secara gampang memberikan *gadget* untuk media dalam mendidik anaknya yang masih berusia dini (Nurhayati *et al.*, 2023)

Anak usia dini juga masih dalam tahap perkembangan motorik yang diharuskan banyak bergerak. Dan penggunaan *gadget* yang berlebihan membuat anak keseringan diam ditempat terlalu lama sehingga perkembangan kesehatan anak tertunda dan bisa mengalami obesitas. Bahkan bukan hanya motorik, kemampuan bahasa dan bersosial anak juga akan terhambat karena anak tidak

banyak berinteraksi dengan orang lain. Anak yang kecanduan bermain gadget akan mempengaruhi perkembangan otak yaitu otak bagian dalam yang mengontrol emosi, tanggu jawab dan nilai moral lainnya, sebagian waktu mereka habis untuk bermain *gadget*. Akibatnya tidak hanya kurang dekat antara orang tua melainkan juga cenderung menjadi introvert, lupa dan susah bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, kehilangan ketertarikan pada aktivitas bermain (Fathia *et al.*, 2019). Anak yang sering menggunakan *gadget* mengalami penurunan dalam interaksi sosial langsung dan aktivitas fisik, yang penting untuk perkembangan holistik mereka. Selain itu, tekanan sosial dan lingkungan menjadi faktor signifikan yang mempersulit pengawasan orang tua. Di era digital ini, anak-anak sering kali terpengaruh oleh teman sebaya dan tren media sosial, yang mendorong mereka untuk lebih sering menggunakan *gadget* (Jonhariono & Amran Manabu, 2024). Pemahaman kepada orang tua mengenai potensi risiko penggunaan *gadget* serta memberikan keterampilan kepada mereka untuk mengawasi anak-anak dalam menggunakan perangkat secara aman. Keterlibatan orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* anak sangat penting, melibatkan motivasikasih sayang, dan tanggung jawab (Ervina *et al.*, 2024)

Kesulitan orang tua dalam mengawasi anaknya yang keseringan bermain *gadget* dalam durasi waktu, tentu akan memberikan kesempatan anaknya untuk melihat tonton-konten yang negatif. Penyalahgunaan gadget yang seharusnya untuk belajar dan mengarah positif malah disalahgunakan untuk bermain *game online, tik tok, youtube* dan sebagainya (Darwis *et al.*, 2022). Menurut asosiasi anak Amerika dan Canada anak untuk usia kurang lebih 0-2 tahun alangkah lebih

baik apabila tidak terpapar sinar radiasi *gadget*, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan untuk batasan 1 jam dalam sehari, dan batasan untuk anak 6-18 yaitu 2 jam dalam sehari. Akan tetapi di Indonesia faktanya masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* lebih dari 4-5 jam dalam sehari. Pemakaian *gadget* terlalu sering akan berdampang buruk bagi kesehatan (Veolina *et al.*, 2020). Keterlibatan orang tua akan berpengaruh positif atas prestasi dan tumbuh kembang akademik anak. Pendampingan orang tua dalam pemanfaatan teknologi sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan program pengawasan penggunaan *gadget* (Ervina., *et al.* 2024).

Dimasa emas anak usia dini, peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi terhadap anak, orang tua harus cermat dalam mengawasi anak dalam penggunaan *gadget*, karena fasilitas yang disediakan oleh *gadget* tidak hanya menimbulkan dampak positif tetapi juga dapat menimbulkan dampak negatif. Sedangkan usai dini merupakan tahap perkembangan dari kecerdasan motorik, kecerdasan berfikir, kecerdasan emosional, bahasa serta komunikasi ini menunjukkan bahwa anak usia dini adalah aset masa depan suatu bangsa yang harus diperhatikan. Dampak yang lebih parah lagi jika anak tidak diawasi dan orang tua membebaskan anaknya dalam bermain *gadget* maka anak akan mengalami kecanduan *gadget*. Maka peran orang tua sangatlah penting dalam menunjang perkembangan anak-anaknya (Dewi *et al.*, 2022)

Menutur penelitian Novita (2022) Dapat disimpulkan bahwa psikoedukasi dapat berpengaruh pada peningkatan pengetahuan orang tua terkait strategi

penggunaan *gadget* pada anak. Orang tua disarankan untuk melakukan pengawasan dan bersikap lebih tegas terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan. Menurut penelitian Zulfah *et al.* (2023) Pengaruh psikoedukasi menggunakan media presentasi pada orang tua menunjukkan hasil bahwa psikoedukasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman orang tua mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia dini, dengan nilai $p = 0,000$.

Menurut hasil penelitian Cau kin jiu (2022), Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 10 orang ibu yang memiliki anak usia dini. Ada 4 tema yang ditemukan dalam penelitian ini, yaitu 1) mengatur waktu penggunaan *gadget*, 2) membatasi akses 3) memberikan *password* pada *gadget* dan 4) memberikan reward dan punishment. Penelitian ini menyimpulkan bahwa untuk mengurangi dampak negatif dan kecanduan *gadget* perlu pengawasan dari orang tua dalam penggunaan *gadget*.

Berdasarkan hasil survey dan wawancara dilakukan di dua tempat RA/TK untuk perbandingan yaitu di desa juntikedokan dan desa karangkendal, mewawancarai 10 orang di dua desa tersebut, untuk desa juntikedokan ada 10 orang yang saya wawancarai ada 3 anak usia dini yang tidak menggunakan *gadget* sedangkan di desa Karangkerdal hanya 1 anak yang tidak menggunakan *gadget*. Dan dapat disimpulkan bahwa yang saya ambil untuk lokasi penelitian ini adalah RA didesa Karangkendal. Selain itu pemahaman mendalam tentang permasalah dan karakteristik lokasi tersebut berdasarkan pengalaman waktu melakukan praktik kuliah kerja makasiswa (KKM).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada hari Kamis tanggal 2 Mei 2024 di Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan yang dilakukan peneliti terhadap 10 orang ibu yang memiliki anak usia 5-6 tahun mengatakan bahwa anaknya sering bermain *gadget* dengan durasi yang berbeda-beda, mulai dari 3 – 7 jam per hari, dengan frekuensi 5 hari dan kebanyakan 7 hari dalam seminggu. Sebanyak 70% ibu mengatakan bahwa anaknya mudah marah dan menangis jika tidak diberikan *gadget*. Sebanyak 80% mengatakan bahwa anaknya lebih memilih bermain *gadget* dibandingkan bermain dengan teman sebayanya.

Ketepatan menggunakan media *leaflet* sebagai media promosi kesehatan, kelebihan dari *leaflet* yaitu sederhana dan sangat murah, klien dapat menyesuaikan dan belajar mandiri, pengguna dapat melihat isinya pada saat santai, informasi dapat dibagikan dengan keluarga dan teman. *Leaflet* juga dapat memberikan detil informasi. Media *leaflet* dapat mempermudah masyarakat untuk mengingat kembali tentang hal-hal yang telah diajarkan. Berbagai informasi dapat diberikan atau dibaca oleh anggota kelompok sasaran sehingga bisa didiskusikan dan dapat memberikan informasi yang detail yang mana tidak dapat diberikan secara lisan, mudah dibuat, diperbanyak, dan diperbaiki serta mudah disesuaikan dengan kelompok sasaran. sasaran dapat menyesuaikan dan belajar (Dewi *et al.*, 2022).

Anak yang terlalu sering bermain *gadget*, itu harus dimulai dari orang tuanya sendiri kapan *gadget* diberikan dan dibatasi. keterlibatan orang tua tentunya mempunyai peranan penting untuk pengawasan dan mengontrol dalam mempergunakan *gadget* terhadap anak dengan memberikan pemahaman yang

dapat mereka terima. Berdasarkan permasalahan dan data, maka penelitian ini penting untuk diteliti dengan judul “Pengaruh Edukasi Media *Leaflet* Tentang Pencegahan Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Terhadap Tingkat Pengawasan Orang Tua Di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan”

1.2 Perumusan Masalah

Apakah ada Pengaruh Edukasi Media *Leaflet* Pencegahan Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Terhadap Tingkat Pengawasan Orang Tua Di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis Pengaruh Edukasi Media *Leaflet* Tentang Pencegahan Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Terhadap Tingkat Pengawasan Orang Tua Di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1) Mendeskripsikan tingkat pengawasan orang tua sebelum pemberian edukasi Media *Leaflet* Tentang Pencegahan Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Dini RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan.
- 2) Mendeskripsikan tingkat pengawasan orang tua sesudah pemberian edukasi media *leaflet* tentang pencegahan kecanduan *gadget* pada anak

usia dini di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon.

- 3) Menganalisis perbedaan tingkat pengawasan orang tua sebelum dan setelah pemberian edukasi menggunakan media *leaflet* pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritas

- 1) Bagi Program Studi Ilmu Keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan secara teoritas bagi program studi khususnya ilmu keperawatan dalam keperawatan anak mengenai pengaruh edukasi menggunakan media *leaflet* tentang pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini terhadap tingkat pengawasan orang tua.

- 2) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan acuan atau pembanding bagi penelitian selanjutnya mengenai pengaruh edukasi menggunakan media *leaflet* tentang pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini terhadap tingkat pengawasan orang tua.

- 3) Bagi Para Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan secara teoritis bagi para pembaca baik orangtua, pelajar, maupun

masyarakat umum tentang anak mengenai pengaruh edukasi menggunakan media *leaflet* tentang pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini terhadap tingkat pengawasan orang tua.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Tempat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran bagi RA Baabussalam di Desa Karangkendal kabupaten Cirebon terutama orang tua yang mempunyai anak yang peduli akan kesehatan anaknya.

2) Bagi Orangtua

Memberikan informasi mengenai pencegahan *gadget* pada anak yang keseringan bermain *gadget*, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan keterlibatan orangtua dalam mengelola gadget anaknya.

3) Bagi Institusi Pendidikan

Memberikan informasi mengenai tingkat pengawasan orangtua pada anak yang kecanduan bermain *gadget*, sehingga dapat memberikan penyuluhan dan pengarahan tentang anak yang keseringan bermain *gadget*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian teori

2.1.1 Konsep Pencegahan *Gadget*

2.1.1.1 Pengertian *Gadget*

Gadget dalam bagasa indonesia disebut “*acang*”, salah satu yang membedakan dengan perangkat lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari hari kehari *gadget* selalu muncung dengan menyajikan teknologi terbaru membuat hidup manusia menjadi praktis. *Gadget* itu sendiri merupakan piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi dimasa kini. *Gadget* adalah sebuah perangkat elektronik yang memiliki tuhan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. *Gadget* bisa menolong dalam kehidupan, mulai dari mencari informasi, membeli apapun di dunia ini, mencari, membangun jaringan atau merek, membuat investasi Maupun mengelola bisnis baik promosi *marketing*, *branding*, sales dan berbagai keperluan lainnya cukup dengan *gadget*. *Gadget* yaitu teknologi baru dimana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin (Vivi, 2022).

Menurut sandra (2019), *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Beraneka macam jenisnya dan sekarang sangat mudah didapatkan. Karena harga dari berbagai jenis teknologi ini

bervariasi ada yang murah dan ada juga yang mahal. Sesuai dengan kebutuhan ekonomi penggunanya. Dan setiap orang selalu ingin mempunyai teknologi yang semakin canggih. Barang teknologi bukan menjadi barang yang langka untuk ditemukan. Hampir semua aktifitas yang berhubungan dengan pendidikan, sosial-budaya, olahraga, ekonomi maupun politik selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mencari informasi dan membantu melaksanakan setiap kegiatan-kegiatannya dalam pemecahan suatu masalah. jenis-jenis *gadget* yang saat ini sering dimainkan oleh anak-anak diantaranya yaitu:

- 1) *Smartphone*; pada saat ini telah banyak perusahaan yang mengembangkan hingga populer: nokia, samsung, motorola, blackberry, dan lain-lain.
- 2) *Laptop*; Alan Kay merupakan salah satu tokoh yang dikenal sebagai penemu gadget yang disebut dengan nama laptop.
- 3) *Tablet PC*; berfungsi untuk mengenali tulisan tangan, namun bukan disebut sebagai PC tablet tetapi sebagai Teleaugraph.

Gadget juga berisi game yang merusak, seperti pornografi, hingga yang sesat, semua tersedia dalam jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat. Pengguna *gadget* yang berlebihan (kecanduan), apalagi untuk konten yang tidak baik, seperti kekerasan (*game* dan *film*) serta pornografi, dipercaya mempengaruhi secara negatif baik perilaku anak dan kemampuan anak, dan bisa merusak otak secara permanen.

2.1.1.2 Intensitas Penggunaan *Gadget*

Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam penggunaannya. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah ke pribadian yang tidak sehat. Dampak yang ditimbulkan dari hal ini sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap menyendiri karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya maupun lingkungan sekolahnya. Hal tersebut sangat membahayakan prestasi anak di sekolah karena bagaimana tidak, ketika anak sudah terbiasa bersikap individualis di rumah maka akan terbawa juga ke sekolah beberapa siswa tentang durasi penggunaan *gadget*. Peneliti menemukan anak menggunakan *gadget* bisa sampai 2-4 jam lebih dalam sehari. Kegiatan ini menyita waktu anak untuk belajar, bermain bersama teman sebaya dan istirahatnya. Durasi ini terlalu lama untuk anak usia dini. Untuk anak usia dini seharusnya menggunakan *gadget* adalah maximal 1 jam dalam sehari. Jadi orang tua perlu mengontrol durasi penggunaan *gadget* anak dengan membatasi anak dalam penggunaan *gadget*. Apabila anak menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam maka orang tua harus tegas melarang menggunakan *gadget*. (Nurhayati, 2023).

Menurut Nurhayati (2023), Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar anak lebih memilih untuk bermain *gadget* sendiri dibandingkan bermain bersama teman sebaya mereka. Anak yang terlalu

asik dengan *gadget* berakibat lupa untuk berinteraksi dengan teman sebayanya ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan bedampak buruk bagi perkembangan sosial anak. Dimana seharusnya pada usia ini anak harus lebih banyak bermain dengan teman sebayanya di lingkungan sekitar dan pada usia ini anak seharusnya anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik di lingkungan sosial.

2.1.1.3 Pengaruh dan Dampak *Gadget* Pada Anak Usia Dini

Pentingnya Penanaman karakter harus diperhatikan sejak dini, oleh karena itu sikap berperilaku akan sangat dilandasi oleh pendidikan utama dan pertama yaitu keluarga. Akan tetapi pendidikan karakter semakin kesini perkembangan teknologi dan media pada jaman sekarang. Banyak orang tua yang memberikan keluasaan yang bebas terhadap anak dengan memberikan gadget sejak usia dini. Para orang tua biasanya tidak memikirkan jangka panjang yang munjul.

Semakin cepat kemajuan teknologi membawa pada perubahan yang besar dalam berbagaimacam masalah dikehidupan manusia. *Gadget* sudah pasti dimiliki oleh setiap orang, tidak hanya dikalangan dewasa akan tetapi anak-anak sudah mampu mengoperasikan gadget. Hal ini membawa dampak tersendiri bagi penggunanya. *Gadget* memiliki dampak yang relatif dengan penggunanya, yaitu ada dampak positif dan

negatif. Menurut (Nanndo, 2020), Dampak positif penggunaan *gadget* pada anak antara lain:

1) Meningkatkan ketajaman penglihatan

Jenis *game action* disinyalir padat merangsang penglihatan anak menjadi tajam. Pemain dituntut untuk melihat pergerakan mobil lain ataupun jalan berbelok. Untuk permainan ini hanya dapat dilakukan oleh pemain yang memiliki ketajaman mata yang tinggi dan itu juga kemanpuan motorik saat menggerakan mobil. Biasanya anak memainkan game ini dengan menggunakan konsul *game*, namun di era ini anak-anak lebih senang memainkannya dengan *smartphone*, *tablet*, dan *laptop*.

2) Merangsang untuk pengikuti perkembangan terknologi

Seorang akan yang menggunakan *gadget* tentu akan mengikuti perkembangan teknologi, contohnya produk *gadget* yang baru dan belih ganggih. Namun biasanya hal tersebut tergantung dari status ekonomi. Keluarga yang mampu pasti akan memberikan anaknya *gadget* terbaru dan lebih canggih dibandingkan yang kurang mampu.

3) Mendukung aspek akademis

Anak dapat menggunakan *browsing* dengan *gadget* mudah untuk mencari informasi tentang pengetahuan yang didapatkan di sekolah. Jadi tidak perlu susah payah untuk mencari buku keperpustakaan. Beberapa tenaga perndidikan menyadari adanya kemajuan teknologi ini mendukung pendidikan anak, dengan membuat

program sederhana atau perangkat lunak yang digunakan sebagai media perbelajaran.

4) Meningkatkan ketrampilan mengetik

Anak-anak pengguna *gadget* mampu mahir dalam mengetik cepat terutama saat melakukan chatting ataupun hanya sekedar menulis status di media sosial. Anak-anak juga yang senang bermain *game online* tentu akan belajar mengetik cepat hal ini itu dikenakan dalam permainan tersebut diharuskan perkonomikasi dengan pemain lainnya.

5) Meningkatkan ketrampilan matematis

Menggunakan *gadget* anak dapat merangsang kemampuan matematisnya ketika menggunakan aplikasi-aplikasi khusus. Kini anak beberapa malah menggunakan *software* yang lebih spesifik misalnya untuk membuat program, animasi, atau website. Tentu dalam hal ini membutuhkan ketrampilan matematis.

6) Mengulangi tingkat stres

Beberapa anak mengeluh bahwa sekolah adalah hal yang menegangkan diperlukan konsentrasi dan keseriusan. Namun dalam bermain gadget untuk bermain *game* dan *chatting* dengan temannya itu dapat mengurangi ketegangan syaraf. Tetapi akan menjadi masalah ketika anak terlalu sering memainkan *gadget*. Karena ada indikasi anak dapat menjadi kecanduan dalam *gadget*.

Namun perlu diketahui banyak pengaluh buruk terhadap anak ketika anak sudah mengenal dan keseringan dalam menggunakan *gadget*. Dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak antara lain:

1) Menjadi Pribadi Tertutup

Anak yang telah kecanduan *gadget* pasti anak menggap *gadget* sebagai bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas ketika *gadget* tersebut dijauhkan. Hal tersebut akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya, jika dibiarkan saja akan mengakibatkan anak menjadi tertutup atau *introvert*. Akan terjadi konflik dalam batinnya ketika dia harus bersosialisasi dengan teman sebayanya.

2) Kesehatan Otak Terganggu

Menurut para ahli kesehatan otak bagian depan adalah pusat memerintahkan tubuh untuk melakukan pergerakan, yang mendukung otak bagian depan itu otak belakang yang berfungsi sebagai menghasilkan hormon dopamin yaitu hormon yang menghasilkan perasaan nyaman atau tenang. Jadi seseorang anak yang bermain dengan *gadget* dan ia membuka informasi negatif contohnya pornografi atau kekerasan. Maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikirannya.

3) Kesehatan Mata Terganggu

Kecenderungan memegang hp dengan dekat dan lama, sehingga otot-otot pada mata bekerja dengan keras. kerja mata saat

menggunakan *gadget* itu memfokuskan mata jika dibiarkan terlalu lama maka akan menyebabkan sakit kepala dan tegang di daerah kelopak mata.

4) Kesehatan Tangan Terganggu

Anak saat memainkan *gadget* seperti misalnya video *game* dengan frekuensi yang tinggi akan mengalami kecapean dibagian tangan terutama bagian jari, itu disebut dengan penyakit sindrom vibrasi. *taucscreen* memang mudah sangat memudahkan pengguna *gadget*, namun akan mempengaruhi kesehatan tangan. semakin lama tangan menekuk maka semakin rawan pergelangan akan cedera.

5) Gangguan Tidur

Bila anak sudah keseringan bermain *gadget* tanpa batasan dan terus menerus maka itu akan mengganggu jam tidurnya. Jikalau seorang orang tua membuat kesepakatan dengan anak terkait membuat aturan jam maka hal itu tidak akan terjadi. Dengan cara membuat aturan menonaktifkan *gadget* saat menjelang akan tidur. Sebab jika *gadget* masih menyala dan masih dimainkan itu akan mengaggu istirahat anak terutama anak yang dibawah 13 tahun.

6) Suka Menyendiri

Ketika anak sudah merasa asik dengan gadgetnya maka ia akan merasa hal itu adalah segalanya. Tak akan peduli dengan apapun yang ada disekitar. Konsentrasi hanya kepada

gadget yang menyajika fantasi yang lebih menarik dari pada berkomunikasi dengan temannya. Akan sesulitan untuk fokus akhirnya ladi anak yang menyendiri.

7) Perilaku Kekerasan

Menurut penelitian kekerasan yang terjadi pada anak itu sering menonton materi kekerasan baik itu dari *game* ataupun media yang menampilkan kekerasan. Beberapa orang tua tidak tahu *game* yang diberikan itu bengandung unsur kekesaran.

8) Pudarnya Kreativitas

Ketika akan diberikan tugas oleh gurunya maka dengan mudahnya ia tinggal browsing internet untuk menjawab dan menyelesaikan tugasnya, karena ia tinggal melakukan *copy paste*. Kreativitas anak menjadi pudar, namun disisi lain *gadget* akan memudahkan dalam belajar. Perlu diketahui perkembangan anak sebaiknya menggunakan kreativitas untuk proses pembelajarannya.

9) Terpapar Radiasi

Efek dari ketika bermain *gadget* terlalu lama maka akan mengakibatkan mata berair karena kelelahan mata. Beberapa pakar kesehatan mengatakan bahwa radiasi *gadget* menimbulkan penyakit seperti tumor otak, kanker, dan parkinson.

10) Ancaman *Cyberbullying*

Cyberbullying Adalah bentuk pelecahan atau bullying di dunia maya, melalui media sosial. Di media sosial siapakun boleh

mengutarakan isi hatinya dalam bentuk teks. Namun bukan berarti harus merendahkan pihak lainnya. Tetapi untuk anak-anak masih belum paham tentang etika dalam dinia maya maka dari ini diperlukan pengawasan orang tua.

2.1.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*.

Menurut Evi Octaviana dan Siti Wulan (2022), Penggunaan gadget pada anak tidak dapat dihindari dari beberapa faktor, diantaranya adalah:

- 1) Kecanggihan dari *gadget*. Kecanggihan dari *gadget* ini menjadi perhatian bagi anak usia dini terlebih dalam bermain *game* sehingga muncul rasa penasaran untuk ingin terus mencobanya.
- 2) Keterjangkauan harga *gadget*. Keterjangkauan harga *gadget* merupakan sebab dari persaingan teknologi yang menjadikan harga dari *gadget* bisa semakin terjangkau.
- 3) *Gadget* hadir dengan fitur-fitur menarik. Fitur-fitur yang menarik inilah yang menjadi indikator dari kecanduan *gadget* yang selalu ingin merasa tahu dengan konten fitur tersebut.
- 4) Iklan yang merajalela di media social. Iklan sering kali muncul bila koneksi internet sedang dijalankan, maka terkadang sesaat akan muncul video iklan yang belum pantas dikonsumsi pada anak usia dini.

5) Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, maka masyarakat yang lainnya enggan untuk meninggalkan *gadget*. Selain itu, tidak jarang setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*.

2.1.1.5 Pencegahan Gadget

Menurut Eryzal (2019) Pencegahan adalah istilah yang merujuk kepada beragam intervensi yang mencakup suatu proses atau tindakan menahan agar sesuatu tidak terjadi bertujuan untuk menghindari kondisi yang berisiko bermasalah dan suatu upaya yang dilakukan sebelum terjadi pelanggaran. Pencegahan mencakup berbagai upaya diantaranya:

- 1) Menghentikan perilaku bermasalah sebelum terjadi
- 2) Menunda timbulnya perilaku masalah
- 3) Mengurangi dampak dari masalah perilaku
- 4) Memperkuat pengetahuan, sikap, dan mempromosikan perilaku positif.

Pada dasarnya, gadget belum waktunya untuk diberikan pada anak-anak seperti telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan dapat memicu perilaku konsumtif yang berlebih pada anak. Memang anak-anak sekolah dasar masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan *gadget* dalam aktivitas

sehari-hari mereka. Oleh karena itu orang tua harus lebih bijak dalam memberikan alat penunjang untuk kebutuhan anaknya serta selalu mengontrol setiap konten yang ada di *gadget* anak-anaknya. Sering kali orang tua menjadikan *gadget* sebagai salah satu jalan pintas orang tua dalam pendamping anaknya (Efa dan Dadan, 2021).

2.1.1.6 Kecanduan *Gadget*

Pada awalnya kecanduan itu hanya berkaitan dengan zat adiktif (alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang). Namun, saat ini konsep kecanduan telah berkembang, istilah kecanduan berkembang seiring dengan perkembangan dimasyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak hanya untuk obat-obatan terlarang tetapi juga terdapat pada kegiatan yang dapat membuat seseorang menjadi ketergantungan, baik secara fisik maupun psikologis (Eryzal, 2019).

Menurut Eryzal (2019) Bukan hanya orang dewasa yang dapat mengalami kecanduan *gadget* akan tetapi, anak-anak juga bisa mengalaminya ditambah anak-anak masih belum dapat mengontrol keinginannya untuk bermain *gadget*, anak-anak belum cukup mengerti jika penggunaan *gadget* yang berlebihan memiliki dampak yang kurang baik terhadap tubuhnya. Kecanduan *gadget* pada anak-anak bisa terjadi karena kurangnya pendampingan dari orang tua, karena kesibukan orang tua membiarkan anaknya untuk bermain

gadget sampai tidak disadari anak menjadi kecanduan *gadget*.

Kecanduan *gadget* pada seorang anak terlihat dari:

- 1) Anak banyak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan *gadget*
- 2) Mengabaikan atau mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermian *gadget*, seperti lupa untuk makan dan mandi
- 3) Anak mengabaikan teguran dari orang-orang disekitarnya.

Kecanduan pada anak usia dini tidak dapat dihindari jika orang tua tidak mampu untuk mengontrol dan membimbing anak.

Kecanduan *gadget* merupakan salah satu faktor yang menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi pada saat belajar sehingga akan berakibat pada prestasi akademik siswa seperti menurunnya nilai pada ujian. Dampak yang didapatkan jika seseorang lemah dalam kemampuan untuk berkonsentrasi dalam belajar yaitu rendahnya kualitas dan prestasi belajar (Intan et al., 2023)

Cara mengatasi anak kecanduan *gadget* merupakan informasi yang sangat dibutuhkan orang tua akhir-akhir ini. Seperti diketahui, di masa modern ini perkembangan *gadget* terusmengarah ke arah yang lebih baik. Setiap hari terus bermunculan macam-macam *gadget* baru yang tidak mungkin tidak akan diketahui oleh anak-anak kita. Dalam jurnal Rika Widya (2020), berikut ini cara mengatasi kecanduan *gadget* pada anak yaitu:

- 1) Berikan batasan waktu dalam menggunakan *gadget*

- 2) Ajak anak bersosialisasi dengan teman sebayanya
- 3) Mendorong anak untuk aktif di berbagai kegiatan
- 4) Berikan mainan dan kegiatan alternatif
- 5) Ajak anak berdiskusi masalah sederhana
- 6) Luangkan waktu untuk anak lebih banyak
- 7) Jadilah panutan

2.1.1.7 Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Gadget*

Menurut Sinta *et al.*, 2022 ada beberapa faktor yaitu :

1. Faktor Internal
2. Faktor Eksternal
3. Faktor Sosial
4. Faktor Situasi

2.1.1.8 Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah yang berusia 0-6 tahun termasuk mereka yang masih berada dalam kandungan yang berada dalam proses tumbuh kembang fisik, mental, kepribadian, dan intelektual. Mereka memiliki pasang peka dalam perkembangan dan perjadi pembentukan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon berbagai rangsangan dari lingkungan. Usia ini juga merupakan usia emas atau *golden age* yaitu masa dimana kemampuan otak semagai penyerap informasi yang diberikan akan berdampak kuat bagi anak pada masa kemungkinan rentan waktu (Uswatun, 2022).

Menurut Tatminingsih et al (2019) Anak usia dini memiliki karakteristik yang relatif serupa antara satu dengan yang lainnya. Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut :

1) Anak usia bersifat unik

Setiap anak memiliki keunikan tersendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya kehidupan yang berbeda satu sama lain.

2) Anak usia dini berada dalam masa potensial

Anak usia dini sering dikatakan berada dalam masa “*golden age*” atau masa yang paling potensial atau paling baik untuk belajar dan berkembang.

3) Anak usia dini bersifat relatif spontan

Pada masa ini anak akan bersikap apa adanya dan tidak pandai berpura-pura. Mereka akan dengan leluasa menyatakan pikiran dan perasaannya tanpa memedulikan tanggapan orang-orang di sekitarnya.

4) Anak usia dini cenderung ceroboh dan kurang perhitungan

Anak usia dini tidak mempertimbangkan bahaya atau tidaknya suatu tindakan. Jika mereka ingin melakukan maka akan dilakukannya meskipun hal tersebut dapat membuatnya cedera atau celaka.

5) Anak usia dini bersifat aktif dan energik

Anak usia dini selalu bergerak dan tidak pernah bisa diam kecuali sedang tertidur. Maka sering kali dikatakan bahwa anak usia dini “tidak ada matinya”.

6) Anak usia dini bersifat egosentrис

Mereka cenderung memandang segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri dan berdasar pada pamahamannya sendiri saja. Mereka juga menganggap semua benda yang diinginkannya adalah miliknya. Anak masih bersifat egosentrис, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal itu bisa diamati ketika anak saling berebut main, atau menangis ketika menginginkan sesuatu namun tidak dipenuhi oleh orang tuanya. karakteristik ini terkait dengan perkembangan kognitif anak.

7) Anak usia dini memiliki rasa ingin tau yang kuat

Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik. Hal ini mendorong rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu anak bervariasi, tergantung apa yang menarik perhatiannya.

8) Anak usia dini berjiwa petualang

Karena rasa ingin tahu yang besar dan kuat membuat anak usia dini ingin menjelajah berbagai tempat untuk memuaskan rasa ingin tahu tersebut dengan cara mengeksplor benda dan lingkungan di sekitarnya.

9) Anak usia dini memiliki imajinasi dan fantasi yang tinggi

Daya imajinasi dan fantasi anak sangat tinggi hingga terkadang banyak orang dewasa atau orang yang lebih tua menganggapnya sebagai pembohong. Namun sesungguhnya hal ini karena mereka suka sekali membayangkan hal-hal di luar logika.

10) Anak usia dini cenderung mudah frustrasi

Anak usia dini cenderung mudah putus asa dan bosan dengan segala hal yang dirasa sulit baginya. Mereka akan segera meninggalkan kegiatan atau permainan yang bahkan belum diselesaiannya.

11) Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang pendek

Rentang perhatian anak usia dini tidak terlalu panjang, itulah sebabnya mengapa mereka tidak bisa diam dan sulit diajak fokus pada kegiatan yang membutuhkan ketenangan.

2.1.2 Konsep Tingkat Pengawasan Orang Tua

2.1.2.1 Orang Tua

Orang tua merupakan orang yang paling dekat dengan anak, yang akan menjadi terpat awal anak untuk belajar banyak hal. Orang tua harus memastikan bahwa anak-anaknya dapat tubuh kembang yang baik. Setiap orang tua memiliki cara yang berbeda dalam mengasuh dan mendidik anak-anaknya. Menurut KBBI sendiri pola yang berarti gambar, corak, model, sistem; cara kerja, bentuk, sedangkan asuh berarti menjaga, merawat, mendidik, dan melatih. Dalam keluarga orang tua memiliki banyak peran

penting, sesuai dengan apa yang tertera dalam undang-undang nomer 35 tahun 2014 tentang perubahan atas undang-undang nomer 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak bahwa orang tua memiliki kewajiban untuk mengasuh, memelihara, mendidik dan melindungi anak (Nur *et al.*, 2021)

Orang tua yang memiliki pemahaman baik terkait memahaman anak yang kecanduan *gadget*, mengetahui dampak negatif maka akan dapat memberikan tanggapan sesuai dengan pemahamannya. Pemahaman baik yang dimiliki oleh orang tua ini dipengaruhi oleh faktor personal yang dimilikinya seperti jenis kelamin, usia dan pendidikannya (Nanndo, 2020).

2.1.2.2 Pengertian Pengawasan

Kata pengawasan berasal dari kata dasar awas yang artinya mampu melihat dengan normal, dapat melihat dengan baik-baik, waspada, hati-hati. Selanjutnya pengawasan diartikan juga sebagai penjagaan, penilikan dan pengarahan. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengawasan berkaitan dengan upaya memperhatikan secara baik, penjagaan dan pengarahan. Pengawasan adalah aktivitas pengupayaan supaya tugas dan pekerjaan dapat dijalankan sesuai dengan perencanaan yang ditetapkan”. Maka dapat disimpulkan bahwa pengawasan merupakan upaya seorang manajer atau pimpinan agar tugas dan pekerjaan yang dilaksanakan dapat mencapai tujuan-tujuan (Micha, 2020).

2.1.2.3 Tingkat Pengawasan Orang tua

Pengawasan orang tua sangat penting karena memberikan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan anak. Dengan keterlibatan orang tua maka, akan membantu anak dalam perkembangan literasi, intelektual, motivasi, dan prestasi. Namun sebaliknya, jika anak tanpa arahan dan bimbingan dari orangtua tidak akan bisa berjalan dengan sendirinya. Dengan adanya keterlibatan orangtua, anak akan mendapatkan pengalaman-pengalaman yang akan terinternalisasi menjadi kepribadian anak (Nurhasanah *et al.*, 2023).

Orang tua merupakan pendidikan yang pertama dalam membentuk kepribadian anak. Cara pola asuh dan kebiasaan yang sering dilakukan akan tercermin pada kepribadian anak itu sendiri. Keluarga atau orang tua memberikan pengalaman kepada anak dalam bidang kehidupan, sehingga anak memiliki informasi yang banyak merupakan alat bagi anak untuk berfikir. Pengalaman atau pemberian kesempatan tersebut sudah tentu membutuhkan bimbingan orang tua. Dengan demikian orang tua harus memahami sehingga tidak terjadi kesalahan dalam menilai anak (Nurhasanah *et al.*, 2023).

2.1.2.4 Fungsi dan Tujuan Pengawasan

Menurut Micha, 2020 Pengawasan bertujuan agar hasil pelaksanaan kegiatan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan. Agar tujuan tersebut tercapai, maka akan lebih baik jika tindakan pengawasan

dilakukan sebelum terjadi penyimpangan sehingga bersifat mencegah (*preventif control*) dibandingkan dengan tindakan kontrol sesudah terjadi penyimpangan (*repressive control*). Orangtua yang bijak akan melakukan pengawasan kepada anak-anaknya sejak dulu. Selain itu orangtua yang selalu mengajak anak mendiskusikan setiap kegiatan yang dilakukan oleh anaknya. Sedangkan menurut Silalahi dalam Micha, 2020 fungsi pengawasan sebagai berikut :

- a. Mencegah terjadinya penyimpangan pencapaian tujuan yang telah direncanakan.
- b. Agar proses kerja sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan.
- c. Mencegah dan menghilangkan hambatan dan kesulitan yang akan, sedang atau mungkin terjadi dalam pelaksanaan kegiatan.
- d. Mencegah penyalahgunaan kepercayaan

2.1.2.5 Model Pengawasan Orang Tua

Ada 2 model pengawasan orang tua, sebagai berikut :

a. Pengawasan Aktif

Pengawasan aktif merupakan keterlibatan langsung orang tua dalam kegiatan anak, orang tua yang menerapkan pengawasan aktif dengan cara terlibat dalam kegiatan sehari – hari, melakukan pengajaran, penjelasan, pengarahan, dan memantau perilaku dan interaksi anak.

b. Pengawasan Pasif

Pengawasan pasif merupakan pengawasan tidak langsung, orang tua memberikan kebebasan lebih besar kepada anak dengan dengan cara kurang terlibat secara langsung. Pengawasan ini memberikan ruang bagi anak untuk membuat keputusan sendiri (Mazdalifah dan moulita, 2021).

2.1.2.6 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Pengawasan Orang Tua

a. Sosial Ekonomi

Kesejahteraan finansial orang tua dapat mempengaruhi kemampuan untuk menyediakan waktu dan sumber daya yang cukup untuk mengawasi anak.

b. Waktu

Pekerjaan dapat mempengaruhi seberapa banyak waktu yang dapat dihabiskan orang tua untuk mengawasi aktivitas anak

c. Pendidikan

Tingkat pendidikan orang tua mempengaruhi seberapa baik orang tua dapat mengetahui dan memahami kegiatan serta kebutuhan anak

d. Lingkungan

Faktor komunitas dan lingkungan sosial tempat tinggal juga berperan dalam pengawasan orang tua, dan daya dukungan dari lingkungan sekitar (micha, 2022)

2.1.2.7 Macam-Macam Gaya Pengawasan Anak

Ada 4 macam gaya pengawasan kepada anak, 4 macam tersebut adalah :

- 1) *Autoritative Parenting* (hangat dan tegas)

Orang tua mengajarkan anaknya untuk bersikap mandiri dan mengerjakan segala hal dengan kemampuannya. Pengawasan ini akan menumbuhkan sikap yang memicu untuk meningkatkan rasa percaya diri, dan tanggung jawab sosial.

- 2) *Authoritarian Parenting* (kurang mau menerima kemauan anak)

Pengawasan ini menggunakan hukuman kepada sang anak jika anak melakukan kesalahan. Hal ini berakibat anak melakukan hal yang dapat membuat mereka memberontak pada saat usia mulai menginjak remaja, membuat sang anak ketergantungan pada orang tua, susah untuk aktif dalam masyarakat, sulit untuk bersosialisasi aktif.

- 3) *Neglect Parenting* (sedikit waktu untuk anak)

Pengawasan ini membuat anak menjadi berkemampuan rendah dalam mengontrol emosi dan prestasi di sekolah juga buruk. Pola asuh ini juga membuat anak menjadi kurang bertanggung jawab. Hal ini karena orang tua kurang memiliki waktu dengan anak dan lebih mementingkan hal lain daripada anak.

- 4) *Indulgent Parenting* (memberikan kebebasan tinggi pada anak)

Pengawasan ini orang tua kurang menanamkan sikap disiplin kepada anak, anak bebas memilih sesuai kemauan anak dan pengawasan ini membuat anak bertindak sesuai dengan apa yang mereka mau dan orang tua hanya membiarkannya tanpa memarahi dan memberi hukuman. Pola ini akan membuat anak suka menentang dan tidak patuh jika disuruh.

2.1.3 Pengaruh Edukasi Menggunakan Media *Leaflet* Pencegahan Gadget

Terhadap Tingkat Pengawasan Orang Tua

2.1.3.1 Media *Leaflet*

1) Pengertian *Leaflet*

Leaflet adalah bentuk penyampaian informasi atau pesan – pesan kesehatan melalui lembaran yang dilipat. Isi informasi dapat berbentuk kalimat maupun gambar atau kombinasi. Pada umumnya penyampaian pendidikan kesehatan yang menggunakan metode ceramah akan dibarengi dengan pemberian *leaflet*. *Leaflet* digunakan untuk memberikan keterangan singkat suatu masalah. Ukuran *leaflet* biasanya 20 x 30 cm yang berisi tulisan 200-400 kata dan diberikan dengan cara dilipat. Isi yang ada didalam *leaflet* harus dapat dibaca sekali pandang. *Leaflet* dapat diberikan atau disebarluaskan pada saat pertemuan-pertemuan dilakukan seperti, pertemuan Posyandu, kunjungan rumah, dan lain-lain (Dewi *et al.*, 2022).

2) Kelebihan dan kekurangan *Leaflet*

Leaflet memiliki kelebihan dan kekurangan (Dewi *et al.*, 2022) lainnya yaitu :

- a) Kelebihan *leaflet* sebagai media promosi kesehatan, kelebihan dari *leaflet* yaitu sederhana dan sangat murah, klien dapat menyesuaikan dan belajar mandiri, pengguna dapat melihat isinya pada saat santai, informasi dapat dibagikan dengan keluarga dan teman. *Leaflet* juga dapat memberikan detail. Media *leaflet* dapat mempermudah masyarakat untuk mengingat kembali tentang hal-hal yang telah diajarkan. Berbagai informasi dapat diberikan atau dibaca oleh anggota kelompok sasaran sehingga bisa didiskusikan dan dapat memberikan informasi yang detail yang mana tidak dapat diberikan secara lisan, mudah dibuat, diperbanyak, dan diperbaiki serta mudah disesuaikan dengan kelompok sasaran. sasaran dapat menyesuaikan dan belajar.
- b) Kelemahan *leaflet* sebagai media promosi kesehatan yaitu *leaflet* profesional sangat mahal, materi yang diproduksi massal dirancang untuk sasaran pada umumnya dan tidak cocok untuk setiap orang, serta terdapat materi komersial berisi iklan. Bila cetakannya tidak menarik, orang enggan menyimpannya. Kebanyakan orang enggan membacanya, apalagi bila hurufnya terlalu kecil dan susunannya tidak menarik. *Leaflet* juga tidak tahan lama dan mudah hilang, dapat menjadi kertas percuma kecuali pengajar secara aktif melibatkan klien dalam membaca dan menggunakan materi.

3) Cara pembuatan *Leaflet*

Ketentuan yang baik membuat *leaflet* yang efektif menurut (Dewi *et al.*, 2022)

- a) Ditulis menggunakan kata, kalimat, dan istilah yang mudah dimengerti sasaran.
- b) Menggunakan kalimat yang sederhana, singkat dan jelas
- c) Menggunakan warna dan gambar sebagai daya penarik.
- d) Dapat menggunakan kerangka apa, mengapa, bagaimana, bilamana, dan dimana.
- e) Dicetak dan dibagikan gratis kepada sasaran.

2.1.3.2 Pencegahan *Gadget* Terhadap Tingkat Pengawasan Orang Tua

Orang tua berkewajiban untuk mendampingi anak dalam penggunaan gadget, ingin memberikan *gadget* pada anak, sebaiknya orang tua melakukannya pada saat anak sudah berusia di atas 6 tahun, karena pada saat itu perkembangan anatomi otak anak sudah 95% dari otak dewasa . Untuk anak dibawah usia 6 tahun boleh saja di perkenalkan dengan *gadget* akan tetapi hanya memperkenalkan bentuk, warna, atau suara yang dihasilkannya, hal ini digunakan untuk merangsang kemampuan visual dan pendengaran anak”. Orang tua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan selain itu mengawasi setiap bentuk informasi yang diterima oleh anak melalui *handphone*. Selain itu orang tua juga ikut berinteraksi saat anak bermain *gadget* dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat (Kartini dan Firida, 2022).

Kesulitan orang tua dalam mengawasi anaknya yang keseringan bermain *gadget* dalam durasi waktu, tentu akan memberikan kesempatan anaknya untuk melihat tonton-konten yang negatif. Penyalahgunaan *gadget* yang seharusnya untuk belajar dan mengarah positif malah disalahgunakan untuk bermain *game online*, *tik tok*, *youtube* dan sebagainya (Darwis *et al.*, 2022).

Bentuk Pengawasan orang tua itu usaha yang dilakukan oleh orang tua untuk memperhatikan, mengamati dengan baik segala aktivitas anaknya dalam fungsinya sebagai guru dalam rangka mengembangkan aspek jasmaniah dan rohaniah anaknya, sehingga anak memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan dirinya, keluarga dan lingkungannya dalam rangka membentuk kepribadian anak (Jamiliya, 2019).

Pengetahuan merupakan aspek yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang. Yang dapat memengaruhi derajat kesehatan individu yaitu perilaku. perilaku kesehatan terbagi atas tiga yaitu pengetahuan, sikap dan tindakan. Pengetahuan adalah pemahaman seseorang tentang sesuatu, atau semua perilaku seseorang, sebagai hasil dari upaya seseorang untuk memahami objek tertentu, untuk memahami objek yang telah ditemui Sufiah Amalia (2019).

Menurut hasil penelitian Kartini dan Firida (2022) Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dalam menerapkan *digital parenting* selama pandemi covid-19 sebagai upaya pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini adalah manajemen waktu penggunaan *gadget*, mendampingi

anak saat menggunakan *gadget*, memanfaatkan aplikasi *youtube kids*, memantau aktivitas *browsing* yang digunakan, tidak mengenalkan game pada anak, dan menerapkan screen time. Digital parenting menjadi salah satu metode yang dapat dijadikan sebagai usaha dalam mencegah kecanduan *gadget* pada anak usia dini.

Orang tua yang memiliki pemahaman baik terkait penggunaan *gadget*, mengetahui dampak positif dan negatifnya maka akan dapat memberikan tanggapan sesuai dengan pemahamannya. Pemahaman baik yang dimiliki oleh orang tua ini dipengaruhi oleh faktor personal yang dimilikinya seperti jenis kelamin, usia dan pendidikannya (Nanndo, 2020).

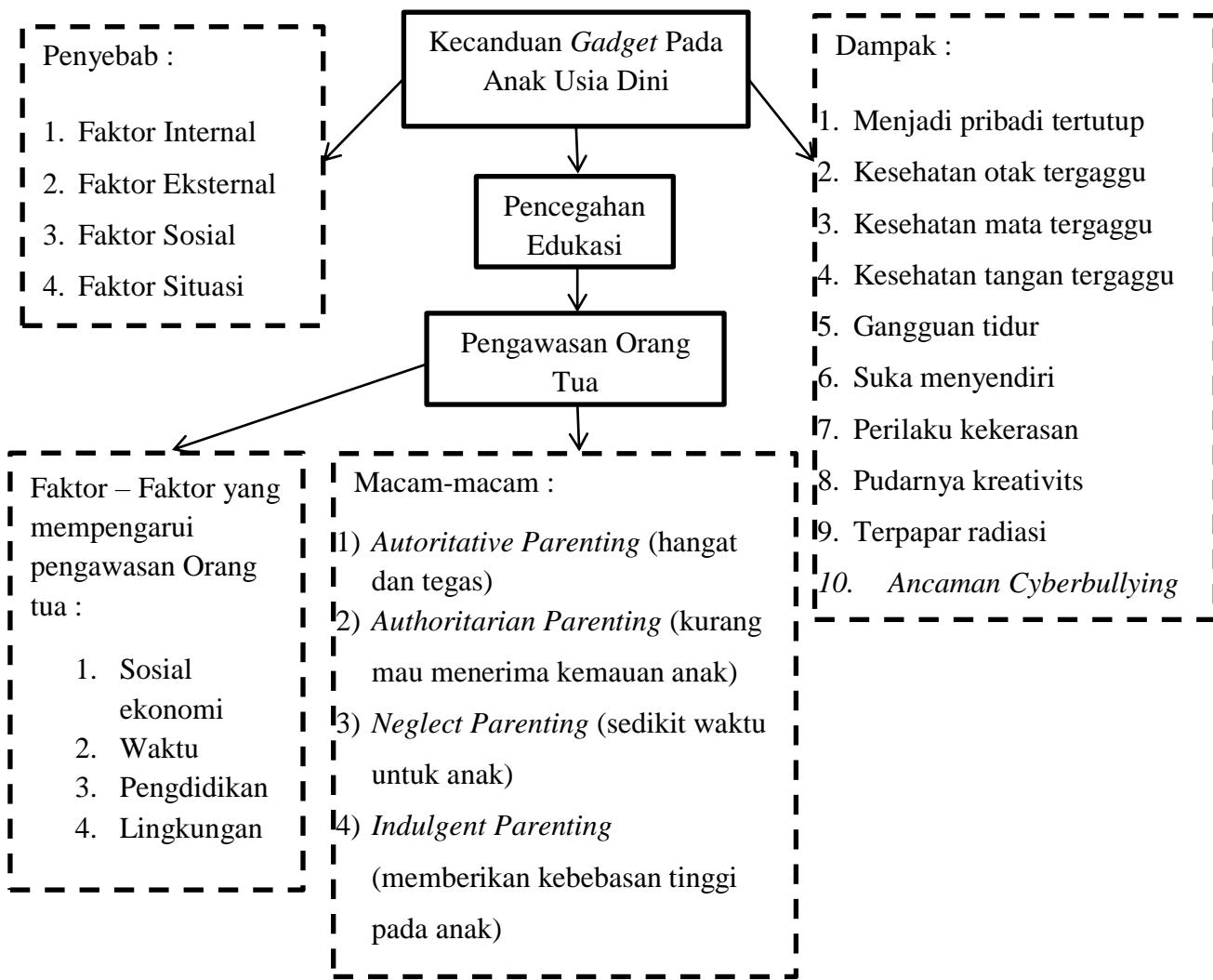
Menurut hasil penelitian Cau kin jiu (2022), Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 10 orang ibu yang memiliki anak usia dini. Ada 4 tema yang ditemukan dalam penelitian ini, yaitu 1) mengatur waktu penggunaan *gadget*, 2) membatasi akses 3) memberikan *password* pada *gadget* dan 4) memberikan *reward* dan *punishment*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa untuk mengurangi dampak negatif dan kecanduan *gadget* perlu pengawasan dari orang tua dalam penggunaan *gadget*.

Orang tua harus mampu mengawasi dan memahami akan penggunaan *gadget* yang baik dan tepat untuk anak-anaknya. Setelah orang tua memahami, orang tua dapat menerapkan penggunaan *gadget* kepada anaknya tentu dengan pengawasan dan pendampingan yang tepat dan konsisten kepada anaknya saat menggunakan *gadget*. Orang tua harus mampu mengontrol dirinya dalam penggunaan *gadget*, jangan sampai penerapan

penggunaan *gadget* yang baik dan tepat hanya berlaku untuk anak saja, tanpa mereka sendiri yang mempraktekan karena perilaku orang tua sangat memengaruhi perilaku anak (Caukinjiu, 2022).

2.2 Kerangka Teori

Berdasarkan rangkuman dari kajian teori diatas maka dihasilkan kerangka teori sebagai berikut:

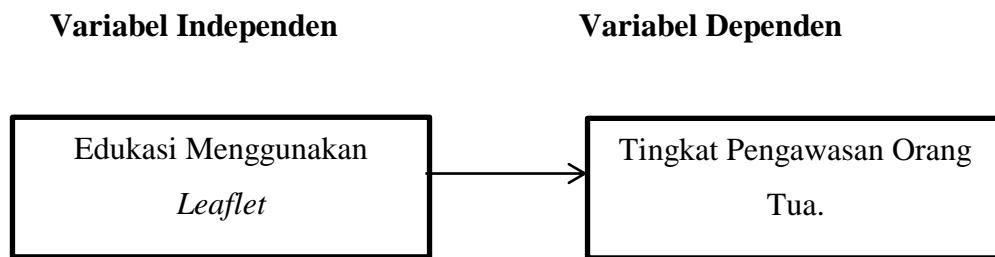


◻ : Diteliti ◻◻◻ : Tidak diteliti

Gambar 2 1 Kerangka Teori Sumber: Tatminingsih *et al.* (2019), Sinta *et al.* (2022), Eryzal (2019), Jamiliya (2019).

2.3 Kerangka Konsep

Menurut (Nursapia, 2020)., kerangka konsep adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep yang akan diukur maupun diamati dalam suatu penelitian. Sebuah kerangka konsep haruslah dapat memperlihatkan hubungan antara variabel-variabel yang akan diteliti.



Gambar 2 2 Kerangka Konsep

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah Hipotesis jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau ingin kita pelajari. Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks (Dodiet Aditya, 2021). Dalam penelitian ini hipotesisnya adalah :

Ha : Ada pengaruh edukasi menggunakan media *leaflet* tentang pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini terhadap tingkat pengawasan orang.

Ho : Tidak ada pengaruh edukasi menggunakan media *leaflet* tentang pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini terhadap tingkat pengawasan orang.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode pre eksperimen, karena dalam penelitian ini peneliti ingin mencari pengaruh variabel satu dengan variabel lainnya. Tempat penelitian ini dilakukan di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon. Rancangan peneliti dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest desain*. Perbedaan sebelum dan sesudah pada ukuran variabel dependen diambil untuk menunjukkan efek dari manipulasi variabel independen. *Pretest* dilakukan untuk mengukur tingkat pengawasan orang tua terkait pencegahan kecanduan gadget pada anak usia dini, lalu dilakukan *treatment* yaitu edukasi menggunakan *leaflet*, kemudian dilanjutkan dengan *posttest* untuk mengukur kembali tingkat pengawasan orang tua terkait pencegahan kecanduan gadget pada anak usia dini. Peneliti kemudian membandingkan hasil pengukuran *pre-test* dan *post-test*.

Peneliti dapat menguji perubahan-perubahan yang terjadi setelah adanya eksperimen. Model rencana penelitian ini adalah sebagai berikut:

Responden :

01	X	02
----	---	----

Keterangan :

- 01 : Kelompok sebelum diberi perlakuan (*pretest*)
- 02 : kelompok setelah diberi perlakuan (*posttest*)
- X : Pemberian edukasi tentang pencegahan kecanduan *gadget*

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulan (Syafrida, 2021). Maka populasi dalam penelitian ini adalah orang tua yang mempunyai anak usia dini 5-6 yang bersekolah di RA Baabussalam sebanyak 62 anak di desa Karangkendal kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon.

3.2.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi terjangkau yang digunakan sebagai subjek dalam penelitian melalui sampling. Sedangkan sampling adalah proses menyeleksi porsi dari populasi yang dapat mewakili populasi yang ada (Syafrida, 2021). Dalam penelitian ini menggunakan total sampling, total sampling adalah pengambilan sampel yang sama dengan jumlah populasi yang ada. Sampel dalam penelitian ini yaitu pada orang tua yang mempunyai anak usia dini di RA Baabussalam yang berjumlah 52 orang tua.

Adapun kriteria inklusi dan ekslusi pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Kriteria inklusi
 - a. Orang tua yang memiliki anak usia di RA Baabussalam
 - b. Anak usia 5-6 tahun yang menggunakan *gadget*
 - c. Bersedia menjadi responden
- 2) Kriteria eksklusi
 - a. Orang tua yang tidak tinggal bersama anaknya
 - b. Orang tua yang mengundurkan diri ketika penelitian

3.3 Lokasi Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon.

3.4 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli – Agustus yang dimulai sejak pengajuan judul, pengambilan data, pengajuan proposal pengelitian, kemudian dilanjutkan dengan tahap penelitian sampai dengan penyusunan laporan hasil penelitian.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan

oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Dahlia *et al.*, 2023). Variabel penelitian ini adalah :

1) Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Dahlia *et al.*, 2023). Variabel Independen dalam penelitian ini adalah edukasi menggunakan media *leaflet*.

2) Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat tidak dimanipulasi, melainkan diamati variasinya sebagai hasil yang dipradugakan berasal dari variabel bebas (Dahlia *et al.*, 2023).

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah Tingkat Pengawasan Orang Tua.

3.6 Definisi Operasional Penelitian

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan kerakteristik yang akan dilakukan pengamatan dari sesuatu yang didefinisikan tersebut. Definisi operasional mencakup hal-hal penting dalam penelitian yang memerlukan penjelasan. Definisi operasional bersifat spektif, rinci, tegas (Nursapia, 2020). Berikut ini tabel definisi operasional yang akan diteliti :

Tabel 3. 1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
1.	Edukasi mengguna kan media <i>leaflet</i>	Media penyampaian informasi atau penjeasan singkat	<i>Leaflet</i>	-	-	-
2.	Tingkat pengawas an orang tua yang baik terkait pencagahan mengenai kecanduan pencegaha n kecandua n <i>gadget</i>	Pengawasan orang tua yang baik terkait pencagahan mengenai kecanduan pencegaha n kecandua n <i>gadget</i>	Lembar kuesioner	Setiap item dinizali jika 1 Tidak pernah, 2 jarang, 3 dalam sering, selalu 4	1. Pengawas an Rendah : 12 - 24 2. Pengawas an Sedang : 25 - 36 3. Pengawas an Tinggi : 37 - 48	Ordinal

3.7 Instrumen Penelitian

Instruman penelitian adalah alat pengumpulan data yang disusun dengan maksud memperoleh data yang sesuai (Dahlia *et al*, 2023). Instrumen dalam penelitian ini berupa leaflet, lembar kuesioner yang berisi tentang data umun responden, hasil tingkat pengawasan sebelum diberikan edukasi dan pencegahan sesudah diberikan edukasi. Kuesioner

yang berisi 12 item. Pernyataan dengan jawaban 1 tidak pernah, 2 jarang, 3 sering, 4 selalu, yang bersumber dalam penelitian hubungan pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan tanggung jawab belajar anak di RA miftahul anwar Pademangan Jakarta Utara Syifa (2022).

3.8 Uji Validitas dan Reabilitas

1) Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu indeks yang menunjukan alat ukur itu bener-bener mengukur apa yang diukur. Untuk menguji apakah suatu kuesioner dianggap valid, maka perlu diuji coba. Uji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan Pearson Produk Moment (r) dengan membandingkan antara skor nilai setiap butir pertanyaan dengan total skor seluruh pertanyaan. Untuk mengetahui nilai signifikansi pengaruh setiap pertanyaan, maka nilai r hitung dibandingkan dengan r tabel. Instrumen dinyatakan valid jika r hitung lebih besar dari r tabel dengan nilai signifikansi 5%. Validitas pada penelitian tersebut yaitu menggunakan pendapat dari ahli atau *expert judgement* Syifa (2022).

2) Uji Reabilitas

Uji reabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat dikatakan hasilnya konstan atau tetep sama saat digunakan. Uji Reliabilitas kuesioner penelitian ini diuji menggunakan *Cronbach's alpha* dengan ketentuan bahwa

nilai alpha semakin mendekati nilai 1 ,maka nilai Reliabilitas instrumen pada penelitian semakin tinggi. Ketentuan nilai Cronbach's alpha minimal adalah 0,6 yang artinya jika nilai Cronbach's alpha dari hasil perhitungan lebih besar dari 0,6 maka kuesioner tersebut reliabel, sebaliknya jika nilai Cronbach's alpha dari hasil perhitungan lebih kecil dari 0,6 maka kuesioner tersebut tidak reliabel.

3.9 Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengungkap atau menjaring informasi kuantitatif dari responden sesuai lingkup penelitian. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan sekunder, yaitu :

- Data primer

Menurut Sugiyono (2019), data primer adalah data yang diperoleh langsung dari responden seperti yang dilakukan dengan cara memberikan kuesioner atau wawancara baik individu maupun perorangan. Pada penelitian ini data yang dipeloleh langsung melalui wawancara dan pemberian kuesioner dengan orang tua di RA Desa Karangkendal.

- Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2019), data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara seperti melalui orang atau dokumen. Data sekunder dalam

penelitian ini yaitu jumlah siswa melalui kepala sekolah dan guru yang ada di RA Desa Karangkendal.

1) Prosedur Pengumpulan Data

- (a) Mendapatkan surat izin penelitian dari bidang akademis fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Cirebon untuk melakukan penelitian di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kabetakan Kabupaten Cirebon.
- (b) Mendapatkan surat izin untuk melakukan penelitian di Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kabetakan Kabupaten Cirebon.
- (c) Menjelaskan tentang rencana penelitian kepada pihak kepala sekolah RA Baabussalam Karangkendal.

2) Prosedur Pelaksanaan

Prosedur pelaksanaan pada penelitian ini adalah peneliti telah mendatangi RA Baabussalam dengan melakukan prosedur pelaksanaan sebagai berikut :

(a) Izin untuk Melakukan Edukasi Kepada Responden

Sebelum dilakukan pemberian edukasi kepada orang tua yang mempunyai anak usia dini di RA Baabussalam, peneliti harus meminta kesediaan responden. Kemudian peneliti akan menjelaskan prosedur pemberian edukasi. Setelah responden dapat memahami dan bersedia menjadi responden, selanjutnya

responden mendatangani surat persetujuan menjadi responden yang disediakan oleh peneliti.

(b) Penentuan Sampel

Penentuan sampel dalam penelitian ini adalah melalui teknik total sampling, total sampling adalah pengambilan sampel yang sama dengan jumlah populasi yang dapat memenuhi kriteria inklusi yang telah ditentukan peneliti.

(c) Melakukan *Pretest*

Peneliti melakukan pretest kepada orang tua yang memiliki anak usia di RA Baabussalam yang bersedia menjadi responden, menggunakan kuesioner untuk mengukur tingkat pengawasan orang tua mengenai pencegahan kecanduan *gadget* sebelum dilakukan edukasi menggunakan *leaflet* dan waktu penggerjaan adalah 30 menit

(d) Diberikan Intervensi

Setelah dilakukan *pretest*, 3 hari kemudian responden diberikan intervensi berupa edukasi tentang percegahan kecanduan gadget pada anak usia dini dengan media *leaflet* yang berlangsung selama 30 menit (Kartika, 2019).

(e) Melakukan *Post test*

Setelah diberikan perlakuan, 3 hari kemudian responden kembali diberikan kembali kuesioner pengawasan untuk mengukur tingkat pengawasan orang tua mengenai pencegahan kecanduan

gadget sebagai post test dan waktu pengerjaan 30 menit (soal sama dengan *pre test*).

(f) Pengecekan kelengkapan data

Hasil dari observasi responden yang sudah dilakukan peneliti, selanjutnya akan dilakukan pengecekan kembali untuk memeriksa kelengkapan data yang diperlukan untuk penyusun laporan penelitian.

3.10 Analisis Data

1) Pengelola data (Agung & Anik, 2019)

(a) *Editing*

Editing adalah Penelitian kembali catatan-catatan itu disebut editing. Biasanya editing dilakukan terhadap daftar-daftar pertanyaan yang disusun secara berstruktur dan diisi melalui wawancara formal. Dengan proses editing ini diharapkan akan dapat meningkatkan keandalan (reliability) data yang akan diolah dan dianalisis. Peneliti melakukan pemeriksaan antara lain kesesuaian jawaban dan kelengkapan pengisian. Pada saat proses editing jawaban dan kelengkapan pengisian sudah sesuai.

(b) *Coding*

Coding adalah usaha untuk mengklasifikasikan jawaban-jawaban para responden menurut macamnya. Tujuan dari

koding adalah untuk mengklasifikasikan jawaban-jawaban kedalam kategori-kategori yang penting sehingga memudahkan dalam melakukan analisis dan pembahasan hasil penelitian.

Pemberian kode yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

(1) Pada karakteristik responden :

- Berdasarkan umur, kode (1) 19-25, kode (2) 26-45, kode (3) >46
- Berdasarkan pendidikan terakhir, kode (1) tidak tamat SD, kode (2) tamat SD, kode (3) tamat SLTP, kode (4) tamat SLTA/MA, kode (5) tamat Diploma/PT
- Berdasarkan pekerjaan, kode (1) bekerja, kode (2) tidak bekerja

(2) Pada variabel jawaban tingkat pengawasan orang tua :

- kode 1: Tidak pernah, kode 2: Jarang, kode 3: Sering, kode 4: Selalu.

(c) *Scoring*

Scoring adalah penentu jumlah skor dalam penelitian ini dengan melakukan penilaian tingkat pengawasan orang tua.

(d) *Entry*

Entry merupakan memasukan data yang telah dikumpulkan kedalam master tabel atau data komputer, kemudian membuat distribusi frekuensi. Dalam penelitian ini

data yang dimasukan seperti kode karakteristik responden, kode pertanyaan kuesioner, hasil penjumlahan masing-masing pertanyaan berdasarkan domain, sehingga data dianalisis dengan bantuan *SPSS*.

(e) *Cleaning*

Cleaning yaitu analis data awal dimana melakukan pengolongan, pengaturan sehingga data mudah dibaca dan interpresikan.

(f) *Tabulating*

Tabulasi merupakan tahap lanjutan dalam rangkaian proses analisis data, sehingga pada tahap ini dapat dianggap data telah selesai diproses. Hasil tabulasi data lapangan akan nampak ringkas dan bersipat rangkuman serta tersusun dalam suatu tabel yang baik sehingga dapat dibaca dengan mudah dan maknanya mudah untuk dipahami. Pada penelitian ini adalah pembuatan-pembuatan tabel data sesuai dengan tujuan yang diinginkan peneliti, lalu data dicocokan dan diperiksa kembali.

2) Analisis data

(a) Analisis Uvriat

Analisis uvriat adalah analisa terdapat satu variabel. Analisa ini dilakukan untuk mengetahui distribusi dan presentate dari tiap variabel. Analisis univariat dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik variabel

penelitian yaitu variabel dalam penelitian ini adalah tingkat pengawasan orang tua dalam pencegahan gadget pada anak usia dini di Desa Karangkendal. Analisa ini digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik masing-masing variabel yang diteliti.

$$P = \frac{F}{(N) \text{ Total responden}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Frekuensi/Skor yang didapat oleh responden

N = Skor total

Tujuannya untuk memperoleh distribusi frekuensi.

(b) Analisis Bivariat

Analisis bivariat adalah untuk mengetahui pengaruh adanya intervensi atau pemberian perlakuan. Pada pelaksanaan analisis ini harus dikukan uji normalitas, Pada penelitian ini analisis bivariat untuk mengetahui apakah ada pengaruh edukasi menggunakan media leaflet tentang pencegahan kecanduan gadget pada anak usia dini terhadap tingkat pengawasan orang tua

Penelitian menggunakan uji bivariat dengan menggunakan uji beda 2 mean dependen aitu T-test jika data terdistribusi normal jika tidak nornal maka peneliti akan menggunakan uji

Wilcoxon. Sebelum dikalukan uji T-test harus dilakukan uji normalitas yaitu uji Kolmogorov Smirnov. Rancangan analisa bivarian tersebut merupakan rancangan *pretest-posttest* yang membandingankan rata-rata nilai *pretest* dan rata-rata *posttest* dari satu sampel.

3.11 Etika Penelitian

Etika Penelitian adalah hubungan antara peneliti dengan informan, dalam proses penelitian masing-masing pihak memiliki hak dan kewajiban yang harus diakui dan dihargai oleh belah pihak tersebut (Wiworo, 2022). Etika yang digunakan dalam melakukan sebuah penelitian ini adalah :

1) Lembar persetujuan (*Informed Consent*)

Peneliti Pemberikan penjelasan kepada informan dalam pelaksanaan penelitian melalui formulir persetujuan yang berisi informan tentang apa saja yang akan dilakukan, tuju, penelitian, manfaat. Bila informan menolak, maka peneliti tidak akan memaksakan dan tetap menghormati hak-hak informan (Wiworo, 2022). Peneliti memberikan penjelasan mengenai informen consent dan meminta kesediaan responden untuk terlubat dalam penelitian dengan menandatangani lembat *informen consent*.

2) Keadilan (*Justice*)

Menekankan setiap orang layak mendapatkan sesuatu sesuai dengan haknya menyangkut keadilan destributif dan pembagian yang seimbang (Wiworo, 2022). Dalam penelitian ini peneliti memberikan perlakuan yang sama dengan semua informan yang berasal dari berbagai latar belakang yang berbeda, dengan berlaku yang tidak membeda bedakan antar informan satu dengan yang lain.

3) Tanpa nama (*Anonymity*)

Dalam penelitian ini hanya mencantumkan inisial dari responden pada alat ukur yang diberikan pada responden.

4) Kebenaran (*Varacity*)

Pelakukan sebuah penelitian, peneliti harus mengedepankan sikap jujur saat memberikan segala bentuk informasi apapun dan mengola hasil penelitian yang benar sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan (Wiworo, 2022). Dalam penelitian ini peneliti menuliskan kedalam traskup wawancara hasil rekaman wawancara yang dikakukan oleh peneliti dan responden sesuai dengan apa yang disampaikan.

5) Prinsip Tidak Merugikan (*Non Maleficence*)

Penelitian ini tidak memberikan dampak yang membahayakan bagi informan selama proses penelitian berlangsung baik bahaya langsung maupun tidak langsung yang dapat menimbulkan bahaya atau cidera fisik dan psikologis pada responden.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Juli 2024 di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kabetakan Kabupaten Cirebon. Edukasi menggunakan media leaflet diberikan kepada 52 respondent hari pertama, ketiga, dan keenam yang dilakukan di RA Babussalam. Penelitian ini dilakukan untuk Mengidentifikasi apakah ada pengaruh Edukasi menggunakan media *leaflet* tentang pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini terhadap tingkat Pengawasan orang tua di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon.

4.1.2 Karakteristik Responden

Karakteristik responden penelitian ini merupakan identikas responden yang digunakan dalam penelitian ini yaitu meliputi usia responden, pendidikan responden dan pekerjaan responden di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan Kabupaten.

**Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Orang Tua RA
Baabussalam Berdasarkan Usia, Jenis Kelamin, Tingkat Pendidikan,
Pekerjaan, di RA Baabussalam Desa Karangkandal Kecamatan Kapetakan
Kabupaten Cirebon**

Kategori	Frekuensi	Percentasi (%)
Usia		
28-35	32	62%
36-42	20	38%
Total	52	100%
Jenis kelamin		
Laki – laki	5	10 %
Perempuan	47	90 %
Total	52	100%
Tingkat pendidikan		
Tidak tamat SD	5	10 %
SD	6	11 %
SMP	12	23%
SMA	29	56 %
Total	52	100%
Pekerjaan		
Bekerja	11	21 %
Tidak bekerja	41	79 %
Total	52	100%

Berdasarkan tabel 4.1 diatas dapat disimpulkan bahwa dari 52 responden sebagian besar berusia 28 - 35 tahun, jenis kelamin sebagian

besar perempuan, mempunyai pendidikan terakhir SMA, dan tidak bekerja.

4.1.3 Pengawasan orang tua sebelum pemberian edukasi tentang pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini di RA Baabussalam

Responden diukur dengan menggunakan kuesioner tingkat pengawasan orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang sudah teruji validitas dan reabilitas oleh Syifa (2022). Kuesioner yang berisi 12 item. Pernyataan dengan jawaban 1 tidak pernah, 2 jarang, 3 sering, 4 selalu. Hasil pengisian kuesioner berupa skor 12 – 48. Responden di RA Baabussalam dalam *pretest* dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. 2 Pretest Tingkat Pengawasan Orang Tua Sebelum Pemberian Edukasi, Juli 2024 (n=52)

Kategori	Interval Nilai	F	%
Rendah	12 – 24	37	71
Sedang	25 – 36	15	29
Tinggi	37 – 48	0	0
Total		52	100

Tabel 4.2 menunjukkan hasil tingkat pengawasan orang tua sebelum pemberian edukasi bulan Juli 2024 sebanyak 37 responden (71%) memiliki tingkat pengawasan rendah, 15 responden (29%) memiliki

tingkat pengawasan sedang dan untuk tingkat pengawasan tinggi tidak ada.

4.1.4 Pengawasan orang tua sesudah pemberian edukasi tentang pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini di RA Baabussalam

Responden setelah diberikan intervensi selanjutnya diukur dengan menggunakan kuesioner tingkat pengawasan orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Kuesioner yang berisi 12 item Pernyataan dengan jawaban 1 tidak pernah, 2 jarang, 3 sering, 4 selalu. Hasil pengisian kuesioner berupa skor 12 – 48. Responden di RA Baabussalam dalam *posttest* dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 3 Posttest Tingkat Pengawasan Orang Tua Sesudah
Pemberian Edukasi , Juli 2024 (n=52)**

Kategori	Interval Nilai	F	%
Rendah	12 – 24	1	2
Sedang	25 – 36	20	38
Tinggi	37 – 48	31	60
Total		52	100

Tabel 4.3 menunjukkan hasil tingkat pengawasan orang tua sesudah pemberian edukasi bulan Juli 2024 sebanyak 1 responden (2%) memiliki tingkat pengawasan rendah , 20 responden (38%) memiliki tingkat

pengawasan sedang dan tingkat pengawasan tinggi terdapat 31 responden (60%).

4.1.5 Uji Normalitas

Uji normalitas untuk menguji apakah data memiliki distribusi normal atau tidak, dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. 4 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnova

	Kolmogorov-Smirnova	p-value	Keterangan
Pretest	0.107	0.200	Normal
Protest	0.108	0.186	Normal

Berdasarkan tabel 4.4 Kolmogorov-Smirnov hasil pre-test dengan nilai sig (0,200) dan hasil post-test dengan nilai sig (0,186) yang artinya data tersebut ($P\text{-}value > 0,05$) atau normal.

4.1.6 Pengaruh Edukasi Media *Leaflet* Tentang Pencegahan Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan

Pengaruh edukasi media *leaflet* tentang pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini terhadap tingkat pengawasan orang tua diukur menggunakan dependen *T-test* karena pada uji normalitas terdistribusi normal. Hasil uji *T-test* ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 5 Paired sampel Test

	N	Mean	SD	p-value
Pretest	52	23.17	2.220	.000
Posttest	52	37.12	3.601	

Berdasarkan tabel 4.5 One-Sample Test diatas dipeloleh nilai sig. sebesar 0,000. Melihat hasil nilai sig.(2-tailed) dibandingkan dengan taraf signifikansi 5% (0,05), maka sig. < 0,05, maka terdapat perbedaan antara pengawasan orang tua sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media leaflet terhadap tingkat pengawasan orang tua. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh intervensi edukasi media *leaflet* tentang pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini terhadap tingkat pengawasan orang tua di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa karakteristik responden di RA Baabussalam terdapat 52 responden. Karakteristik umur menunjukan sebagian besar 28 – 35 tahun 32 responden (68%) dan berusia 36 – 42 tahun sebanyak 20 responden (32%). Hasil penelitian menunjukan bahwa sebagian besar jenis kelamin perempuan yaitu 47 responden (90%), mempunyai pendidikan sebagian besar SMA 29

responden (56%), dan hasil penelitian karakteristik pekerjaan menunjukkan sebagian besar 41 responden tidak bekerja (79%). Usia merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap penerimaan edukasi yang diberikan. Kategori usia paling banyak dalam penelitian ini adalah 28 – 35 tahun yaitu sebanyak 32 responden (68%). Kategori sebagian besar responden masuk dalam kategori dewasa dimana usia tersebut matang dalam berfikir. Semakin bertambahnya usia maka kemampuan menerima informasi dan pola pikir seseorang semakin bertambah. Data ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan (Khairunnisa *et al.*, 2021) yang menyatakan bahwa semakin bertambah usia semakin bijaksana, semakin banyak informasi dan pengetahuan. Usia berpengaruh terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang di perolehnya semakin membaik. Usia dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang, semakin cukup umur, tingkat kematangan dan kekuatan akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja.

4.2.2 Pengawasan Orang Tua Sebelum Pemberian Edukasi

Berdasarkan hasil penelitian *pretest* pada orang tua menunjukkan bahwa pengawasan orang tua lebih dari 50% masuk dalam kategori rendah. Pada penelitian ini sebanyak 37 responden (71%) memiliki tingkat pengawasan rendah, 15 responden (29%) memiliki tingkat pengawasan sedang dan untuk tingkat pengawasan tinggi tidak ada . Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fenty *et al.*, 2023) menyatakan

hasil pretest atau sebelum dilakukan intervesi sekitar 80% responden tidak menyetujui adanya pengawasan dan pembatasan waktu permain *gadget*.

Terdapat 44 responden (56%) menjawab jarang mendampingi anak dengan duduk bersama yang dimiliki pernyataan tersebut pada kuesioner nomor 10. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2022) menyatakan lemahnya peran orang tua dalam mendampingi dan memberikan kebebasan terhadap anak untuk menggunakan dan mengakses fitur – fitur yang ada dalam *gadget*. Hal tersebut dihubungkan dengan penelitian (Revi, 2021) yang menyatakan bahwa pendampingan dan pengawasan merupakan salah satu faktor penting dalam peran orang tua.

Setelah dilakukan *pretest* pada responden, peneliti melakukan penyuluhan edukasi tentang pencegahan kecanduan *gadget* menggunakan metode ceramah dan melakukan diskusi. Metode ceramah diberikan dengan responden dibagi menjadi dua gelombang. Pemberian ceramah dengan dibagi menjadi dua gelombang bertujuan agar materi yang disampaikan dapat diberikan dengan baik oleh orang tua. Pemberian edukasi tentang pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini memberikan gambaran kepada orang mengenai penggunaan *gadget* yang baik dan tidak berlebihan, bahaya dan dampak buruk ketika sudah kecanduan.

4.2.3 Pengawasan Orang Tua Setelah Pemberian Edukasi.

Kuesioner yang digunakan pada *posttest* sama persis seperti yang digunakan saat *pretest*. Hasil *posttest* menunjukkan pengawasan orang tua 1 responden (2%) tingkat pengawasan rendah berkurang dari sebelum diberikan intervensi edukasi yaitu 37 respinden (71%).

Terdapat 1 responden (2%) memiliki pengawasan rendah dan sebanyak 31 responden (60%) memiliki pengawasan tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan pengawasan orang tua sesudah diberikan edukasi. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fenty et al., 2023) menyatakan bahwa 85% responden dalam kegiatan edukasi berhasil meningkatkan pemahaman dan pengawasan orang tua untuk membatasi gadget pada anak.

Terdapat 1 rendonden yang masih memiliki pengawasan rendah, dilihat dari isi kuesioner semua item diisi jarang dan responden bekerja, orang tua kesulitan untuk mendampingi anak karena sibuk bekerja. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Darwis., et al, 2022) menyatakan bahwa kendala orang tua untuk mendampingi anak adalah karena kesibukan orang tua dalam bekerja. Pada pernyataan tentang mendampingan anak dalam permain gadget yang dimiliki pada kuesioner nomor 10 terdapat 28 responden menyatakan sering mendampingi anaknya. orang tua harus cermat dalam mengawasi anak dalam penggunaan *gadget*, karena fasilitas yang disediakan oleh *gadget* tidak hanya menimbulkan dampak positif tetapi juga dapat menimbulkan

dampak negatif. Pengawasan dan pemahaman orang tua meningkat setelah diberikan edukasi untuk melakukan pembatasan penggunaan *gadget* pada anak hal tersebut sesuai dengan penelitian oleh (Fenty 2023).

4.2.4 Pengaruh Edukasi Menggunakan Media *Leaflet* Tentang Pencegahan Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh edukasi menggunakan media *leaflet* tentang pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini terhadap tingkat pengawasan orang tua. Berdasarkan hasil uji T- test nilai probabilitas .000 yaitu lebih kecil $< 0,05$ maka terdapat perbedaan pengawasan orang tua sebelum dan sesudah diberikan edukasi tentang pencegahan kecanduan *gadget* pada anak dini. Pengawasan tinggi orang tua sebelum diberikan edukasi tentang pencegahan kecanduan *gadget* pada anak yaitu tidak ada dan setelah diberikan edukasi pengawasan orang tua meningkat dalam kategori pengawasan tinggi yaitu terdapat 31 responden (60%). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fitriani, 2023) yang menyatakan terdapat pengaruh psikoedukasi untuk meningkatkan pemahaman terkait pengawasan penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan menunjukkan hasil $\text{sig.(2-tailed)} = 0.000 < 0.05$. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ismawati *et al.*, 2021) yang menyatakan setelah diberikan edukasi kesadaran dan pengawasan orang tua meningkat

akan bahaya dari *gadget* secara terus menurus serta perubahannya pola perikaku anak kearah yang lebih positif.

Media yang digunakan penelitian ini yaitu dengan media *leaflet* edukasi. *Leaflet* digunakan untuk mempermudah penelitian dalam menyampaikan informasi kepada responden dan responden dapat melihat isinya pada saat santai . *Leaflet* berisi tentang manfaat *gadget*, bahaya *gadget*, pentingnya peran orang tau dan tips jauhkan anak dari kecanduan *gadget*. Data ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan (Dewi *et al.*, 2022) yang menyatakan bahwa Leaflet juga dapat memberikan detil. leaflet dapat mempermudah masyarakat untuk mengingat kembali tentang hal-hal yang telah diajarkan. Berbagai informasi dapat diberikan atau dibaca oleh anggota kelompok sasaran sehingga bisa didiskusikan.

4.2.5 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih memiliki keterpatasan dan kekurangan, mungkin disebabkan beberapa faktor sebagai berikut :

1. Penelitian ini tidak meneliti pengawasan orang tua mengenai faktor sosial ekonomi, waktu, pendidikan, lingkungan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan kepada orang tua yang memiliki anak yang bermain *gadget*, dapat disimpulkan:

- 1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengawasan orang tua sebelum pemberian edukasi media *leaflet* tentang pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini adalah sebanyak sebanyak 37 responden (71%) memiliki tingkat pengawasan rendah, 15 responden (29%) memiliki tingkat pengawasan sedang dan untuk tingkat pengawasan tinggi tidak ada.
- 2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengawasan orang tua setelah pemberian edukasi media *leaflet* tentang pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini adalah sebanyak sebanyak 1 pesponden (2%) memiliki tingkat pengawasan rendah , 20 responden (38%) memiliki tingkat pengawasan sedang dan tingkat pengawasan tinggi terdapat 31 responden (60%).
- 3) Ada pengaruh intervensi pemberian edukasi media *leaflet* pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini terhadap tingkat pengawasan orang tua di RA Baabulussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan (nilai $p = 0.000$)

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan secara ilmiah dan menunjukan hasil bahwa ada pengaruh edukasi media *leaflet* pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia dini terhadap tingkat pengawasan orang tua di RA Baabulussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan sehingga disarankan kepada:

4) Bagi Responden

Diharapkan penelitian ini orang tua dapat terus memberi pengawasan, bimbingan setra arahan yang baik kepada anak – anaknya dalam menggunakan *gadget* agar tidak terjadi penyimpangan penggunaan teknologi pada anak dan terhindar dari berbagai dampak negatif yang dapat ditimbulkan.

5) Bagi Instansi

Diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi dan evaluasi untuk meningkatkan memberian edukasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

6) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber data untuk pelaksanaan penelitian tentang Pengaruh Edukasi Menggunakan Media *Leaflet* Tentang Pencegahan Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Dini terhadap tingkat Pengawasan Orang Tua.

7) Kepada peneliti lain

Peneliti selanjutnya dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi yang berkaitan dengan pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Penelitian selanjutnya bisa juga menambahkan intervensi yang akan diberikan kepada orang tua, agar pengawasan orang tua semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adventus, Imade & Donny. (2019), *Buku Ajar Promosi Kesehatan*, amr, 49-51.
- Agung & Anik. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. AB Publisher. Yogyakarta.
- Akhmad Fauzy. (2019). *Metode Sampling*. Universitas Terbuka. Banten. 18-20.
- Ananda. (2019). Faktor-faktor yang Memengaruhi Tindakan Ibu dalam Pemberian Dadget Pasa Anak Balita di Desap ceubrek Kecamatan Lhoksukon Kabupaten Aceh Utara. *Skripsi*. 47-48.
- Ardiva, A., & Wirdanengsih, W. (2022). Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Perilaku Anak-Anak Pengguna Gadget (Studi Kasus: Nagari Suliki Kecamatan Suliki Kabupaten 50 Kota). *Jurnal Perspektif*, 5(2), 257-266.
- Cau Kim Jiu, Kharisma Pratama & Jaka Pradika. (2022). Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7, No. 2, 167-168.
- Dahlia, dkk. (2023), *Metode Penelitian Kuantitatif*, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, Aceh, 85-90.
- Darsini, Fuhrurrozi & Eko. (2019). Pengetahuan ; Artikel Review. *Jurnal Keperawatan*, Vol 12, No 1, 104-106.

- Darwis, D., & Tahir, M. (2022). Kendala Ibu Dalam Menghadapi Anak Kecanduan *Gadget*. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 201-206
- Dewi, Siti Istiningsih, & Nurwahidah. (2022). Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan *Gadget* Pada Anak Dimasa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 2 No 3.
- Diah Andika Sari, Oktaviana Purnamasari, & Luthfia Zulhaini. (2023). Edukasi *Gadget* Ramah Anak Usia Dini bagi Orang Tua. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1-3.
- Dila & Reza Aditya, (2021). Pengetahuan, Ilmu pengetahuan, Filsafat, dan Agama. *Jurnal Tawadhu*, Vol 5 no 2, 148-150.
- Dodiet Aditya. (2021). *Hipotesis dan Variabel Penelitian*. by Tahta Media Group. 7-8.
- Dwijantie dan Hoerudin. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *jurnal Ilmiah*, 2-5.
- Eryzal. (2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Jurnal buletinpsikologi*, Vol. 27, No. 2, 148 – 158.
- Ervina., et al. 2024. Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, Vol.2, No.1, 302-307.

Evi Octaviana & Siti Wulan. (2022). Analisis Penggunaan *Gadget* pada Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipliner*, Vol. 1, No. 1, 55-56.

Fathia, Badru Zaman & Nur Faizah. (2019). Upaya orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan *Gadget*. *Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 16 (2), 93-94.

Fitriani. (2023). Psikoedukasi Peran Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Di Era Digital. *Early Childhood Education Jurnal*, vol 01, no 01. 6-7.

Fikriansyah, Rini Setiawati, Maya Gita Nuraini. (2023). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri I Ulubelu Kecamatan Ulubelu Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Ilmu Tarbiyah* Vol. 2 No. 1, 73-90

Firmawati, F., Biahimo, N. U. I., & Abd Kamba, R. J. (2021). Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah di TK Negeri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo. *Zaitun Jurnal Ilmu Kesehatan*, 7(2).

Firmawati, Nur Uyuun, & Biahomo. (2021). Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah di TK Negri Pembina Limboto Kabupaten Gorontalo. *Jurnal ZaitunUniversitas Muhammadiyah Gorontalo*, 4-5.

Haryani wiworo & idi. (2022), *Modul Etika Penelitian*, Jurusan Kesehatan Gigi Poltekes Jakarta 1, Jakarta,1-2.

Hasanah & Nur Fajriedukids. (2022). Konsep pendidikan Karakter Anak Usia Dini, *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 2. No. 2.

Hijriyani, Yuli Salis, & Ria Astuti. (2020). Penggunaan *Gadget* Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0. Vol 8, 16-25.

Iketut Swarjana. (2022), *Konsep Pengetahuan Sikap, Perilaku, persepsi, Stres, Kecemasan, Nyeri, Dukungan, Sosial, Kepatuhan, Motivasi, Kepuasan Pandemi Covid 19, Akses Layanan Kesehatan-Lengkap Dengan Konsep Teori Cara Mengukur Variabel, dan Contoh Kuesioner*, CV Andi Offset, 6-7.

Intan, Esi Afriyanti & Elvi. (2023), *Kecanduan Gadget dan Efeknya pada Konsentrasi Belajar*, VC adanu abima, Jakarta, 5-6.

Irman, V., Rahayuningrum, D. C., & Nurmaicing, S. (2021, February). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Bahaya Penggunaan *Gadget* Tahun 2020. *In Prosiding Seminar Nasional Stikes Syedza Saintika*, Vol. 1, No. 1.

Jamiliya. (2019). Urgensi Kontinuitas Pengawasan Orang Tua Pada Anak (Studi Kasus Anak Pemakai Narkona di Kabupaten Sumenep). *Jurnal Pemikiran, Pendidikan dan Penelitian ke Islam*, Vol 5, no 2, 56-60.

- Jonhariono & Amran Manabu. (2024). Strategi Pengawasan Orang Tua dalam Mengelola Waktu Bermain *Gadget* Anak di Desa Pancurbatu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nauli*, Vol. 2, No. 2, 65-78
- Kartika. (2019). Pengaruh Edukasi Gizi Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Tingkat Pengetahuan dan Sikap Tentang Sarapan Siswa Kelas 5 dan 5 MI Bahrul Ulul Desa Rangudading Kecamatan Tajinan Kabupaten Malang. *Skripsi*, 60-61.
- Kartini dan Firida. (2022). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan *Gadget* pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol 6, 1564-1560
- Khairunnisa, Rizka sofia & Sulfia, (2021). Hubungan Karateristik dan Tingkat Pengetahuan Dengan Perilaku Pencegahan Covid Pada Masyarakat Desa Paya Bujok. *Jurnal Averrous*, vol 1, 6-7.
- Kusumawardani, Erma. (2021), *Urgensi Pelibatan Orangtua untuk Anak Remaja*, CV. Bayfa Cendekia Indonesia, Madiun, 19-25.
- Mazdalifah dan moulita. (2021). Model Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Digital Anak. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, vol 1, 105-108.
- Micha Radikal. (2020). Pentingnya Pengawasan Orangtua dalam Optimalisasi Kedisiplinan Remaja. *Jurnal Teknologi Praktika*, Volume 1, No 2, 86-89.

Nanndo. (2020). *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*. LPPM Unhasy Tebuibeng Jombang. 26-29.

Nazilah, F., Nisak, F. K., Herawardani, B. T., Imarta, A. D., & Khoironi, S. N. (2021). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Belajar di Rumah Untuk Anak Usia Dini di Kelurahan Kepanjen Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 20-25.

Nia Ulfasari, & Puji Yanti Fauziah. (2021). Pendampingan Orang Tua pada Pendidikan Anak di Masa Pandemi Covid-19 Berdasarkan Profesi Orang Tua. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2) 936-937.

Novita , Rahmawati, Hadjar Nurul, & Irdianti. (2022). Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan *Gadget* pada Anak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol 2, no 2, 420-428.

Nurasyiah, R., & Atikah, C. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17 (1), 75-81.

Nurhasanah, Martunis, Novin, & Ghanda Arsenda. (2023). Pengawasan Orang Tua Terhadap aktivitas Anak Menggunakan Media Internet Di SMA Lab School Unsyiah. *Jurnal Pencegahan*, Vol. 17, No. 1, 24-27.

Nurhayati, N., Aslan, A., & Susilawati, S. (2023). Penggunaan Teknologi *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Di Raudhatul Atfhal Al-Ikhlas Kota Singkawang. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 485-500.

- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan *gadget* pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210.
- Ramadhani, S.Pd., M.Pd., Humaidillah Kurniadi W., S.Si., S.Pd., dan M.Si, (2020), *Pengaruh Gadget pada anak*, Lppm Unhasy Tebuireng Jombang, Jawa Timur
- Refa dan Dadan. (2021) Penanganan Kecanduan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan, Kabupaten Subang. *Jurnal uin sunan gunung jati*, vol 1, 150-160.
- Revi & Nur Hazizah. (2021). Pengaruh Pengawasan Otangtua dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak di PAUD Al- Fatanah Kelurahan Sinapa Piliang Kota Solok. *Jurnal Didaktika*, 1 (4), 657-667.
- Ria dan Mayke. (2020) Penggunaan *Gadget* pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial, *Jurnal Obsesi*, 7-10.
- Saniyyah, Latifatus, Deka Setiawan, & Erik Aditia Ismaya. (2021) Dmpak Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132 – 2140
- Shifa. (2022). Hubungan pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Dengan Tanggung Jawab Belajar Anak Di RA Miftahul Pademangan Jakarta Utara. *Skripsi*, 79-80.

- Sinta, Budu Adjar, Diah Sunarsi, & Dedi Romli. (2022). Faktor Kecanduan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Peserta Dadik Kelas V. *Jurnal Ilmiah wahana Pendidikan*, 8 (17), 465-474.
- Sufiah Amalia. (2019). Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di TK Surabaya. *Jurnal PG Paud*, 3-6.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & B.* Alfabeta. Bandung.
- Syafrida Hafni. (2021) *Metodologi Penelitian. Penerbit KBM Indonesia.* 16-20.
- Syifa, Layyinatus, Eka Sari Setianingsih, & Joko Sulianto. (2019). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 3, No.4, 527-533.
- Tatminingsih, M.Pd.. Hodiqotul Lulu, M.Pd., M.M., Iin Cintasih, S.Pd., M.Pd, (2019) *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Universitas Terbuka, Banten, 14-17.
- Ulfasari, N., & Fauziah, P. Y. (2021). Pendampingan Orang Tua pada Pendidikan Anak di Masa Pandemi Covid-19 Berdasarkan Profesi Orang Tua. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 935-944.
- Valencia dan Liesbeth. (2022). Perancangan Dunia Peran Profesi Untuk Edukasi Anak Dengan Pendekatan Tema Simbolis. *Jurnal Ruang Luar dan Dalam FTSP*, vol.04 no.01, 44-51.

Wiworo. (2022). *Modul Etika Penelitian*. Jurusan Kesehatan Gidi Poltekkes Jakatra.

Jakarta. 1-2.

yuli Salis & Ria Astuti. (2020). Penggunaan *Gadget* Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0, *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1):015, 17-21.

Yumarni. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 109-116.

Zahrotul Uliyah, Keksi Girindra Swasti & Wahyudi Mulyaningrat. (2019). Pengaruh Media Video dan Poster Terhadap Pengetahuan dan Sikap Orang Tua Tentang Penggunaan *Gadget* pada Remaja di Desa Melung. *thesis*, 1-2.

Zulfah Kamaliyatul Azamiah , Hendriati Agustiani, & Lucia Voni Pebriani. (2023). Program Psikoedukasi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 1, 234-235

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Skripsi

Lampiran 2

Lembar Konsultasi/Bimbingan Skripsi

Nama : MARETUHA
NIM : 200711096
Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan
Judul Skripsi : Upaya Penerapan Olah Wua Terhadap Anak-anak yang Kесeringan bermain gadget pada anak usia dini
Dosen Pembimbing I : Bapak Ns Hto Wardin, S.Kep., M.Kep.
Dosen Pembimbing II : Ibu Aji Yuniaran, Nasi, M.Gz., M.Kep.

Kegiatan Konsultasi

No.	Hari/ Tanggal	Materi Konsultasi	Saran Pembimbing	Tanda tangan Pembimbing
1.	22/03/24	Judul penelitian	Ace John	Cew
2.				Cew
3.	18/4-2024	BAB 1	Perbaiki penulisan latar belakang	Alaydh
4.	6/5-2024	BAB 1 - 2	Tambahkan state of the art ; desain penelitian	Alaydh
5.	13/5-2024	BAB 1 - 3	Perbaiki tujuan; ujungku teori & desain penelitian	Alaydh
6.				Cew
7.			Instrumen	Cew
8.	20/5-2024	BAB 1 - 3	Perbaiki sampel, analisis data & tambahan PSP	Alaydh
dst..		Judul - ?		Cew

Catatan:

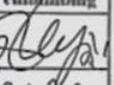
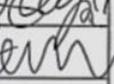
1. Lembar ini harus dibawa dan diisi setiap melakukan konsultasi skripsi
2. Lembar ini wajib disertakan ke dalam lampiran final skripsi
3. Konsultasi dengan pembimbing 1 dan pembimbing 2 masing-masing minimal 5 kali
4. Lembar konsultasi pembimbing 1 dan 2 digabung

Lampiran 2

Lembar Konsultasi/Bimbingan Skripsi

Nama : MAFTUHA
NIM : 200711006
Program Studi : SI UNIU KEPERAWATAN
Judul Skripsi : Pengaruh aktivitas menggunakan media sosial terhadap penggunaan gadget terhadap tingkat pengawalan diri orang tua
Dosen Pembimbing I : Ns. Hj. Wardia S. SP., M. M. KP.
Dosen Pembimbing II : Ani Yustistioningsih S. Gz., M. PdP.

Kegiatan Konsultasi

No.	Hari/ Tanggal	Materi Konsultasi	Saran Pembimbing	Tanda tangan Pembimbing
1.	29/ 5/2024		Acc seminar proposal	
2.	28/5/2024		Acc. Sp	
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
dst..				

Catatan:

1. Lembar ini harus dibawa dan diisi setiap melakukan konsultasi skripsi
2. Lembar ini wajib disertakan ke dalam lampiran final skripsi
3. Konsultasi dengan pembimbing 1 dan pembimbing 2 masing-masing minimal 5 kali
4. Lembar konsultasi pembimbing 1 dan 2 digabung



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

ILMU KEPERAWATAN

Kampus 1 : Jl. Tuparev No. 70 Cirebon 45153 Telp. +62-231-209608, +62-231-204276, Fax: +62-231-209608
Kampus 2 dan 3: Jl. Fatahillah - Watubela - Cirebon Email: info@umc.ac.id Website: www.umc.ac.id

LAPORAN KEMAJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa	:	MAFTUHA
Nomor Induk Mahasiswa	:	200711096
Program Studi	:	Ilmu Keperawatan
judul	:	Pengaruh Edukasi Menggunakan Media Leaflet Tentang Pencegahan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Terhadap Tingkat Pengawasan Orang Tua di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon

NO	TANGGAL	MATERI YANG DISAMPAIKAN	PARAF
1.	13 Agustus 2024	Perbaiki halaman, pembahasan dan lampiran	Dr. (Am)
		Hal (+) pembahasan (+) Abstrak (-) Lampiran	Am
	16 Agustus 2024	Perbaiki abstrak, pembahasan, dan lampiran	Dr.
	16 Agustus 2024	ACC Seminar thesis Acc Sidang tt	Dr. (Am)

Pembimbing 1,

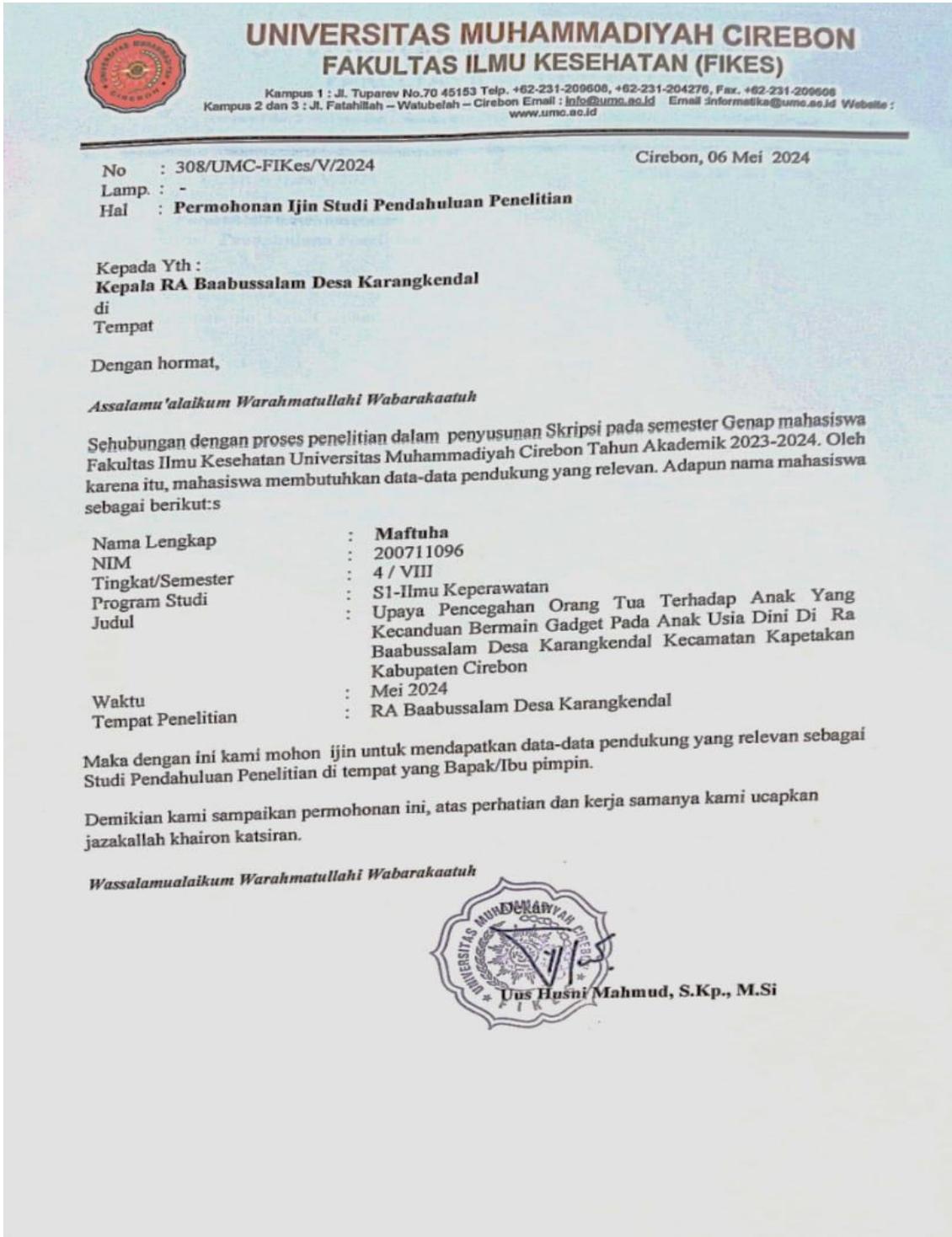
ITO WARDIN
NIDN. 0410049301

Cirebon, 06 Agustus 2024

Pembimbing 2,

ARIYULISTIWININGSIH
NIDN. 0430079202

Lampiran 2 Surat Izin Studi Pendahuluan dan Balasan RA Baabussalam





**YAYASAN SYEKH MAGELUNG SAKTI
RA BAABUSSALAM KARANG KENDAL**

NSM: 101232090090 NPSN :69738635

Jl. Kramat Syekh Magelung Sakti Desa Karangkendal Kec.Kapetakan Kab.Cirebon 45152

BALASAN SURAT PERMOHONAN IJIN STUDI PENELITIAN

Kepada :

Universitas Muhammadiyah Cirebon

U.p Fakultas Ilmu Kesehatan (FIKES)

Dengan hormat,

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Menindak lanjuti Surat Permohonan Ijin Studi Pendahuluan Penelitian dari Fakultas Ilmu Kesehatan (FIKES) Universitas Muhammadiyah Cirebon bersama dengan surat ini kami dari pihak Lembaga RA Baabussalam Karang Kendal Bersedia memberi kesempatan Penelitian dalam penyusunan skripsi kepada Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan dibulan Mei 2024., maka kegiatan ini bisa dilaksanakan di Lembaga RA Baabussalam Karang Kendal.

Berikut ini adalah nama yang akan melaksanakan Penelitian di Lembaga RA Baabussalam Karang Kendal.

Nama : Maftuha

NIM : 200711096

Program Studi: S1-Ilmu Keperawatan

Demikian surat ini kami sampaikan dan atas kerja samanya kami mengucapkan terimakasih.

Wassalamualikum Warahmatullahi Wabarakatuh



Lampiran 3 Surat Izin Penelitian Skripsi dan Balasan Ra Baabussalam



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON
FAKULTAS ILMU KESEHATAN (FIKES)**

Kampus 1 : Jl. Tuparev No.70 45153 Telp. +62 231-209608, +62 231 204276, Fax. +62 231 209608
Kampus 2 dan 3 : Jl. Fatahillah - Walulbelah - Cirebon Email : info@unc.ac.id Email informasi@unc.ac.id Website www.unc.ac.id

No : 554/UMC-FIKes/VII/2024
Lamp : -

Citchon, 05 Juli 2024

Hal : Permohonan Surat Izin Penulitian Skripsi

Kepada Yth :
Kepala RA Baabussalam Desa Karangkendal
di
Tempat

Dengan hormat,

Assalamu'alaikum Warghamatullahi Wabarakaaatu

Sehubungan dengan proses penelitian dalam penyusunan Skripsi pada semester Genap mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Cirebon Tahun Akademik 2023-2024. Oleh karena itu, mahasiswa membutuhkan data-data pendukung yang relevan. Adapun nama mahasiswa sebagai berikut:

Nama Lengkap	:	Maftuha
NIM	:	200711096
Tingkat/Semester	:	4 / VIII
Program Studi	:	SI-Ilmu Keperawatan
Judul	:	Pengaruh Edukasi Menggunakan Media Leaflet Tentang Pencegahan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Terhadap Tingkat Pengawasan Orang Tua di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon
Waktu	:	Juli – Agustus 2024
Tempat Penelitian	:	RA Baabussalam Desa Karangkendal

Maka dengan ini kami mohon ijin untuk mendapatkan data-data pendukung yang relevan sebagai Penelitian Skripsi di tempat yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan permohonan ini, atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan iazakallah khairon katsiran.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh



Uzmi Mahmud, S.Kp., M.Si



**YAYASAN SYEKH MAGELUNG SAKTI
RA BAABUSSALAM KARANG KENDAL**

NSM: 101232090090 NPSN :69736635

Jl. Kramat Syekh Magelung Sakti Desa Karangkendal Kec.Kapetakan Kab.Cirebon 45152

SURAT KETERANGAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Schubungan dengan surat dari Fakultas Ilmu Keschatan (FIKES) Universitas Muhammadiyah Cirebon,hal Izin Mengadakan Penelitian Juli 2024, maka Kepala RA Baabussalam Karang Kendal dengan ini menerangkan nama mahasiswa dibawah ini:

Nama : Maftuha

Nim : 200711096

Program Studi : SI-Ilmu Keperawatan

Benar telah mengadakan penelitian di RA Baabussalam Karang Kendal pada Juli 2024 guna melengkapi data penyusunan Skripsi yang berjudul :" Pengaruh Edukasi Menggunakan Media Leaflet Tentang Pencegahan Kecanduan Gadget Terhadap Tingkat Pengawasan Orang Tua "

Demikian surat ini sampaikan dan atas kerja samanya kami mengucapkan terimakasih
Wassalamualikum Warahmatullahi Wabarakatuh



Lampiran 4 Informed Consent Responden

INFORMED CONSENT RESPONDEN

Yang bertanda tangan dibawah ini, responden :

Nama Inisial : _____

Alamat : _____

Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan oleh penulis, akan dengan ini saya tidak merasa keberatan menjadi responden dalam penelitian yang berjudul:

“Pengaruh Edukasi Menggunakan Media Leaflet Tentang Pencegahan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Terhadap Tingkat Pengawasan Orang Tua Di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon”

Demikian pernyataan ini saya buat tanpa paksaan ataupun tekanan dari pihak lain.

Cirebon, 2024

Penulis

Responden

MAFTUHA

()

Lampiran 5 Leaflet Edukasi

AWASI GADGET PADA ANAK USIA DINI



APA ITU GADGET?
Gadget adalah instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis tertentu dengan tujuan membantu dan mempermudah manusia.
Contoh : smartphone, handphone, tablet, laptop, dsb



Peran Gadget
Begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang di anut masyarakat. Kemajuan kemajuan teknologi seperti televisi, gadget, bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat kota, namun juga telah dapat dinikmati oleh masyarakat pulos desa

YUK Antisipasi Dampak NEGATIF Gadget Pada ANAK!!

Universitas Muhammadiyah Cirebon
S1 Ilmu Keperawatan

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET

Dampak Positif :

- Meningkatkan ketajaman penglihatan
- Merangsang untuk pengikuti perkembangan teknologi
- Mendukung aspek akademis
- Meningkatkan ketrampilan mengetik
- Meningkatkan kreatifitas
- Mengurangi tingkat stres

Dampak Negatif :

- Menjadi pribadi tertutup
- Kesehatan otak tergaggu
- Kesehatan mata tergaggu
- Kesehatan tangan tergaggu
- Gangguan tidur
- Gangguan tumbuh kembang
- Suka menyendiri
- Gangguan Interaksi sosial
- Perilaku kekerasan
- Pudarnya kreativitas
- Terpapar radiasi
- Gangguan psikologis (baik mental maupun emosional)

TAHUKAH ??!

orang Indonesia rata-rata menghabiskan 5 - 7 jam sehari untuk bermain gadget posisi pertama di dunia, sementara itu anjuran lama bermain gadget pada anak adalah selama 1 hingga 2 jam per hari apabila gadget dimainkan dalam durasi berlebih maka akan dampak buruk loh!

TANDA-TANDA KECANDUAN GADGET



PENTINGNYA!! Peran Orang Tua



Orang tua memiliki peran penting dalam penggunaan gadget secara tepat oleh anak. Bagaimana perilaku orang tua sehari-hari dalam menggunakan gadget di sekitar anak, lingkungan rumah yang mereka ciptakan dan penerapan peraturan dalam penggunaan gadget dalam keluarga akan mempengaruhi anak.

AKIBAT JIKA ORANG TUA TERLALU SIBUK DENGAN GADGET

1. Quality time bersama keluarga jadi kurang
2. Anak berprilaku negatif dan pasif karena kurang stimulasi
 - 3. Anak merasa sedih, kesal, marah dan kesepian
 - 4. Orang tua anak mudah stres
 - 5. Anak merasa kalah saing dengan gadget orang tua
 - 6. Memberikan contoh yang buruk untuk anak
7. Anak tidak ada teman bermain nya

STOP!! KECANDUAN GADGET

PERAN ORANG TUA DALAM TAHAP PENGENALAN GADGET PADA ANAK BERDASARKAN USIA

Usia 2 - 4 tahun
Anak mulai berinteraksi dengan gadget, orang harus mendampingi anaknya agar bisa mendapatkan pengalaman yang menyenangkan dan memperkuat ikatan emosional antara anak dan orang tua.

Usia 4 - 7 tahun
Anak mulai tertarik untuk melakukan eksperimen sendiri. Orang tua harus mempertimbangkan untuk memberikan batasan-batasan situs yang boleh dikunjungi!

Usia 7 - 10 tahun
Anak mulai mencari informasi dan kehidupan sosial di luar keluarga mereka. Inilah saatnya orang tua tekanan pertemanan dan kelompok bermain mereka ke arah yang positif

AYO!! DAMPINGI ANAK DALAM MENGGUNAKAN GADGET

TIPS JAUHKAN ANAK DARI KECANDUAN GADGET

Tentukan jadwal
Orang tua menentukan jadwal kapan yang sesuai untuk anak bermain gadget, seperti smartphone, laptop, televisi, dan lainnya.

Jadilah panutan
Sebaliknya orang tua mengembangkan kebiasaan baik dan sehat, seperti membaca buku, berolahraga, dan lain-lain, agar anak juga bisa mengikuti kebiasaan yang sama.

Batasi waktu
Lakukan aturan waktu penggunaan gadget pada anak, misal 1 jam dalam sehari

Habiskan waktu lebih banyak dengan anak
Anak-anak yang sering dibiarkan sendirian lebih cenderung kecanduan gadget. Jadilah inisiatif untuk menghabiskan lebih banyak waktu dengan anak.

Aktivitas fisik
Alihkan perhatian anak pada aktivitas fisik di luar rumah agar tetap aktif dan pergerak

Lampiran 6 Kuesioner

KUESIONER PENELITIAN

Tingkat Pengawasan Orang Tua Tentang Penggunaan *Gadget* di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon

IDENTITAS RESPONDEN

B. Data Umum Responden

1. Nama :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin :

C. Pendidikan Responden

1. Tidak Tamat SD
2. Tamat SD
3. Tamat SLTP
4. Tamat SLTP/MA
5. Tamat Diploma/PT

D. Pekerjaan Responden

1. Bekerja
2. Tidak Bekerja

E. Petunjuk Pengisian kuesionel

1. Tulislah terlebih dahulu identitas responden
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti sebelum menjawab
3. Jawablah sesuai dengan kondisi yang sebenarnya, karena tidak ada jawaban yang salah dalam kuesioner ini
4. Berilah tanda (✓) pada jawaban yang sesuai. Kriteria jawaban sebagai berikut:
 - a. TP = Tidak Pernah
 - b. JR = Jarang

- c. SR = Sering
 - d. SL = Selalu
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih banyak atas partisipasinya

No	PERYATAAN	TP	JR	SR	SL
1.	Orang tua memberikan penjelasan tentang dampak negatif dari penggunaan <i>gadget</i>				
2.	Orang tua memberikan penjelasan tentang manfaat dari penggunaan <i>gadget</i>				
3.	Orang tua memberikan komentar dari konten/isi yang dilihat anak dalam <i>gadget</i>				
4.	Orang tua mengajak anak beraktifitas fisik : bersepeda, renang, jalan santai, dan lain-lain untuk menghindari dampak negatif <i>gadget</i>				
5.	Orang tua menjawab pertanyaan dan mengarahkan anak dalam menggunakan <i>gadget</i>				
6.	Orang tua secara tegas menentukan waktu kapan anak boleh menggunakan <i>gadget</i>				
7.	Orang tua secara tegas memberikan batasan berapa lama durasi yang diperbolehkan dalam menggunakan <i>gadget</i>				
8.	Orang tua secara tegas membatasi akses apa saja yang diperbolehkan dalam menggunakan <i>gadget</i>				

9.	Orang tua memberikan peringatan jika anak melanggar aturan yang ditentukan dalam menggunakan <i>gadget</i>			
10.	Orang tua mendampingi anak dengan duduk bersama menggunakan <i>gadget</i> masing-masing			
11.	Orang tua mendampingi anak sembari melakukan kegiatan lainnya			
12.	Orang tua mendampingi anak dengan tetap memberikan kebebasan anak dalam mengakses <i>gadgetnya</i> sendiri			

Sumber : Shifa (2022).

Lampiran 7 Master Data

1. Karakteristik Responden

1	JK	Kode	Usia	Kode	Pend. T	Kode	Pekerjaan	Kode
1	P	2	38	2	SD	2	IRT	1
2	P	2	31	2	SMA	4	IRT	1
3	L	1	28	2	SMA	4	IRT	1
4	P	2	30	2	SMA	4	IRT	1
5	P	2	30	2	SMP	3	IRT	1
6	P	2	31	2	SMA	3	IRT	1
7	L	1	41	2	SD	2	Bekerja	2
8	P	2	32	2	SMA	4	IRT	1
9	P	2	37	2	SMA	4	IRT	1
10	P	2	35	2	SMP	3	IRT	1
11	P	2	35	2	SMA	4	IRT	1
12	L	1	35	2	SMA	4	IRT	1
13	P	2	31	2	SMA	4	IRT	1
14	L	1	42	2	SMA	4	Bekerja	2
15	P	2	39	2	TDK T SD	1	IRT	1
16	P	2	34	2	SMA	4	IRT	1
17	L	1	41	2	SMP	3	IRT	1
18	P	2	36	2	SD	2	IRT	1
19	P	2	34	2	SMA	4	Bekerja	2
20	L	1	29	2	SMP	3	IRT	1
21	P	2	42	2	SD	2	IRT	1
22	P	2	31	2	SMA	4	IRT	1
23	P	2	34	2	SMP	3	Bekerja	2
24	L	1	28	2	SMA	4	Bekerja	2
25	P	2	37	2	SMA	4	IRT	2
26	P	2	34	2	SMP	3	IRT	2
27	P	2	30	2	SMA	4	IRT	2
28	L	1	41	2	SMP	3	Bekerja	1

29	P	2	32	2	SMP	3	IRT	2
30	P	2	42	2	SD	2	IRT	2
31	P	2	37	2	SMP	3	IRT	2
32	P	2	33	2	SMA	4	IRT	2
33	L	1	37	2	SMA	4	Bekerja	1
34	P	2	29	2	SMP	3	IRT	2
35	P	2	28	2	SD	2	IRT	2
36	P	2	26	2	SMA	4	IRT	2
37	P	2	43	2	tdk T SD	1	IRT	2
38	P	2	37	2	SMP	3	IRT	2
39	L	1	32	2	SMA	4	IRT	2
40	P	2	34	2	SMP	3	IRT	2
41	P	2	33	2	SMA	4	IRT	2
42	P	2	32	2	SMA	4	IRT	2
43	P	2	35	2	SMA	4	IRT	2
44	P	2	35	2	SMA	4	IRT	2
45	P	2	39	2	tdk T SD	1	IRT	2
46	P	2	41	2	SMP	3	IRT	2
47	P	2	34	2	SMA	4	IRT	2
48	L	1	41	2	SMA	4	Bekerja	1
49	P	2	40	2	tdk T SD	1	IRT	2
50	P	2	34	2	SMA	4	IRT	2
51	P	2	37	2	tdk T SD	1	IRT	2
52	P	2	32	2	SMA	4	IRT	2

2. Data Pretest Pengawasan

10	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	22
11	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	23
12	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	26
13	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	24
14	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	25
15	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	20
16	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	22
17	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	23
18	2	2	1	2	1	2	2	1	2	3	2	2	22
19	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	24
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
21	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	25
22	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	3	20
23	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	18
24	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	23
25	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	19
26	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	21
27	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	20
28	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	25
29	1	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	25
30	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	25
31	3	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	26
32	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	22
33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
34	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	20
35	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25
36	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	20
37	2	3	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	25
38	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
39	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25
40	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23
41	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	28
42	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	27
43	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	23
44	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	25
45	3	2	3	2	3	2	3	2	1	2	2	3	28
46	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22
47	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	21

48	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	20
49	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23
50	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	22
51	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
52	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	23

3. Data Posttest Pengawasan

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	Skor
1	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	2	36
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	37
3	3	4	4	2	3	3	3	3	2	2	3	3	35
4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	35
5	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	35
6	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	32
7	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	31
8	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	3	2	39
9	4	4	2	3	4	4	2	3	3	3	3	3	38
10	3	4	3	4	4	4	3	4	2	4	3	3	41
11	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	37
12	2	4	2	4	4	3	3	4	2	2	3	3	36
13	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	36
14	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	32
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
16	2	3	3	4	5	5	4	3	2	2	3	3	39
17	3	4	4	4	4	4	3	2	2	2	3	3	38
18	3	4	4	3	2	3	4	3	2	2	3	2	35
19	3	3	3	3	4	3	4	3	1	3	3	3	36
20	2	4	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	34
21	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	32
22	3	4	4	4	5	4	4	3	1	2	3	2	39
23	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	44
24	4	4	4	4	2	5	3	3	2	5	3	3	42
25	3	5	3	5	4	4	3	3	1	4	3	3	41
26	3	4	4	4	5	3	4	4	2	3	3	3	42
27	3	3	5	4	4	3	4	4	2	2	3	2	39

28	3	4	5	4	2	4	4	3	1	3	3	3	39
29	4	3	3	3	3	3	5	3	2	4	3	3	39
30	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	41
31	4	4	4	2	5	4	4	3	3	4	3	1	41
32	3	4	3	3	4	3	5	5	1	1	3	4	39
33	2	3	3	3	3	4	4	3	2	2	2	3	34
34	2	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	39
35	4	4	4	4	2	3	3	2	2	4	3	3	38
36	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	39
37	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35
38	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	37
39	4	4	4	4	3	4	5	4	2	3	3	3	43
40	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	38
41	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	34
42	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	34
43	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	37
44	4	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	36
45	3	2	3	3	3	4	4	3	1	4	3	4	37
46	4	4	4	4	3	3	3	4	2	5	3	2	41
47	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	37
48	5	4	4	5	4	3	4	3	2	3	3	3	43
49	4	4	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	37
50	4	3	3	2	4	2	5	3	4	3	3	3	39
51	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	36
52	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	32

Lampiran 8 Contoh Pengisian Informed Consent Responden

INFORMED CONSENT RESPONDEN

Yang bertanda tangan dibawah ini, responden :

Nama Inisial :

Alamat : Karang Kendal

Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan oleh penulis, akan dengan ini saya tidak merasa keberatan menjadi responden dalam penelitian yang berjudul:

“Pengaruh Edukasi Menggunakan Media Leaflet Tentang Pencegahan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Terhadap Tingkat Pengawasan Orang Tua Di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon”

Demikian pernyataan ini saya buat tanpa paksaan ataupun tekanan dari pihak lain.

Cirebon, 2024

Penulis



MAFTUHA

Responden

)

Lampiran 9 Contoh Pengisian Kuesioner

1. Kuesioner Pretest

KUESIONER PENELITIAN

Tingkat Pengawasan Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget di RA
Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon

IDENTITAS RESPONDEN

A. Data Umum Responden

1. Nama : W
2. Usia : 32
3. Jenis Kelamin : Perempuan

B. Pendidikan Responden

1. Tidak Tamat SD
2. Tamat SD
3. Tamat SLTP
4. Tamat SLTP/MA
5. Tamat Diploma/PT

C. Pekerjaan Responden

1. Bekerja
2. Tidak Bekerja

D. Petunjuk Pengisian kuesioner

1. Tulishlah terlebih dahulu identitas responden
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti sebelum menjawab
3. Jawablah sesuai dengan kondisi yang sebenarnya, karena tidak ada jawaban yang salah dalam kuesioner ini
4. Berilah tanda (✓) pada jawaban yang sesuai. Kriteria jawaban sebagai berikut:
 - a. TP = Tidak Pernah
 - b. JR = Jarang
 - c. SR = Sering
 - d. SL = Selalu

5. Selamat mengerjakan dan terima kasih banyak atas partisipasinya

No		TP	JR	SR	SL
1.	Orang tua memberikan penjelasan tentang dampak negatif dari penggunaan gadget		✓		
2.	Orang tua memberikan penjelasan tentang manfaat dari penggunaan gadget	✓			
3.	Orang tua memberikan komentar dari konten/isi yang dilihat anak dalam gadget		✓		
4.	Orang tua mengajak anak beraktifitas fisik : bersepeda, renang, jalan santai, dan lain-lain untuk menghindari dampak negatif gadget		✓		
5.	Orang tua menjawab pertanyaan dan mengarahkan anak dalam menggunakan gadget		✓		
6.	Orang tua secara tegas menentukan waktu kapan anak boleh menggunakan gadget		✓		
7.	Orang tua secara tegas memberikan batasan berapa lama durasi yang diperbolehkan dalam menggunakan gadget		✓		
8.	Orang tua secara tegas membatasi akses apa saja yang diperbolehkan dalam menggunakan gadget		✓		
9.	Orang tua memberikan peringatan jika anak melanggar aturan yang ditentukan dalam menggunakan gadget	✓			

10.	Orang tua mendampingi anak dengan duduk bersama menggunakan gadget masing-masing		✓		
11.	Orang tua mendampingi anak sembari melakukan kegiatan lainnya		✓		
12.	Orang tua mendampingi anak dengan tetap memberikan kebebasan anak dalam mengakses gadgetnya sendiri		✓		

Sumber : (Syifa, 2022)

2. Kuesioner Posttest

KUESIONER PENELITIAN

Tingkat Pengawasan Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget di RA Baabussalam Desa Karangkendal Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon

IDENTITAS RESPONDEN

B. Data Umum Responden

1. Nama :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin :

C. Pendidikan Responden

1. Tidak Tamat SD
2. Tamat SD
3. Tamat SLTP
4. Tamat SLTP/MA
5. Tamat Diploma/PT

D. Pekerjaan Responden

1. Bekerja
2. Tidak Bekerja

E. Petunjuk Pengisian kuesionel

1. Tulislah terlebih dahulu identitas responden
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti sebelum menjawab
3. Jawablah sesuai dengan kondisi yang sebenarnya, karena tidak ada jawaban yang salah dalam kuesioner ini
4. Berilah tanda (✓) pada jawaban yang sesuai. Kriteria jawaban sebagai berikut:
 - a. TP = Tidak Pernah
 - b. JR = Jarang

c. SR = Sering

d. SL = Selalu

5. Selamat mengerjakan dan terima kasih banyak atas partisipasinya

No	PERYATAAN	TP	JR	SR	SL
1.	Orang tua memberikan penjelasan tentang dampak negatif dari penggunaan gadget			✓	
2.	Orang tua memberikan penjelasan tentang manfaat dari penggunaan gadget				✓
3.	Orang tua memberikan komentar dari konten/isi yang dilihat anak dalam gadget				✓
4.	Orang tua mengajak anak beraktifitas fisik : bersepeda, renang, jalan santai, dan lain-lain untuk menghindari dampak negatif gadget				✓
5.	Orang tua menjawab pertanyaan dan mengarahkan anak dalam menggunakan gadget				✓
6.	Orang tua secara tegas menentukan waktu kapan anak boleh menggunakan gadget			✓	
7.	Orang tua secara tegas memberikan batasan berapa lama durasi yang diperbolehkan dalam menggunakan gadget				✓
8.	Orang tua secara tegas membatasi akses apa saja yang diperbolehkan dalam menggunakan gadget	✓			

9.	Orang tua memberikan peringatan jika anak melanggar aturan yang ditentukan dalam menggunakan gadget			✓	
10.	Orang tua mendampingi anak dengan duduk bersama menggunakan gadget masing-masing			✓	
11.	Orang tua mendampingi anak sembari melakukan kegiatan lainnya			✓	
12.	Orang tua mendampingi anak dengan tetap memberikan kebebasan anak dalam mengakses gadgetnya sendiri	✓			

Lampiran 10 Hasil Uji SPSS

1. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	
VAR00001	.107	52	.200 [*]	.973	52	.295
VAR00002	.108	52	.186	.949	52	.026
				Statistic	Std. Error	
VAR00001	Mean		23.17	.308		
	95% Confidence Interval		Lower Bound	22.55		
for Mean			Upper Bound	23.79		
	5% Trimmed Mean			23.16		
	Median			23.00		
	Variance			4.930		
	Std. Deviation			2.220		
	Minimum			18		
	Maximum			28		
	Range			10		
	Interquartile Range			3		
	Skewness			-.070	.330	
	Kurtosis			-.185	.650	
VAR00002	Mean		37.12	.499		
	95% Confidence Interval		Lower Bound	36.11		
for Mean			Upper Bound	38.12		
	5% Trimmed Mean			37.24		
	Median			37.00		
	Variance			12.967		
	Std. Deviation			3.601		
	Minimum			24		
	Maximum			44		
	Range			20		
	Interquartile Range			4		
	Skewness			-.815	.330	
	Kurtosis			2.228	.650	

2. Uji Paired T-test

Paired Samples Statistics					
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1 VAR00001	23.17	52	2.220	.308	
VAR00002	37.12	52	3.601	.499	
Paired Samples Correlations					
	N	Correlation	Sig.		
Pair 1 VAR00001 & VAR00002	52	-.302	.030		
Paired Samples Test					
	Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper
Pair 1 VAR00001 - VAR00002	-13.942	4.767	.661	-15.269	-12.615
			t	df	Sig. (2-tailed)
			-21.092	51	.000
					Activ

Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Maftuha dilahirkan di Indramayu pada tanggal 1 juni 2002, merupakan anak ke dua dari 2 bersaudara, orang tua bernama Bapak Darsono dan ibu Caswirih. Alamat penullis berada di Desa Juntikedokan Kecamatan Juntinyuat Kabupaten Indramayu. Pendidikan Formal yang telah ditempuh oleh peneliti yang diawali masuk RA Subulussalam 2008, lalu melanjutkan sekolah dasar di SDN 1 Juntikedokan Tahun 2014, dan dilanjutkan menempuh sekolah menengah pertama di SMPN 1 Juntinyuat 2017, kemudian melanjutkan ke sekolah menengah atas di SMAN 1 Krangkeng 2020. Setelah itu, peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan Tinggi yaitu di Universitas Muhammadiyah Cirebon dengan mengambil Program Studi S1 Ilmu Keperawatan.

Kontak yang dapat dihubungi

Email : maftuhamaftuha10@gmail.com