



**SKRIPSI**

**PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN  
GADGET YANG BERLEBIHAN PADA ANAK DI  
TK KRISTEN GAMALIEL  
MAKASSAR**

**PENELITIAN FENOMENOLOGI**

**OLEH:  
OLDA ASTHREE DIA (C1814201183)  
OVI SANTI (C1814201184)**

**PROGRAM SARJANA KEPERAWATAN DAN NERS  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN  
STELLA MARIS MAKASSAR  
2019**



**SKRIPSI**

**PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET  
YANG BEREBIHAN PADA ANAK DI TK KRISTEN GAMALIEL  
MAKASSAR**

**PENELITIAN FENOMENOLOGI**

**Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan  
pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan  
Stella Maris Makassar**

**OLEH:**

**OLDA ASTHREE DIA (C1814201183)  
OVI SANTI (C1814201184)**

**PROGRAM SARJANA KEPERAWATAN DAN NERS  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN  
STELLA MARIS MAKASSAR  
2019**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini, nama :

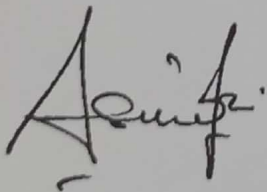
1. Olda Asthree Dia (C1814201183)
2. Ovi Santi (C1814201184)

Menyatakan dengan sungguh bahwa skripsi ini hasil karya sendiri dan bukan duplikasi atau plagiasi (jiplakan) dari hasil penelitian orang lain.

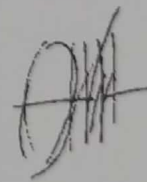
Dengan demikian pernyataan ini yang kami buat dengan sebenarnya-  
benarnya

Makassar, 30 Maret 2020

Yang Menyatakan,



Olda Asthree Dia



Ovi Santi

**HALAMAN PERSETUJUAN**

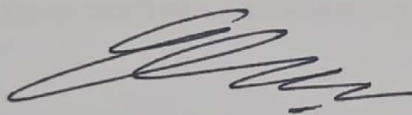
**SKRIPSI**

**PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET  
YANG BEREBIHAN PADA ANAK DI TK KRISTEN GAMALIEL  
MAKASSAR**

**OLDA ASTHREE DIA (C1814201183)  
OVI SANTI (C1814201184)**

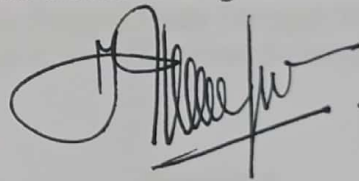
**Disetujui oleh :**

**Pembimbing**



**(Elmiana Bongga Linggi, Ns., M. Kes)  
NIDN.0925027603**

**Wakil Ketua Bidang Akademik**



**(Henny Pongantung, Ns, MSN, DN, Sc)  
NIDN. 0912106501**

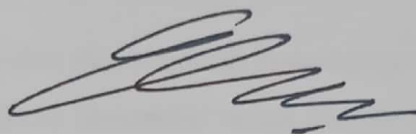
## HALAMAN PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET YANG BERLEBIHAN PADA ANAK DI TK KRISTEN GAMALIEL MAKASSAR

Yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**OLDA ASTHREE DIA (C1814201183)**  
**OVI SANTI (C1814201184)**

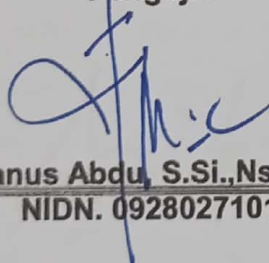
Telah dibimbing dan disetujui oleh :



**(Elmiana Bongga Linggi, Ns., M.Kes)**  
**NIDN.0925027603**

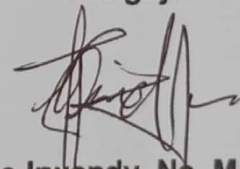
Telah Diuji dan Dipertahankan Dihadapan Dewan Penguji Pada Tanggal 30 Maret 2020 dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat Untuk Diterima Susunan Dewan Penguji

**Penguji I**



**(Siprianus Abdu, S.Si., Ns., M.Kes)**  
**NIDN. 0928027101**

**Penguji II**



**(Fransisco Irwandy, Ns., M.Kep)**  
**NIDN. 0910099002**

Makassar, 30 Maret 2020  
Program Sarjana Keperawatan dan Ners  
Ketua STIK Stella Maris Makassar



**(Siprianus Abdu, S.Si., S.Kep, Ns., M.Kes)**  
**NIDN. 09288027101**



## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :

Olda Asthree Dia (C1814201183)

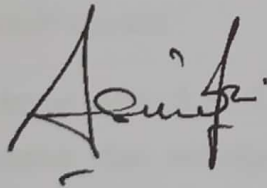
Ovi Santi (C1814201184)

Menyatakan menyetujui dan memberikan kewenangan kepada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Stella Maris Makassar untuk menyimpan, mengalih informasi/formatkan, merawat dan mempublikasikan skripsi ini untuk kepentingan ilmu pengetahuan.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenar-benarnya.

Makassar, 30 Maret 2020

Yang menyatakan



Olda Asthree Dia



Ovi Santi

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala penyelenggaraan bantuan dan bimbinganNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: **“PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET YANG BERLEBIHAN PADA ANAK DI TK KRISTEN GAMALIEL MAKASSAR”**

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu tugas akhir bagi kelulusan mahasiswa/mahasiswi STIK Stella Maris Makassar Program S1 Keperawatan dan persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan di STIK Stella Maris Makassar.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan yang dapat membantu penulis untuk menyempurnakan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa penulis banyak mendapatkan bantuan, pengarahan, bimbingan serta doa dan motivasi dari berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis secara khusus mengucapkan terima kasih kepada :

1. Siprianus Abdu,S.Si.,S.Kep.,Ns.,M.Kes selaku Ketua STIK Stella Maris Makassar dan sekaligus sebagai dosen Biostatistik STIK Stella Maris Makassar yang telah banyak memberikan masukan, pengetahuan serta motivasi untuk menyusun proposal dan skripsi.
2. Henny Pongantung,Ns.,MSN.,DSN selaku Wakil Ketua Bidang Akademik STIK Stella Maris yang telah memberikan banyak masukan kepada penulis saat penyusunan proposal dan skripsi.
3. Elmiana Bongga Linggi,Ns.,M.Kes selaku pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan dalam penyelesaian proposal dan skripsi.

4. Siprianus Abdu, S.Si.,Ns.,M.Kes selaku penguji I dan Fransisco Irwandy, Ns.,M.Kep selaku penguji II yang telah banyak memberikan koreksi dan masukan dalam menyusun proposal dan skripsi ini.
5. Fransiska Anita E.R.S,S.Kep,Ns.,M.Kep,Sp,KMB selaku Ketua Program Studi S1 Keperawatan STIK Stella Maris Makassar.
6. Bapak dan Ibu Dosen beserta seluruh Staff pegawai STIK Stella Maris Makassar yang telah membimbing, mendidik dan memberi pengarahan selama menempuh pendidikan.
7. Teristimewa orang tua tercinta dari Olda Asthree Dia (Almh. Daud dan Ludia Bombing), Kakak serta keluarga dan sanak saudara yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, semangat, nasehat dan yang paling utama adalah cinta dan kasih sayang serta bantuan mereka berupa moril dan juga material sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal dan skripsi ini.
8. Teristimewa kedua orang tua tercinta dari Ovi Santi (Zamihuddin dan Hayan), serta keluarga dan sanak saudara yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, semangat, nasehat dan yang paling utama adalah cinta dan kasih sayang serta bantuan mereka berupa moril dan juga material sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal dan skripsi ini.
9. Kepada kepala sekolah dan guru-guru TK Kristen Gamaliel Makassar yang mau menerima serta membantu kami untuk melakukan penelitian.
10. Seluruh teman-teman seangkatan yang telah banyak mendukung baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan proposal ini. Sukses buat kita semua.

Akhir kata, kami menyadari bahwa skripsi masih jauh dari kesempurnaan. Kami mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar kami bisa melaksanakan penelitian.

Makassar, 30 Maret 2020

Penulis



## ABSTRAK

### PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET YANG BERLEBIHAN PADA ANAK DI TK KRISTEN GAMALIEL MAKASSAR

(Dibimbing oleh Elmiana Bongga Linggi)

Olda Asthree Dia dan Ovi Santi

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN DAN NERS  
STIK STELLA MARIS MAKASSAR

Persepsi disimpulkan sebagai proses sensori yang terjadi pada manusia terhadap rangsangan objek, baik benda atau peristiwa, yang dilanjutkan dengan proses mental, menilai, mengkategorisasikan dan menghubungkan objek persepsi sehingga dapat dikenali dan diberikan arti atau makna. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional. Orangtua perlu diingatkan tentang peran penting mereka dalam pemanfaatan *gadget* pada anak. Orang tua perlu menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi orang tua terhadap penggunaan *gedget* yang berlebih pada anak. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah, metodologi kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengambilan partisipan menggunakan teknik *non-probability sampling* yaitu *purposive sampling*. Partisipan pada penelitian ini berjumlah 4 orang. Uji keabsahan data yang dilakukan meliputi uji dependability dan uji kredibilitas yaitu *member check*. Data yang dikumpulkan melalui wawancara yang mendalam dan catatan lapangan sebagai alat bantu pengumpul data. Data di analisa menggunakan metode analisa isi (*content analysis*) yang menghasilkan 3 tema, salah satunya yaitu persepsi orang tua terhadap dampak negatif dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak masih kurang baik.

Kata kunci : persepsi, penggunaan gadget, pengawasan orang tua  
Daftar pustaka: 2008-2017 (8 buku, 13 jurnal)

PARENTS PERCEPTION OF GADGETS EXCESSIVE USE FOR  
CHILDREN IN KINDERGARTEN OF  
THE CHRISTIAN GAMALIEL  
MAKASSAR

(Supervised by Elmiana Bongga Linggi)

Olda Asthree Dia and Ovi Santi  
BACHELOR OF NURSING STUDY PROGRAM  
STIK MAKASSAR STELLA MARIS

Perception be concluded as a sensory process that occurs in human as the stimulation of objects or events and be following by a mental process of assessing, categorizing, and connecting perception of object so that can be recognized and be given a meaning or value. Using gadgets excessively will be affecting adversely to children. Children who spend time with gadgets will be more emotional. Parents should to be reminded of their important roles of utilization gadgets to children. Parents need to showing some rules to their children, how to utilizing gadgets. This study aim to exploring the perception of parents about using gadgets excessively in children. The design of this research using qualitative methodology with phenomenological approach. The technique of taking participants use non-probability sampling technique, called purposive sampling. Participants in this study were 4 people. Validity test of the data that been collected including dependability test and credibility test is *member check*. The data is collected by using in-depth interviews and field notes as a data collection tool. The data is analyzed using *content-analysis* method which is produces 3 themes. The results showed that parents's perception of using gadgets excessively in children is not good enough.

Keywords: perception, gadget usage, parental supervision

Bibliography: 2008-2017 (8 books, 13 journals)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL DEPAN</b> .....	i
<b>HALAMAN SAMPUL DALAM</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>ABSTRACT</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>DAFTAR SINGKATAN</b> .....	xvi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
1. Bagi Keperawatan .....	5
2. Bagi Masyarakat khususnya (orang tua) .....	5
3. Bagi Peneliti.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
A. Konsep Persepsi .....	6
1. Pengertian Persepsi .....	6
2. Syarat Terjadinya Persesi.....	6

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Presepsi.....	7
a. Minat .....	8
b. Kepentingan .....	8
c. Kebiasaan .....	8
d. Konstansi.....	8
B. Konsep Gadget.....	8
1. Pengertian dan Sejarah Gadget .....	8
a. Sejarah <i>singkat Handphone (Smart Phone)</i> .....	9
b. Sejarah <i>singkat Laptop</i> .....	9
c. Sejarah <i>singkat Game</i> .....	10
2. Penggunaan Gadget dan Perkembangan Pada Anak-Anak....	11
3. Dampak Positif dan Negatif dari Pemakaian <i>Gadget</i> .....	14
a. Dampak Positif .....	14
b. Dampak Negatif.....	15
4. Pengawasan Orang tua dalam Penggunaan <i>Gadget</i> .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
A. Jenis Penelitian .....	22
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	23
C. Variabel Penelitian.....	23
D. Partisipan.....	23
E. Instruksi Penelitian.....	23
1. Human Instrumen .....	24
2. Alat Perekam .....	24
3. Buku Catatan.....	24
F. Pengumpulan Data .....	24
G. Analisa Data .....	25
1. Membuat Transkrip Data .....	25
2. Menentukan Meaning Unit.....	25
3. Meringkas dan Mengorganisir Data.....	25
4. Melakukan Abstraksi Data.....	25
a. Koding .....	26
b. Membuat Kategori .....	26
c. Menyusun Tema.....	26

5. Mengidentifikasi Variabel.....	26
6. Menarik Kesimpulan .....	27
H. Pengujian Keabsahan Data .....	27
1. Uji Kredibilitas ( <i>Credibility</i> ).....	27
2. Uji Depedability.....	28
I. Etika Penelitian .....	28
1. Lembar Persetujuan ( <i>Informed Consent</i> ).....	28
2. Tanpa Nama ( <i>Anonymity</i> ).....	28
3. Prinsip Keadilan ( <i>Justice</i> ) .....	29
4. Kerahasiaan ( <i>confidentiality</i> ) .....	29
5. Menghormati Martabat ( <i>Respect for Human Dignity</i> ) .....	29
6. <i>Benefisience</i> .....	30
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Hasil Penelitian .....	31
1. Pengantar .....	31
2. Gambaran Umum TK Kristen Gamaliel Makassar .....	31
3. Partisipan .....	33
B. Analisa Data .....	34
1. Menentukan Meaning Unit.....	34
2. Meringkas dan Mengorganisir Data.....	46
3. Abstraksi Data .....	49
4. Menentukan Tema.....	56
<b>BAB V PEMBAHASAN.....</b>	<b>63</b>
A. Pembahasan Hasil Penelitian.....	
1. Tema I: Persepsi Orang Tua tetang Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak .....	63
2. Tema II: Persepsi Orang Tua Tentang Jangka Waktu Pemberian <i>Gadget</i> Pada Anak.....	65
3. Tema III: Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Negatif dan Penggunaan <i>Gadget</i> Yang Berlebihan Pada Anak.....	67
B. Keterbatasan Peneliti.....	70

<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>71</b>
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Karakteristik Partisipan.....	32
Tabel 4.2 Kode .....	48
Tabel 4.3 kategori .....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Jadwal Kegiatan
- Lampiran 2 : Lembar Permohonan Partisian
- Lampiran 3 : Lembar Persetujuan Partisipan
- Lampiran 4 : Pedoman Wawancara
- Lampiran 5 : Lembar Catatan Lapangan Penelitian
- Lampiran 6 : Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 7 : Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 8 : Lembar Konsul



## DAFTAR SINGKATAN

P1 : Partisipan 1

P2 : Partisipan 2

P3 : Partisipan 3

P4 : Partisipan 4

SOTDPGPA : Sikap Orang Tua Dalam Pemberian *Gadget* Pada Anak

SOTTJWPGPA : Sikap Orang Tua Tentang Jangka Waktu Pemberian *Gadget* Pada Anak

POTTPGSMBPA : Pendapat Orang Tua Tentang Pemberian *Gadget* Sebagai Media Belajar Pada Anak

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat yang ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi (Ismanto, 2015). Salah satunya yaitu perkembangan *gadget* yang semakin luas, hampir semua individu baik anak-anak hingga orang dewasa kini sudah memiliki handphone atau smartphone. Kebutuhan komunikasi dan informasi sangat dibutuhkan bagi semua kalangan masyarakat, ditambah sekarang semakin mudah mengakses informasi dan berbagai macam fitur-fitur menarik yang ditawarkan oleh jasa pelayanan gadget atau smartphone itu sendiri sehingga anak-anak sering kali cepat akrab dengannya. Pada anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam, kenalkan gadget seminggu sekali, misalnya hari sabtu atau minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Karena jika penggunaan *gadget* lebih dari 2 jam setiap hari akan mempengaruhi psikologis anak (Feliana, 2016).

*World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Dalam survei yang dilakukan oleh *the Asianparent insights* (2014), pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki *gadget* dan anak dengan usia 3-8 tahun pada 5 (lima) Negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia. Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3-8 tahun. Dari 98% responden anak-anak usia 3-8 tahun pengguna *gadget* tersebut, 67% diantaranya menggunakan *gadget* milik orang tua mereka, 18% lainnya menggunakan *gadget* milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan *gadget* milik sendiri.

Pengguna *gadget* di Indonesia semakin tumbuh dengan pesat, bahkan diproyeksikan bahwa jumlah penetrasi *gadget* di Indonesia akan melampaui jumlah orang Indonesia (Rahmah, 2015). Indonesia merupakan negara keempat terpadat di dunia yang mencapai 260 juta jiwa, tentunya menjadi pasar teknologi digital yang besar (Kusyanti & Prastanti, 2017) (Pratama, 2018).

Penelitian yang dilakukan Trinika (2015) menunjukkan sebesar 42,1% anak usia prasekolah dengan paparan penggunaan *gadget* yang tinggi. Anak-anak di bawah usia 3 tahun atau 4 tahun lebih mungkin menggunakan internet atau *gadget* untuk menonton video (childwise, 2012 dalam Wendy W. L Goh et al., 2015).

Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar *gadget*, anak usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak berusia 6-18 tahun. Tapi faktanya di Indonesia banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak dikarenakan menggunakan *gadget* terlalu lama atau berlebihan anak-anak menjadi *agresif* bila terlalu sering menggunakan *gadget* anak akan jadi malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan dan menyebabkan anak kegemukan atau berat badan yang bertambah secara berlebihan, dan anak cenderung menjadi tidak peka terhadap lingkungan disekelilingnya, anak yang terlalu asik dengan *gadget*nya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk, Dokter anak asal Amerika Serikat Cris Rowan dalam tulisannya di *Huffington Post* mengatakan perlu ada larangan penggunaan *gadget* pada anak usia dibawah 12 tahun ([http://www.academia.edu/12322308/dampak\\_game\\_online](http://www.academia.edu/12322308/dampak_game_online)).

*Gadget* memang banyak memberikan dampak positif untuk kemajuan dalam bidang teknologi khususnya komunikasi, namun perlu disadari ada hal-hal yang bersifat negatif apabila anak – anak yang menggunakan *gadget*, menggunakannya dengan tidak baik atau menggunakan *gadget*

secara berlebihan. Dengan banyaknya aplikasi dan *games* dalam *gadget* membuat anak betah berlama-lama menggunakan *gadget* padahal penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia pendidikan dasar dapat berdampak negatif seperti komunikasi anak dan orang tuanya akan berkurang dikarenakan anak terlalu asik dengan *gadgetnya*, kemampuan psikomotorik anak akan berkurang karena penggunaan *gadget* yang berlebihan, anak akan kesulitan beradaptasi dengan materi pelajarannya karena anak hanya bermain *gadget*, dan anak akan sulit bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya dikarenakan anak lebih memilih dirumah bermain *gadget* dan kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya (Suwarsi, 2016).

Data awal yang diperoleh dari hasil wawancara dengan salah satu guru yang mengajar di TK Kristen Gamaliel menyebutkan bahwa dari keseluruhan anak dengan jumlah 92 siswa/i aktif menggunakan *Gadget* (Handphone). Selain informasi dari salah satu guru yang mengajar kami juga mewawancarai beberapa orang tua bahwa anaknya menggunakan *gadget* setiap harinya. Dan hasil dialog atau wawancara dengan orang tua anak yang telah menggunakan *gadget* di TK Kristen Gamaliel pada tanggal 21 November 2019 didapat hasil menurut orang tua anak, orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya untuk dapat mempermudah komunikasi, namun orang tua juga mengakui bahwa *gadget* memiliki dampak buruk pada anak seperti anak lebih sering sendiri dan asik dengan *gadgetnya*

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka peneliti ingin memahami tentang persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak.

## B. Rumusan Masalah

Dari data awal ini pula diperoleh dari hasil wawancara dengan salah satu guru yang mengajar di TK Kristen Gamaliel bahwa hampir semua anak aktif menggunakan *Gadget* (Handphone). Selain informasi dari salah satu guru yang mengajar kami juga mewawancarai beberapa orang tua bahwa anaknya menggunakan *gadget* setiap harinya. Dan hasil dialog atau wawancara dengan orang tua anak yang telah menggunakan *gadget* di TK Kristen Gamaliel pada tanggal 21 November 2019 didapat hasil menurut orang tua anak, orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya untuk dapat mempermudah komunikasi, namun orang tua juga mengaku bahwa *gadget* memiliki dampak buruk pada anak seperti anak lebih sering sendirian dan asik dengan *gadget*nya

Berdasarkan fenomena di atas dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu :” Studi Fenomenologi Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Yang Berlebihan Pada Anak Di TK Kristen Gamaliel”.

## C. Tujuan Penelitian

### 1. Tujuan Umum

Untuk mengeksplorasi persepsi orang tua terhadap penggunaan *gedget* yang berlebihan pada anak di TK Kristen Gamaliel Makassar.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengeksplorasi persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak.
- b. Mengeksplorasi persepsi orang tua tentang jangka waktu pemberian *gedget* pada anak.
- c. Mengeksplorasi persepsi orang tua terhadap dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Bagi Keperawatan

Sebagai bahan observasi serta menjadi pendidikan kesehatan kepada orang tua tentang dampak negatif dan bahaya kesehatan pada anak terhadap penggunaan *gedget* yang berlebihan, dan perawat bisa menginformasikan kepada orang tua tentang jangka waktu yang baik dalam penggunaan *gedget*.

### 2. Bagi Masyarakat khususnya (orang tua)

Kemampuan orang tua untuk mengarahkan anaknya dalam penggunaan gadget dalam sehari-hari.

### 3. Bagi Peneliti

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat memberikan informasi baru atau data baru bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* yang berlebihan.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Konsep Persepsi

##### 1. Pengertian Persepsi

Beberapa pengertian persepsi dalam (Muhidin, 2008) antara lain :

Wildayatun (1999) mendeskripsikan persepsi sebagai proses mental yang terjadi dalam diri manusia yang akan menunjukkan bagaimana ia melihat, mendengar, merasakan, meraba serta memberi nilai terhadap objek atau peristiwa. Mulyana (2006) mendefinisikan persepsi dihubungkan dengan realitas kehidupan sosial, yaitu suatu proses kategorisasi, dimana manusia dirangsang oleh masukan beberapa objek atau peristiwa, kemudian manusia menghubungkan masukan itu dengan salah satu kategori objek atau peristiwa sehingga seseorang dapat mengenali atau memberikan arti dan makna kepada masukan itu, persepsi demikian bersifat inferensial serta bervariasi.

Dari beberapa pengertian tersebut, maka persepsi disimpulkan sebagai proses sensori yang terjadi pada manusia terhadap rangsangan objek baik benda atau peristiwa yang dilanjutkan dengan proses mental menilai, mengkategorisasikan dan menghubungkan objek persepsi sehingga dapat dikenali dan diberikan arti atau makna.

##### 2. Syarat Terjadinya Persepsi

Surnaryo (2013) dalam Yeris, A. N & Edison, F. (2016) dengan adanya persepsi, individu dapat menyadari dan memahami keadaan lingkungan sekitar mereka, serta dapat menyadari dan memahami keadaan diri individu yang bersangkutan (*self perception*). Instrumen menghubungkan persepsi antar individu dengan dunia luar adalah panca indra. Persepsi terjadi melalui proses yang didahului dengan pengindraan. Pertama stimulus akan diterima oleh reseptor, kemudian diteruskan ke otak atau pusat saraf yang akan mengorganisasikan, dan diinterpretasikan

sebagai proses psikologis. Akhirnya, individu menyadari tentang apa yang dilihat dan didengar. Syarat terjadi persepsi yaitu :

- a. Adanya objek : objek berperan sebagai stimulus, sedangkan panca indra berperan sebagai reseptor;
- b. Adanya perhatian, sebagai langkah pertama untuk mengadakan persepsi;
- c. Adanya panca indra sebagai reseptor penerima stimulus;
- d. Saraf sensorik sebagai alat untuk meneruskan stimulus ke otak (pusat saraf atau pusat kesadaran). Kemudian dari otak di bawah melalui saraf motorik sebagai alat untuk mengadakan respon.

Persepsi terjadi melalui 3 (tiga) proses, yaitu proses fisik, fisiologis, dan psikologis. Proses fisik terjadi melalui pengalaman, yakni objek yang diberikan stimulus kemudian diterima oleh reseptor atau panca indra. Sementara itu proses fisiologis terjadi melalui stimulus yang dihantarkan ke saraf sensorik lalu disampaikan ke otak. Terakhir proses psikologis merupakan proses yang diterima. Jadi, ketiga syarat tersebut sangat diperlukan demi tercapainya suatu persepsi yang baik (Sunaryo, 2013 dalam Yeris, A. N & Edison, F. (2016)).

### **3. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi**

Menurut Herry Zan Pieter (2012) persepsi seseorang tidak timbul begitu saja. Ada beberapa faktor yang menyebabkan mengapa dua orang melihat sesuatu mungkin akan memberikan interpretasi yang berbeda tentang apa yang akan dilihatnya itu. Persepsi secara umum dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:



**a. Minat**

Semakin tinggi minat seseorang terhadap suatu objek atau peristiwa, maka akan semakin tinggi juga minatnya dalam mempresepsikan suatu objek atau peristiwa.

**b. Kepentingan**

Apabila seseorang menganggap bahwa suatu objek atau peristiwa sangat penting bagi dirinya, maka semakin tinggi kepekaanya terhdap objek atau peristiwa tersebut.

**c. Kebiasaan**

Jika seseorang sering melihat dan merasakan peristiwa atau objek tertentu, maka akan terbiasa dalam membentuk pesepsinya akan objek atau peristiwa yang dialaminya.

**d. Konstansi**

Adanya kecenderungan seseorang untuk melihat objek atau peristiwa secara konstan sekalipun sebenarnya itu bervariasi dalam bentuk, ukuran, warna, dan kecermerlangan.

**B. Konsep Gadget****1. Pengertian dan Sejarah Gadget**

*Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (bahasa Indonesia : Acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi

khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya : *laptop*, *handphone* (*smart phone*), *game* dan lainnya (Anonim, 2017).

Sejarah singkat dari masing-masing sebagian jenis *gadget* yaitu :

a. Sejarah singkat *Handphone* (*Smart Phone*)

*Smart Phone* pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM (*Internasional Business Machines Corporation*) di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. Tetapi jangan anda kira *Smart Phone* pada saat itu secanggih seperti saat ini, *Smart Phone* pertama kali dilengkapi fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatat, email, juga untuk mengirim faks juga permainan. Namun satu hal yang perlu diketahui *Smart Phone* buatan IBM (*Internasional Business Machines Corporation*) ini tidak dilengkapi tombol namun telah dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau *tauchscreen*. Meskipun cara memencetnya masih menggunakan tongkat *stylus*. Pada saat ini sudah banyak perusahaan yang mengembangkan *Smart Phone* hingga populer digunakan yakni sebut saja perusahaan Nokia, Samsung, Blacberry, Motorola, HTC dan masih banyak lagi.

b. Sejarah singkat *Laptop*

Alan Kay dapat dikatakan sebagai penemu *gadget* yang disebut dengan nama *laptop*. Pada tahun 1970 telah merancang komputer portabel, ia adalah seorang ilmuwan komputer asal Amerika yang lahir pada tahun 1940. Ia memiliki ide untuk membuat komputer portabel agar memudahkan dalam penggunaannya. Ide ini didukung oleh Adam Osborne yakni seorang penerbit *Shoftware* dan bekerja disebuah penerbitan buku di Amerika. Pada tahun 1981 *laptop* pertama diluncurkan ke pasaran dengan nama

Osborne. Dari bentuknya mungkin komputer ini tampak aneh karena tabungnya cembung dengan berat hampir 12 kilogram, dan masih menggunakan sambungan listrik meskipun sudah dilengkapi batre cadangan. Namun kini laptop telah mengalami kemajuan pesat dengan berbagai macam fitur pelengkap sehingga memudahkan pemakainya.

### c. Sejarah singkat *Game*

Penemu *game* adalah Steven Russel pada tahun 1962. Ia memproduksi beberapa permainan yang terkenal adalah *Star wars*. Delapan tahun kemudian, sekitar tahun 1970-an muncul *game* yang cukup terkenal dikalangan *gamers* saat itu, namanya *Game Pong* dengan menggunakan sistem disket atau *cartridge*. Setelah itu pada tahun 1980-an muncul *game* yang cukup populer dengan basis teknologi IBM PC yakni *game patman*. Di tahun 1993 tercipta *game* yang juga tidak kalah populernya dengan *patman* yakni *game Mortal Combat*. *Game* ini mengusung genre aksi dimana dua karakter akan saling beradu jurus dan ilmu untuk saling menjatuhkan. Lima tahun kemudian munculah *game Doom* dengan desain yang lebih canggih karena teknologinya telah menggunakan basis 3D tetapi sederhana dan sistem suara yang masih terbatas. Lalu di tahun 2000- an seiring perkembangan teknologi maka tampilan *game* berubah, mulai dari efek suara hingga gambar tampak lebih realistik. Hal ini juga dibarengi perkembangan mesin *game* atau sering disebut konsol seperti *playtation* atau *X-box*. Tak cukup itu kini *game* dapat dimainkan di *Gadget* lain seperti *smartffhone*, *tablet*, ataupun *laptop*. Bahkan dengan adanya *game onlane* maka *game* akan selalu berkembang.

*Gadget* memiliki fungsi dan manfaat dan relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum menurut Anonim (2017) diantaranya:

### a. Komunikasi

Pengetahuan manusia seras dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman Era Globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

### b. Sosial

*Gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

### c. Pendidikan

Seiring perkembangannya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

## 2. Penggunaan Gadget dan Perkembangan Pada Anak-Anak

Sering kita temui orang tua membelikan *gadget* yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Orang tua yang memiliki karier di luar rumah *gadget* digunakan memantau aktifitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah. Sedangkan ibu yang *standby* dirumah membelikan *gadget* bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian. Namun lama-kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik. Dimulai dari situlah, anak akan lebih

terfokus pada gadgetnya dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Anak akan lebih individual dan peka terhadap lingkungan sekitarnya (Suwarsi, 2017).

Menurut Yayasan Kita dan Buah Hati & American Academy of Pediatric menyatakan rambu-rambu durasi penggunaan *gadget* untuk anak dengan usia 0-2 tahun (*No Gadget* atau tidak menggunakan *gadget*), 3-5 tahun (maksimal 10 menit), 5-7 tahun (maksimal 20 menit), 7-9 tahun (maksimal 30 menit), 9-12 tahun (maksimal 1 jam), 12-15 tahun (maksimal 2 jam). Jika penggunaannya lebih dari durasi yang telah ditentukan maka akan terjadi indikasi kecanduan dengan total 15 jam dalam sepekan. Pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak dikarenakan menggunakan *gadget* terlalu lama atau berlebihan anak-anak menjadi *agresif* bila terlalu sering menggunakan *gadget* anak akan jadi malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan dan menyebabkan anak kegemukan atau berat badan yang bertambah secara berlebihan, dan anak cenderung menjadi tidak peka terhadap lingkungan disekelilingnya, anak yang terlalu asik dengan *gadgetnya* berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk, Dokter anak asal Amerika Serikat Cris Rowan dalam tulisannya di *Huffington Post* mengatakan perlu ada larangan penggunaan gadget pada anak usia dibawah 12 tahun ([http://www.academia.edu/12322308/dampak\\_game\\_online](http://www.academia.edu/12322308/dampak_game_online)).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makan pun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan *gadgetnya*. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tua pun enggan (Suwarsi, 2017).

Menurut Suarsi (2016) ada perilaku anak terkait dengan *gadget* ini yang harus disadari guru maupun orang tua yaitu:

- a. Ketika keasyikan dengan *gadget* anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain.
- b. Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya.
- c. Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan game.
- d. Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain gadget.

Perilaku-perilaku tersebut merupakan tanda bahwa mereka sedang membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktifitasnya dengan kecanduan bermain *gadget*. Meskipun sebenarnya bermain *gadget* memiliki beberapa manfaat untuk membentuk sikap cekatan, melatih fokus, serta meningkatkan kecakapan dalam berbahasa inggris.

Seharusnya penggunaan *gadget* dikembalikan pada fungsi awal, yaitu untuk komunikasi sekaligus sebagai sarana belajar untuk menambah ilmu pengetahuan. Anak dituntun untuk lebih kreatif. Dengan adanya media visual dan audio maka anak-anak bisa berimajinasi dan biasanya lebih tertarik. Misalnya anak browsing buku bacaan yang diinginkan dan nantinya anak-anak ingin mengetahui banyak tentang buku bacaan yang ada. Dan ini bisa menarik minat baca anak-anak. Namun praktiknya tidak demikian. Kebanyakan anak-anak tidak ingin lebih tahu tetapi malah menjadi malas untuk membaca.

Peran orangtua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orangtua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak mengganggu. Mengontrol setiap konten yang ada di *gadget* anak

merupakan salah satu cara yang efektif. Lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dalam waktu luang. Bermain bersama atau hanya sekedar bercanda disel-sela aktifitas yang padat. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa. mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

### **3. Dampak Positif dan Negatif dari Pemakaian *Gadget***

Adapun dampak positif dan negatif dari pemakaian gadget yang disampaikan pada Seminar Internasional yang diadakan pada tanggal 1 November 2017 di UIN Malang yang dikutip dalam penelitian yang dilakukan chusna (2017) yaitu :

#### **a. Dampak Positif**

- 1) Mempermudah komunikasi dalam hal ini *gadget* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam *gadget* kita.
- 2) Menambah pengetahuan dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *gadget* kita contoh aplikasi: Detik Kompas.com. dll
- 3) Menambah teman dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui *gadget* yang kita miliki.
- 4) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru, dengan adanya metode pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu

memahami materi-materi yang abstrak karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.

## **b. Dampak Negatif**

Ada beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan *gadget* pada perkembangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan. Diantaranya adalah:

### 1) Waktu terbuang sia-sia

Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.

### 2) Perkembangan otak

Terlalu lama dalam penggunaan *gadget* dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengeskpresikan pikirannya.

### 3) Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.

### 4) Mengganggu kesehatan.

Semakin sering menggunakan *gadget* akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.

### 5) Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka diakhir pekan



digunakan untuk bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola dilapangan.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan *gadget* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak.

Radiasi gelombang elektromagnetik dari *gadget* memang tidak terlihat. efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orangtua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain *gadget* saat ini memang tidak bisa dipungkiri. Namun ada baiknya tidak selalu bermain atau paling tidak membatasi waktu bermain *gadget*. Karena alasan radiasi diatas. Sebenarnya kegiatan bermain merupakan kegiatan utama anak yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif sosial dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnyamelalui kegiatan bermain belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebaya yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Adapun efek jangka panjang dari radiasi gelombang elektromagnetik dari *gadget* antara lain yaitu gangguan tidur, ganggan penglihatan dikarenakan radiasinya menginduksi rusaknya ikatan kromosom pada sel epitel pada kornea mata dan meningkatkan suhu pada bagian dalam mata yang dapat meningkatkan risiko katarak dan menurunkan tingkat akurasi lensa mata,

dapat menimbulkan bahaya depresi serta kerusakan struktur saraf otak dan risiko kanker otak yakni glioma (kanker sel glial adalah sel yang menyokong sistem saraf pusat) dan acoustic neuroma (tumor jinak pada sel yang berhubungan dengan pendengaran di otak) (Jonathan, dkk. 2015).

Berikut ini beberapa dampak negatif dari *gadget* untuk perkembangan anak menurut Hastuti (2012) :

a. Sulit Konsentrasi Pada Dunia Nyata.

Rasa kecanduan atau adiksi pada *gadget* akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan *gadget* kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan *gadget* kesukaannya dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan *gadget* tersebut. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata berteman dan bermain dengan teman sebaya.

b. Terganggunya Fungsi PFC (*Pre Frontal Cortex*)

Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian di dalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, dan tanggung jawab. Pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.

c. *Introvert*

Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa *gadget* itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan *gadget*. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak-anak juga cenderung menjadi introvert (Jonathan, 2015).

Bahaya radiasi *gadget* terhadap daya kembang anak adalah radiasi dari penggunaan *gadget* yang tergolong gelombang RF. Bukan merupakan gelombang yang sangat mematikan dan berbahaya. Tapi bukan berarti kemungkinan adanya efek samping tidak ada. Radiasi RF pada level tinggi serta dengan intensitas yang intensif dapat merusak jaringan tubuh. Radiasi RF memiliki kemampuan untuk memanaskan jaringan tubuh seperti oven microwave memanaskan makanan. Dan radiasi tersebut dapat merusak jaringan tubuh karena tubuh kita tidak dilengkapi sistem ketahanan untuk mengantisipasi sejumlah panas berlebih akibat radiasi RF. Penelitian lain menunjukkan radiasi nonionisasi (termasuk gelombang RF) menimbulkan efek jangka panjang. Penyakit yang berpotensi timbul karena radiasi *gadget* adalah kanker, tumor otak, alzheimer, parkinson, sakit kepala. Dibanding orang dewasa, anak-anak zaman sekarang sudah mengenal teknologi nirkabel sejak kecil sehingga waktu 'bersentuhan' dengan radiasi lebih panjang. Hal ini disebabkan karena di usia 12-15 tahun, anak mengalami proses bangkitnya akal, nalar dan kesadaran diri. Dalam masa ini terdapat energi dan kekuatan fisik serta tumbuh keinginan tahu dan keinginan coba-coba. Data memperlihatkan bahwa ketika radiasi dari *gadget* memasuki kepala, orang dewasa menyerapnya sebanyak 25% anak usia 12 tahun sebanyak 50% dan tertinggi pada anak usia 5 tahun yaitu 75%. Oleh karenanya, risiko radiasi ini akan lebih besar pada anak yang sudah "akrab" dengan *gadget* di usia kurang dari 16 tahun (Jonathan, 2015).

Penggunaan *gadget* memberikan dampak kepada penggunanya. Kemudahan dalam bidang teknologi membuat pengguna mempunyai pendapat yang berbeda dalam konteks akibat setelah menerima teknologi tersebut. Ada dampak positif (meningkatkan semangat belajar anak) tetapi juga ada dampak negatifnya (berdampak pada kemalasan, karena anak-anak lebih mementingkan *gadget* nya daripada pembelajarannya). Itulah beberapa dampak yang

disebabkan penggunaan *gadget* pada anak-anak (Seminar Internasional, 2017).

#### **4. Pengawasan Orang tua dalam Penggunaan *Gadget***

Melihat untung ruginya mengenalkan *gadget* pada anak pada akhirnya memang sangat tergantung pada kesiapan orangtua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain *gadget*. Karena itu kepada semua orangtua perlu diingatkan peran penting mereka dalam pemanfaatan *gadget* pada anak. Orang tua perlu menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*. Untuk bisa memanfaatkan *gadget* dengan efektif harusnya sebagai orang tua bisa memahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada *gadget*. Tanpa adanya pendampingan dari orangtua penggunaan *gadget* tidak akan berfokus pada apa yang diajarkan orangtua. Biasanya justru akan melenceng dari apa yang orang tua ajarkan (Seminar Internasional, 2017).

- a. Berikan kesempatan pada anak untuk belajar menggunakan *gadget* untuk belajar dan berinteraksi sejak dini. Karena penggunaan *gadget* pada saat ini adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari pada saat ini dan pada masa yang akan datang. Kemudian sudah jelas bahwa *gadget* mempunyai efek-efek tertentu terhadap penggunanya, termasuk efek fisik pada seseorang, kemudian sudah jelas manfaat dan tujuan dalam penggunaan *gadget* yaitu memberikan arahan kepada anak bagaimana menggunakan *gadget* dengan benar, entah posisi duduk dan dengan cara memperhatikan letak cahaya dan jarak pandang mata dengan *gadget*, karena jarak pandang yang terlalu dekat akan mengganggu penglihatan anak.
- b. Pilihlah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak, sesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Semua permainan, sosial media, video itu semua harus melewati pengawasan orangtua. Sebab unsur kekerasan dan pornografi rentan terjadi atau mudah didapatkan pada konten tersebut di atas. Kemudian berikan penjelasan secara bijak setiap fungsi dari konten yang ada pada *gadget*. Anak-anak akan bisa menerima penjelasan sebelum mereka asik dengan *gadget* nya. Anak-anak mampu memahami

bahwa dengan *gadget* kita bisa berinteraksi seperlunya baik dengan sesama anggota keluarga ataupun dengan warga sekitar lingkungan. Semua komunikasi tersebut bisa menggunakan sosial media yang selama ini digunakan orang tua harus memberikan secara jelas dan rinci tentang penggunaan setiap software, orang tua harus lebih tahu tentang semua konten yang ada pada *gadget* anak-anaknya.

- c. Tempatkan *gadget* di ruang umum. Kadang orang tua merasa bangga dengan dapat meletakkan *gadget* dalam kamar anak mereka. Hal ini sebenarnya membahayakan karena orangtua susah memantau kegiatan anaknya dalam menggunakan *gadget*. Pilihlah kursi atau meja yang nyaman untuk bermain *gadget*. karena kebiasaan bermain *gadget* dengan posisi tidur tidak baik untuk kesehatan mata.

Adapun dampak negatif dari orang tua yang kurang mengawasi anaknya dalam penggunaan *gadget* akan berakibat anak akan menjadi ketergantungan kepada *gadget*(Pratama, 2017).

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Pendekatan ini dipilih karena penelitian kualitatif merupakan metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna pada kondisi objek yang alamiah. Metode kualitatif digunakan untuk mengkaji secara mendalam tentang persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak di TK Kristen Gamaliel.

Penelitian akan menggunakan tahapan-tahapan sesuai dengan kaidah penelitian fenomenologi transenden yang berfokus pada pandangan dan persepsi pada berbagai pengalaman individu. Tahapan ini meliputi: *ephoce* yang merupakan cara menyampaikan penelitian dan persepsi penelitian untuk terbebas dari prasangka atau dugaan. Tujuan dari *ephoce* adalah agar memperoleh informasi atau data yang benar-benar alamiah yang berasal dari partisipan dan menciptakan ide dan pemahaman yang baru. Reduksi fenomenologi merupakan menjelaskan dalam susunan bahasa bagaimana objek itu terlihat. Reduksi fenomenologi merupakan inti dari penelitian yang dapat ditemui dengan cara merangkum dan mengambil data serta membandingkan. Variasi imajinasi mencari makna-makna dengan memanfaatkan imajinasi, kerangka rujukan, pemisahan dan pembalikan serta pendekatan terhadap fenomena dari perspektif. Tujuannya untuk mencapai deskripsi struktural dari sebuah pengalaman. Sintesis makna dan esensi merupakan tahap akhir dari penelitian fenomenologi. Fase ini adalah institusi dasar-dasar deskripsi tekstural dan struktural kedalam suatu pernyataan yang menggambarkan hakikat fenomenologi secara keseluruhan (Hasbiansyah, 2008).

## B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Kristen Gamaliel Makassar. Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 27 Januari sampai 17 Februari 2020.

## C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini yaitu persepsi orang tua terhadap penggunaan *gedget* yang berlebihan pada anak di TK Kristen Gamaliel Makassar.

## D. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah orang tua pada anak di TK Kristen Gamaliel Makassar. Penentuan partisipan dalam penelitian ini menggunakan non *probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah pengambilan sampel dengan pertimbangan dan tujuan tertentu.

Jumlah partisipan dalam penelitian sangat bergantung pada kejenuhan data, jika saturasi telah partisipan maka pengambilan data dapat dihentikan dan jumlah partisipan tidak ditambah lagi.

## E. Instrumen Penelitian

Pada penelitian kualitatif yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah penelitian itu sendiri yang disebut "*human instrumen*", berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisa data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya (Sugiyono, 2014).

Penelitian sebagai instrumen penelitian menggunakan pedoman wawancara dan catatan lapangan (*field note*). Dalam hal wawancara akan dilakukan ditempat yang kondusif (suasana yang santai, tenang dan bebas dari keributan) selama kurang lebih 20 menit. Adapun alat-alat digunakan dalam wawancara berupa :

### **1. *Human instrument***

Yang dimaksud dari *Human instrument* adalah peneliti itu sendiri. Hal ini dikarenakan peneliti sekaligus sebagai perencana, pelaksana pengumpulan data, analisis, dan pelapor hasil penelitian.

### **2. Alat Perekam**

Alat perekam merupakan suatu alat yang berfungsi merekam suara dari subjek (*partisipan*) yang akan diteliti sehingga mempermudah peneliti dalam membuat transkrip wawancara.

### **3. Buku Catatan**

Peneliti melakukan pencatatan pada buku catatan yang berupa coretan seperlunya yang sangat dipersingkat, berisi kata-kata kunci, frasa, pokok-pokok isis pembicaraan atau pengamatan. Catatan tersebut akan diubah kedalam bentuk catatan yang lebih lengkap dan disebut catatan lapangan. Catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif.

## **F. Pengumplan Data**

Prosedur pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan wawancara mendalam (*in depth interview*). Wawancara dilakukan secara semiterstruktur (*semistructure interview*) yaitu wawancara yang bertujuan untuk menemukan permasalahan terbuka, dimana pihak diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh partisipan (Sugiyono, 2014). Wawancara yang dilakukan terhadap partisipan untuk mengetahui persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* di TK Kristen Gamaliel Makassar.



## **G. Analisa Data**

Tehnik analisa data yang dilakukan adalah tehnik analisa dengan menggunakan metode analisis konten (*konten analysis*). Analisis konten merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif terutama dalam bidang keperawatan dimana dalam rangkaian mengurangi unsur subjektifitas, maka analisis dilakukan secara cermat dengan membaca, memahami, menelaah dan menganalisis makna yang terkandung dalam data diperoleh. Langkah dalam membuat analisis konten yaitu :

### **1. Membuat transkrip data**

Data yang telah diperoleh peneliti dilapangan ditranskrip menjadi sebuah narasi berisi pernyataan informan atau partisipan.

### **2. Menentukan meaning unit**

Meaning unit yaitu kata, kalimat atau paragraf yang saling berhubungan melalui isinya dan membentuk suatu makna, dalam tahap ini peneliti akan memilih beberapa kata, kalimat atau paragraf yang bermakna dari kata yang sudah ditranskrip atau dinarasikan, dimana peneliti dapat menghilangkan data yang tidak relevan namun tidak merugikan makna dari data secara keseluruhan.

### **3. Meringkas dan mengorganisir data**

Dalam tahap ini peneliti akan mengatur, mengelompokkan data dari hasil meaning unit atau data yang mengandung makna sesuai dengan topik dan pertanyaan yang diajukan.

### **4. Melakukan abstraksi data**

Abstraksi data yaitu mengelompokkan data yang memiliki makna kemudian membuat label terhadap data tersebut, dalam tahap ini peneliti membuat makna atau mengartikan data sesuai dengan isi dari data tersebut, dengan membuat label dari suatu unit data, mengelompokkan beberapa label serupa menjadi suatu kategori tertentu serta membuat

suatu tema dari beberapa dari kategori yang berhubungan. Langkah dari abstraksi data dibagi menjadi tiga tahap yaitu:

#### **a. Koding**

Koding adalah membuat label dari data yang memiliki makna tertentu, setiap meaning unit diberi label dengan kode serupa kata atau frase yang dibuat peneliti berdasarkan apa yang disampaikan oleh partisipan.

#### **b. Membuat Kategori**

Peneliti kemudian membuat kategori dari beberapa kode label, yang sama dikelompokkan menjadi suatu kategori, sedangkan beberapa kode lainnya membuat suatu kategori yang lain. Satu data tidak boleh masuk kedalam dua kategori yang berbeda. Satu data yang telah dilabel hanya dapat membentuk suatu kategori yang artinya suatu data hanya sesuai untuk satu kategori, sedangkan satu kategori dapat dibentuk oleh lebih dari satu data.

#### **c. Menyusun Tema**

Tema merupakan ekspresi dari hasil isi laten sebuah teks yang telah dibuat dalam bentuk kategori. Suatu tema disusun dalam beberapa kategori-kategori dalam kelompok yang sama.

### **5. Mengidentifikasi Variabel**

Tema-tema yang teridentifikasi dari kumpulan data dirumuskan dan dikelompokkan menjadi suatu variabel. Variabel yang telah teridentifikasi dari kumpulan tema kemudian, dilihat kecenderungannya. Pada tahap ini peneliti melakukan verifikasi dari data secara keseluruhan untuk mendukung adanya hubungan sebab akibat.

### **6. Menarik kesimpulan**

Pada tahap ini peneliti memahami kembali seluruh isi data dan mengidentifikasi benang merah dari kesimpulan kategori tema,

hubungan antar tema dan variabel. Dari hasil identifikasi tersebut maka peneliti akan menarik kesimpulan dari masalah atau fenomena yang diteliti.

## **H. Pengujian Keabsahan Data**

Pengujian keabsahan data pada penelitian kualitatif berdasarkan pada prinsip kepercayaan (*credibility*) dan ketergantungan (*dependability*) (Sugiyono, 2014). Berikut ini merupakan gambaran langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk memenuhi keabsahan data penelitian yaitu :

### **1. Uji Kredibilitas (*Credibility*)**

Credibility merupakan kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian dan member check. Maka uji kredibilitas data dilakukan dengan beberapa cara yaitu perpanjangan pengamatan atau melakukan pengamatan dengan seksama terhadap data yang diperoleh, member check, diskusi dengan teman sejawat atau dengan peneliti lain yang menggunakan metode penelitian kualitatif. Semua teknik dilakukan untuk mendapatkan data yang sesuai dengan benar-benar terjadi dilapangan, hasil jawaban dari beberapa pihak tersebut kemudian dilihat kesamaan dan perbedaannya dari beberapa pihak mengenai hasil wawancara terhadap persepsi orang tua di TK Kristen Gamaliel Makassar. Data yang diperoleh bukan karena pola pikir peneliti tetapi terjadi secara ilmiah dan tanpa rekayasa.

### **2. Uji Depedability**

Dalam penelitian kualitatif uji depedability dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Caranya dilakukan oleh auditor yang independen atau pembimbing untuk mengaudit keseluruhan aktifitas peneliti dalam melakukan penelitian.

Peneliti mulai menentukan masalah atau fokus, memasuki lapangan, menentukan sumber data, melakukan analisis data, melakukan uji

keabsahan data, sampel membuat kesimpulan harus dapat ditunjukkan oleh peneliti.

## **I. Etika Penelitian**

### **1. Lembar Persetujuan (*Informed Consent*)**

Lembar persetujuan merupakan bentuk persetujuan antara partisipan atau informasi dengan peneliti dengan memberikan lembar persetujuan. Lembar persetujuan pada partisipan untuk menjelaskan hak-hak para partisipan yaitu hak untuk mendapat kebebasan dari kekerasan dan ketidanyamanan hak untuk perlindungan dari eksploitas, hak untuk menolak dan mengundurkan diri menjadi peserta. Setelah partisipan memutuskan untuk berpartisipasi dalam penelitian, peneliti memberikan sebuah surat persetujuan untuk ditandatangani oleh informan.

### **2. Tanpa Nama (*Anonimity*)**

Merupakan etika dalam penelitian keperawatan dengan cara memberikan atau mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang disajikan.

### **3. Prinsip Keadilan (*Justice*)**

Hak ini memberikan semua partisipan hak yang sama untuk dipilih atau berkontribusi dalam penelitian tanpa deskriminasi. Semua partisipan memperoleh perlakuan dan kesepakatan yang sama dengan menghormati seluruh persetujuan yang disepakati. Setiap peneliti memberikan perlakuan dan penghargaan yang sama dalam hal apapun selama kegiatan penelitian dilakukan tanpa memandang suku, agama, etnis, dan kelas sosial.

### **4. Kerahasiaan (*confidentiality*)**

Peneliti wajib menjaga kerahasiaan berbagai informasi yang diberikan oleh para partisipan dengan sebaik-baiknya. Untuk menjamin kerahasiaan data, peneliti wajib menyimpan seluruh hasil pengumpulan

data berupa lembar persetujuan mengikuti penelitian, biodata, hasil rekaman, dan transkrip wawancara dalam tempat khusus yang hanya bisa diakses oleh peneliti. Hasil rekaman diberi kode partisipan tanpa nama, untuk selanjutnya disimpan didalam file khusus dengan kode partisipan yang sama. Semua bentuk data hanya digunakan untuk keperluan proses analisis data sampai penyusunan laporan penelitian.

#### **5. Menghormati Martabat (*Respect for Human Dignity*)**

Setelah peneliti menjelaskan maksud, tujuan, dan manfaat penelitian, peneliti memberi kesempatan kepada partisipan untuk memilih berpartisipasi dalam penelitian atau tidak. Partisipan berhak untuk mengungkapkan sepenuhnya pengalaman yang dirasakan pada pendekatan fenomenologi dalam hal ini, peneliti memberikan kesempatan kepada partisipan untuk bertanya jika ada hal-hal yang kurang jelas.

#### **6. *Benefisience***

Dalam melakukan penelitian harus memberikan manfaat bagi responden dengan cara memperhatikan hak responden untuk bebas dari kerugian dan ketidaknyamanan serta memerhatikan hak responden untuk mendapatkan perlindungan dari eksploitasi dengan cara memberikan hanya akan digunakan ada penelitian ilmu keperawatan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Pengantar**

Penelitian dilaksanakan di TK Kristen Gamaliel Makassar pada tanggal 17 Januari 2020 sampai dengan 2020. Pengambilan partisipan penelitian dengan menggunakan teknik *nonprobability* sampling yaitu purposive sampling dengan jumlah partisipan sebanyak 4 orang. Pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam (*indepth interview*) yang dilakukan secara semiterstruktur (*semistructure interview*) dan observasi menggunakan catatan lapangan, selanjutnya data akan diolah dan dianalisis dengan menggunakan metode *analisis content*.

##### **2. Gambaran Umum TK Kristen Gamaliel Makassar**

TK Kristen Gamaliel Makassar merupakan salah satu TK Kristen di Kota Makassar. TK ini didirikan pada tanggal 12 Februari 1968 kemudian diresmikan pada tanggal 8 April 1968 dan kegiatan dimulai pada tanggal 8 April 1968. TK Kristen ini berada di Jl. Samiun No.17, Baru, Kecamatan Ujung Pandang, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

Terbentuknya TK Kristen Gamaliel Makassar dari gejala pemberontakan PKI di Indonesia, semua sekolah Chinese ditutup oleh Pemerintah Indonesia, anak-anak keturunan Chinese mengalami kesulitan untuk bersekolah baik di sekolah-sekolah negeri maupun di sekolah-sekolah yang berbahasa Indonesia. Sehingga banyak anak usia sekolah yang terlantar tidak mendapatkan layanan pendidikan sebagaimana mestinya. Kondisi yang sangat memprihatinkan tersebut menginspirasi para Hamba Tuhan GKI untuk mendirikan sebuah sekolah di bawah naungan Gereja supaya dapat segera memenuhi kebutuhan

pendidikan bagi mereka. Sekolah ini diberi nama Gamaliel yang diambil dari Alkitab, nama seorang guru besar dari Paulus, Paulus adalah seorang Rasul yang diutus Tuhan untuk mengabarkan Injil kepada orang-orang non Yahudi.

TK Kristen Gamaliel Makassar memiliki visi dan misi tersendiri. Dalam penyusunan visi dan misi, pihak sekolah mengacu dalam penyelenggaraan Pendidikan untuk mempromosikan standar akademik yang tinggi dengan merajut “benang merah” nilai-nilai kerohanian dalam kurikulum dan semua kegiatan pembelajaran, untuk memfasilitasi anak didik agar mengalami dan mencapai pertumbuhan secara rohani, mental, intelektual, fisik, sosial dan emosional. Adapun visi dan misi TK Kristen Gamaliel Makassar adalah sebagai berikut:

a. visi

Menjadikan sekolah yang membangun generasi baru yang kokoh dalam iman, hikmat dalam berkehendak dan gigih dalam berkarya

b. misi

1. Mengembangkan aktivitas siswa untuk membangun konsep wawasan dan pengetahuan (knowledge), kecakapan hidup (life skill) dan semangat kewirausahaan (entrepreneur spirit), serta sikap yang merefleksikan nilai-nilai kristiani dalam kegiatan belajar dan berperilaku.
2. Mengembangkan kurikulum pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan ilmu pedagogis, IPTEK, dan budaya, dengan mengintegrasikan nilai-nilai kristiani yang Alkitabiah.
3. Mengembangkan sistem manajemen sekolah yang inovatif berdasarkan standar profesi yang didukung oleh komunitas GKI Sulsel jemaat Makassar.

4. Mengembangkan kualitas sumber daya tenaga kependidikan dan manajemen sekolah berdasarkan nilai-nilai kristiani dengan disertai penghargaan berdasarkan kinerja.

Di TK Kristen Gamaliel terdiri dari 12 orang guru dan jumlah keseluruhan siswa-siswi ada 92 orang.

### 3. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah orang tua siswa-siswi TK Kristen Gamaliel dengan usia 30-40 tahun. Pendidikan terakhir partisipan Sekolah Menengah Atas (SMA), Diploma (D-III), Sarjana (S1) dan Magister (S2).

**Tabel 4.1 Karakteristik Partisipan**

No	Kode Partisipan	Inisial	Umur (Tahun)	Pendidikan
1	P1	Tn. Y	37	S2
2	P2	Ny. A	30	D-III
3	P3	Ny. D	32	S1
4	P4	Ny. J	33	SMA

### B. Analisis Data

Analisa data yang digunakan peneliti adalah teknik analisis dengan menggunakan metode analisis konten (*content analysis*). Berikut langkah - langkah dalam membuat analisis konten yaitu:

#### 1. Menentukan Meaning Unit

Peneliti akan memilih beberapa kata, kalimat atau paragraf yang bermakna yang sudah ditranskrip dan peneliti akan menghilangkan data yang tidak relevan tanpa mengurangi makna data secara keseluruhan.

Berikut data yang sudah dipilih peneliti :



a. partisipan 1

Iya..kalau dia punya sendiri ndak cuman kalau punya saya dipinjam pakai nonton boleh... iyaa kasih waktu, paling setengah jam, iya.. paling acara-acara anak-anak begitu kalau...

Acara-acara apa itu yang apa kartun-kartun ya begitu saja dan edukasi biasanya lebih cenderung karena (sambil menganggukkan kepala) dia kadang-kadang minta yang kayak, papi saya mau yang masak-masak... (mempraktekkan cara anaknya berbicara) terus paling kayak kartun-kartun kesenangannya gitu... Setengah jam, setelah itu.. iyah dibatasi, saya batasi sekali...

Iya, dampak kan yang paling utama adalah psikologis mereka... ya ke psikologis anak-anak ketika dia kan bisa bikin adiktif ketergantungan terhadap hp sehingga sudah liat banyak, banyak hal gitu, di media-media bahwa banyak yang mengalami gangguan psikologi gara-gara seperti gara-gara kecanduan *gadget*, itu ada intinya seperti itu dan sebenarnya kalau saya *gadget* tidak ada masalah yang penting dibatasi... lama-lama dia menengerti, dan sekarang dia sudah mengerti, awal dulu dia protes gitu to sekarang dia sudah mengerti bahwa rusak mata ta nanti...

Iya (sambil mempraktekkan cara anaknya berbicara)... secara secara fisik jugakan dia mengalami gangguan sebenarnya, satu mata, dua kita saja yang sering pakai *gadget* kalau tidak di pakai begini (memegang hp dekat dengan mata) harusnya kan (memegang hp dengan jarak jauh dari mata)... iya jarak, selain jarak sebenarnya posisi, posisi paling penting, makanya kenapa orang gampang sekali sekarang stress karena ruas tulang belakang (sambil menunjuk belakang) biasanya mengalami kelainan ketika kita selalu main *gadget* apa lagi dalam posisi yang tidak benar, kebanyakan orang kan begini (memegang hp dekat dengan mata), yang yang benar adalah begini.. (memegang hp memberi jarak 15cm memegang hp)...

Iya, pembatasan waktu pasti, negatifnya cuman persoalannya biasa orang supaya dia bisa tidak mengganggu nih pake (sambil memberikan hp) itu kan biasa begitu, itu jii sebenarnya persoalan utama... ndak mau repot to, itu jii intinya disitu sebenarnya ndak mau repot, kalau mau repot sedikit anak-anak tidak akan ketergantungan, tidak akan ketergantungan tapi karena kita ndak mau orang tua tidak mau repot makanya anak-nak ketergantungan, sebenarnya itu sih kalau soal sosialisasi saya kira masyarakat sudah sudah tahu banyak tentang hal itu gitu, mungkin bahkan mungkin sudah 80% masyarakat sudah tahu bahwa mengerti bahwa *gadget* ini efeknya jelek, kalaalau tidak di atur, saya saya juga emm saya juga mengatakan salah ketika orang bilang *gadget* tidak baik, saya ndak mau, *gadget* bagus sama dengan pisau, pisau berada di tangan tukang masak dia jadi dia jadi makanan yang enak gitu to, tapi kalau pisau berada di buronan, orang-orang jahat, maka dia akan menjadi pembunuh seperti itu, seperti itu juga kalau *gadget*, *gadget* kalau kalau kita gunakan dengan waktu yang tepat batasan apa penggunaan yang benar, waktu yang tepat, posisi yang benar karena posisi sebenarnya posisi juga yang menentukan, yaa yaa itu sih kalau.. kalau orang dewasa saja tidak mengerti yang cara penggunaannya makanya kan orang di orang-orang di luaran bikin alat-alat yang bisa sambil tidur dia taruh di atas sambil begini kan (sambil mengangkat kepala) karena dia maunya harus lurus begini (mempraktekkan tatapan lurus) harus lurus dengan mata, ndak boleh begini (menunduk) karena begitu sih...

Oh ndak, paling dia minta sendiri, mau apa, maunya yang ini, yang begini iya, yaa tetap ndak bisa dia sembarangan.. ya ada cuman aa saya tidak seperti itu saya lebih cenderung lebih bagus kalau kita lihat mau lihat dia nonton itu, mm mm seperti itu, karena *hp* saya saya pegang, *hp* ibunya dia pegang, jadi kalau dia sekolah begini ndak ada apa-apa, kalau.. tidak..

Tidak ada pokoknya dia tidak punya belum belum belum boleh punya, yang dia boleh pake adalah *hp* kami, karena kalau tidak ada

tidak boleh dia punya sekarang, nanti yah paling untuk komunikasi mungkin nanti belikan yang yang itu tu jam.. *imo* itu mungkin itu sedikit lebih bagus tetapi saja radiasinya jelek cuman ya paling tidak itu bermanfaat kalau dia mau berbicara sama saya langsung, saya mau bicara sama dia bisa langsung, palingan seperti itu untuk tujuannya untuk melihat dia bagaimana saja kondisinya di sekolah dan di mana posisinya kan sekarang persoalan karena sebenarnya *gadget* sangat membantu dengan aplikasi-aplikasinya kalau dia pegang baru aktif jii dan dia menghilang kita bisa cari tahu, kalau kita pasang, instalkan program itu di pelacak di di *hp* nya... saya juga di *hp* saya juga saya pasang tinggal saya cek, kan seperti itu sebenarnya, itu mii makanya saya bilang saya sih sebenarnya tidak mengatakan *gadget* itu buruk cuman bagaimana kita menggunakannya dengan baik itu saja... kalau menurut saya sebaiknya, nanti setelah SMP iya baru dia punya sendiri... karena di SMP dia butuh dia bisa, tapi tetap dalam pengawasan, karena kalau pelajaran TK , SD masih bisalah kita yang ajarin, seperti itu...

Kalau SMP mungkin dia sudah mau main sama temannya, sosialisasi sekarang penting, gitu kan.. jadi kalau saya sebenarnya sih sebaiknya nanti SMA pii tapi kalau saya lihat dunia dunia sekarang beda dengan dunia saya dulu gitu to, saya saja punya *hp* kuliah baru punya kan begitu, itu pun juga 3g, 3g iya sms jii, telfon jii, sama senter jii (tertawa) betul kita punya dulu 3g.. iya pake seperti itu, jadi sekarang pii itu baru , sebenarnya secara fisik mengganggu banget, jadi seperti itu sih sebenarnya...

#### b. partisipan 2

Anak ku yang pertama umur 5 tahun eh sudah mau mi 6 tahun ini terus yang ke dua ini 3 tahun... tidak, saya pribadi ji yang punya toh, tapi saya ndak biasakan anak main *gadget* ... kadang-kadang sih dalam situasi...tapi tidak sering... kadang setengah jam, paling lama itu... cuman kartun-kartun saja, sama yang nyanyi-nyanyian lagu-lagu anak-anak begitu...

Gak ada... dalam pengawasan, takut nanti ada yang aneh-aneh, biasa kan tiba-tiba langsung ada yang aneh-aneh itu muncul disitu kan, takut nanti dia ini (ketawa) jadi harus diawasi... baru sedikit sih, makanya kalau biasa apanya itu katanya otak jadi bagaimana kah yang begitu toh, baru banyak juga yang di *youtube-youtube* saya lihat yang anak-anak yang jadi apa kayak hilang-hilang ini konsentrasi, seperti itu jadi saya juga takut (ketawa)... ndak saya lihat yang di *youtube-youtube* begitu...

Kalau saya pake *laptop* media belajarnya dia... *laptop*, kalau *hp* itu khusus untuk dia main-main apa lihat-lihat kartun begitu, kalau belajar itu dia di *laptop*kan jauh jaraknya, kalau *hp* dia nanti dekat nanti begini (mendekatkan *hp* dekat mata) paling pelajaran bahasa inggris, lagu-lagu biasa untuk anak-anak TK begitu, dia belajarnya di *laptop*... seminggu itu paling 3 kali, 3 kali kebanyakan dia itu lebih ke *laptop*, setiap hari sih belajar di *laptop* satu-satu jaman, setengah jam, bagaimana itu kalau satu jam, baik atau tidak ? dia sama dengan kakaknya kan sambil duduk dia sambil mendengarkan, bahasa inggris kan harus kebanyakan mendengar supaya dia *copy* kan begitu karena dia kelasnya kan bahasa inggris to, ngakpapa yah kalau satu jam, lewat dari berapa, minimal berapa itu, dua jam ? kalau *handpone* ? Radiasi di'... saya takut kalau dia dekat-dekat begitu nanti bisa bahaya, kalau *laptop* kan memang ajak jauh to ndak dekat-dekat ji, iya dari pada *handpone*...

Kakanya ndak terlalu ini dia dengan *hp* kakak yang adek ini yang ini to yang adek, yang susah di ini (tertawa) yang adek, iya sama berdua dia kebanyakan di *laptop* dia kalau di *handpone* dampak kalau di *handpone* ini nanti matanya itu saya takut... iyya (tertawa)...

### c. partisipan 3

Anakku umur 5 tahun yang sekolah di sini... tidak di kasih bebas sih, iya milik orang tua begitu... cuman apa dibatasi begitu toh, satu hari tidak menentu biasa tidak dikasih... satu dua kali iya begitu

tergantung... sebentar dia, setengah jam nda cukup biasa... kalau *handphone* dia buka *google*, *instagram*, foto-foto apa kalau *komputerlaptop* dia menggambar begitu, *download-download* lagu begitu...

*Yuotube* biasa kadang-kadang saya kasih nontong apa kaya apa cerita firman tuhan, saya kasih lihat kasih nontong... iya, pertama matanya sih, anak pertamaku itu kena dampak itu karna penggunaan getjet yang belebihang waktu dia berumur 9 bulang dia sudah pegang *handphone*, *iPad*, *game*, jadi dia tenang begitu yang orang tua supaya anak-anak tenang di kasih getjet (sambil tersenyum) iya pas waktu sekolah sebelum masuk TK dibehentikan mi karna sudah pi masuk sekolah apa tapi sudah terlambat pas kelas 1 SD ada pemeriksaang di sekolah ternyata ada mines yang paling besar...

Yang ke dua mungkin karater di, mungkin anak-anak jadi keras kepala lebih keras kepala atau apa... kalau yang TK ini tinggal saya kasih tau nanti rusak mata apa baru kasih lihat contohnya di *google* fotonya apa lansung dia tidak mau mi, di batasi sih di rumah nda bebas anak-anak pegang *handphone* kana anak petama itu matanya mines... bisa pegang getjet lagi mungkin SMP yah SMA supaya dia lebih mengerti lag... keseringan main *hp* cuman jarang di sini dia tau, kalau di laptop iya tempatnya belajar cumang di kasih waktu biasa setengah jam iya tapi kalau tidak diperhatikang satu jam paling lama, tapi itu pun harus belajar dulu baru anu bisa buka *laptop* begitu...

#### d. partisipan 4

Mencakup *gadget* yah... iya, dampak tentunya maksudnya begini dalam perkembangan era moderen saat ini memang orang tua bahkan anak-anak tidak bakalan terlepas dari *gadget* apa lagi secara saya pribadi suami saya bekerja diluar negeri kan jadi salah satu fasilitas untuk komunikasi yah melalui *smartphone* jadi kalau untuk maksudnya manfaatnya yah sangat bermanfaat tapi kalau untuk (mengalihkan perhatian anaknya) untuk ke arah anak-anaknya dampak negatifnya

yah yang lebih, maksudnya kalau kita berbicara dampaknya tentunya ada positif dan negatif...

Kalau saya sendiri kebanyakan orang tua membatasi ini *gadget* ke anak mereka, saya sendiri pribadi tidak membatasi hari senin bilang sampe minggu, kalau misalnya saya dengar dari orang tua sih cara mendidik setiap orang tua kan berbeda-beda, karena saya full di rumah 24 jam tidak bekerja karena suami sudah diluar bekerja jadi saya yang memantau cuman tetap bekerja sama dengan papinya jadi kalau untuk pemeberian *gadget* sendiri terbiasa liat sikon misalnya saat saya misalnya menyetir begitu terkadang ini rewel saya kasih (menunjuk anaknya) tapi masih tetap dalam batas pantauan apa yang dia tonton misalnya menyanyi apa semua itu kan bermanfaat itupun bukan bilang sampai berjam-jam ada batasannya misalnya hanya perjalanan dari sekolah ke ini rumah sekitar 30 menit atau 25 menit itu biasa dia menonton ataupun ndak terus-menerus kan bilang tiap hari kan tidak, hanya tergantung dari *mood* nya biasa juga masih tidur dalam perjalanan jadi itupun saya tetap pantau apa yang mereka nonton apa yang mereka hanya kebanyakan mendengar lagu *handphone* nya disimpan dalam saku mobil, terus kalau untuk dirumah keseharian kalau pulang kerumah memang ini memang menjadi tantangan juga buat orang tuakan, kalau secara pribadi dirumah terkadang karena banyak PR nya apalagi yang kelas 6 dengan kelas ini biasa mereka masih tetap pegang tapi dia gunakan untuk *search* di *google* pelajarannya jawaban-jawabannya langkah-langkahnya, kalau anakku yang satu itu karena dia *hobby* menyanyi jadi dia kebanyakan lebih fungsikan *conect* lagunya dari *handphone* pake menyanyi jadi untuk batasan paling menonton tayo atau rayen-rayen dia ikuti dia pake maksudnya bahasa inggrisnya apa begitu dia dengar dari situ dan dia terapkan jadi kalau dari segi dampak positifnya mempengaruhi juga untuk kosakatanya karena mereka mendengar terus misalnya kaya manfaatnya juga ini yah

Secara positif juga ini melatih motorik anak-anak karena misalnya dibuka saat mereka *download* aplikasi tertentu itu bukan asal *download* karena kami itu memfasilitasi anak memang *handpone* tapi membatasi juga jadi ada aplikasi yang tetap bisa di *conect* ke *handphone* anak-anak saya termasuk *handphone* saya yah jadi berapa *handphone* dirumah semua itu pada saat jam tertentu itu jam istirahat jam 8 itu sudah ter *lock* waktunya tidur jadi tertera dilayar disitu waktunya tidur, artinya semakin canggih sekarang orang tua juga di ajar untuk bagaimana mengatur anak-anak jadi untuk pemakaian *gedget* sendiri secara pribadi kalau ditanya ke saya secara pribadi itu kembali ke orang tuanya masing-masing kan ada orang yang maksudnya hanya sebatas memberi saja kepada anaknya memfasilitasi tapi tidak memperhatikan apa yang anak-anak mereka tonton

Sedangkan setiap malam itu saya berusaha setelah di *lock* misalnya kayak pergi sekolah ini *handpone* nya mereka kan tinggal ya sudah apa sih *history* yang mereka nonton, berarti masih wajar tidak ada yang perlu di khawatirkan dan yang paling pertama yang ini anak-anak saya maksudnya saya paling tidak berusaha kalian tidak boleh nonton hal-hal yang tidak baik yang berbau kekerasan atau yang hal-hal negatif sekarang anak-anak sekarang lebih cenderung *youtube* itu kaya mengarah ke yang *atta* halilintar itu konten-konten yang biasa *prank-prank* mereka terapkan jadi saya lihat ndak boleh karena saya biasa lihat *story* nya jangan sering-sering nonton itu jadi lebih di arahkan bilang apa manfaatnya jadi mereka lebih paham...

Jadi ini tidak boleh belum sesuai dengan umurnya jadi mereka lebih mengerti , kalau dari segi yang manfaatnya lagi kalau menurut saya *gedget* juga memang bermanfaat untuk anak-anak karena menambah wawasannya, ada yang terkadang anak-anak lebih ini cepat cari tahu karena zaman sekarang memang maksudnya di perhadapkan dengan teknologi kayak begini untuk lebih maju kedepan...

Lebih di perlukan kan jadi kayak anak saya terkadang dia *search* itu pelajarannya, begini jadi dia lebih tahu, terkadang saya belum jelaskan pelajaran yang dia pelajari dia sudah maksudnya sudah bilang... mami saya sudah cari tahu sendiri (mempraktekkan anaknya bicara), tapi saya tetap pantau apa PR mu ini bagaimana ini, dia sudah mampu jelaskan ke saya karena dia cari sendiri di *internet* jadi itu yang segi manfaat yang sisi positifnya, kalau dari sisi negatifnya kalo maksudnya, kalo secara umum kan begini kalo digunakan berlebihan artinya kita tidak orang tua tidak membatasi mungkin akan timbul berbagai macam dampak lainnya negatif contohnya, penglihatannya anak-anak, sejauh ini maksudnya anak saya belum ada yang pakai kacamata (tertawa)... iya jadi saya juga kembali karena saya lihat juga biasa lihat mereka nonton apa itu di batasi tapi tetap dikasi juga kek makanan yang bergizi vitamin yang untuk mata jadi menunjang dari makanan itu mempengaruhi juga, terus menegur anak secara keras saat memang sudah waktunya untuk tidur jam 8 itu papinya sudah *lock* semua *handphone* di rumah jadi tidak ada yang aa ini kan yang paling sering kan kalau ada pertemuan orang tua di sekolah kan yang paling dikeluhkan itu bagaimana ini hadapi anak kami yang tidak mau dengar-dengaran pake *handphone* kita kan yang memfasilitasi artinya kita yang harus bertanggung jawab...

Ini tanggung jawab orang tuang yang maksudnya tantangan terbesar juga buat orang tua jadi caranya memang harus tegas, konsekuensinya ke orang tuanya kembali kalau mampu berkomitmen yah jam 8 kami harus menghentikan main *handphone* kerjakan tugasnya selesaikan pergi gosok gigi, jadi saat diterapkan awal mungkin berat tapi setelah terbiasa anak-anak dia bakaln mengikuti, anak saya memang tipenya agak lambat tidur karena mereka kalau mereka pulang sore biasa sampe jam stengah 6 di rumah kan mereka ketiduran bangun jam stengah 7 atau jam 7 tidur satu jam itu terkadang kurang bersosialisasi diluar saat misalnya pulang cepat kayak hari ini pulang jam 2 terkadang aktifitasnya biasa main sepeda



atau lari-lari keliling kompleks jadi terkadang saat misalnya lambat pulang terkadang juga maksudnya kayak mau mengisi kegiatan lewat *handphone* apa tapi salah satu cara untuk maksudnya tidak terlalu tergantung sama *gedget* mereka pegang tapi hanya sebentar... saya memfasilitasi mainan memang lebih banyak kearah mainan tapi mainan kayak *puzzel*, blok-blok, buku mewarnai, kalau buku mewarnai itu bisa dalam satu hari itu satu buku itu satu anak itu kalau ini Misel hanya coret-coret saja walaupun maksudnya saya memasak kan saya arahkan oke menggambar dulu yah, mereka berkelahi berkelahi saling berebut warna lagi...

Kalau dari segi untuk *gadget* nya tidak tapi secara umum yah kalau dampaknya kalau saya lihat di ponakan saya apa itukan yang pertama seperti merusak mata, yang kedua kecenderungan anak kalau main *gadget* susah di atur, agak susah diatur kenapa karena pernah juga sih saya alami awal-awalnya waktu Mickael yang itu karena dia jenuh biasa menunggu kakaknya kan akhirnya kita kan orang tua mencari yang simpelnya yah karena sepanjang hari biasa saya biasa tinggalkan di rumah tantenya yah kasi *handphone* untuk menenangkan yah di pungkiri juga sekarang kalau sekarang saya ini biasa...

Maksudnya di tinggalkan tantenya, biasa tantenya tinggal cari entengnya yah kasi nonton ini cuman lebih mengarah ke sambung ke *tv* kan jadi tidak terlalu takut bilang untuk matanya apa karena langsung nonton di *tv* nya, iya itu pun konten-konten yang bermanfaat bukan maksudnya yang kekerasan apa jadi tetap dalam pemantauan itu apa yang mereka nonton, terus dampak negatif berikutnya secara umum itu yah memang maksudnya anak-anak ketergantungan jadi susah diatur untuk perkembangannya jadi mereka terpaku sama *handphone* jadi susah untuk bergaul mungkin di luar rumah apa karena saya lihat di anaknya kakak sendiri karena sering main *handphone* ndak tahu mungkin karena karakternya mungkin berdiam diri jadi kayak apa penakut, sebenarnya kalau dilihat kayak anak-anak

saya dilihat tenang-tenang kan *miss* (berbicara ke salah satu guru) cuman terkadang maksudnya mereka dirumah dilihat aktif aktif jadi kalau anaknya yang ponakan saya ini anaknya kakak saya memang bapaknya juga mamanya juga kerja jadi omannya yang jaga jadi *handphone* terus kan jadi walupun kita datang kerumahnya untuk ajak bermain dia memang lebih fokus ke *gadget* nya begitu jadi kembali lagi memang yah dampaknya itu maksudnya kalau anak-anak tidak di batasi agak ketergantungan begitu jadi bisa merusak saraf otak juga sampai perkembangannya bisa kayak anak-anak lambat bergaul, pertumbuhannya terganggu jadi banyak juga dampak negatifnya kalau memang sudah kecandauan tapi kalau saya di tanya secara pribadi...

Saya gunakan *smartphone* untuk anak-anak kebanyakan ke arah positif karena lebih saya kontrol kita maksudnya perhatikan saat mereka mau *download game* itu itu ee ndak langsung ter *download* atau *menginstal* sesuatu itu ndak langsung *terinstal*, saya mau *download* saja itu harus di konfirmasi sama *handphone* inti yang di pegang sama suami saya jadi lebih terpantau bagitu jadi anak-anak semakin pintar menggunakan teknologi orang tua juga harus kembali bisa mengendalikan itu jadi salah satu cara itu tetap terpantau sebenarnya, adapun dampak-dampak yang memang dampak negatif yang berbahaya untuk anak misalnya merusak mata, mengganggu pertumbuhannya anak-anak, pergaulannya bisa juga kalau anak yang sering main *handphone* itu malas bergerak akhirnya obesitas apa begitu kembali ke masing-masing orang tua jadi bagaimana caranya misalnya kita memang sebagai orang tua karena anak itu sebagai anugerah Tuhan yah harus di jaga apa jadi salah satunya itu memperhatikan anak-anak memang mempengaruhi ini *smartphone* kecil-kecil tapi berdampak (tertawa)...

Yang TK ? yang TK diakan lebih sering bermain sekarang, jadi main-mainnya blok-blok, *puzzel*, mewarna, buku cerita... yang dia tonton ? banyak dia senang mewarnai, baru rayen yang *rayen and family*, dengan lagu-lagu sembarang kayak dia suka *frozen* apa

semua... selebihnya biasa kalau kita beraktifitas diluar, pergi bermain apa jadi bermain sepeda itu kan termasuk dalam proses belajar (tertawa) saya kan senang menanam dirumah, jadi mereka ikutan kek saya kemarin tanam lombok banyak sekali yang tumbuh lomboknya astaga belum merah mereka sudah pergi petik, iya jadi apa na bilang "mami ini sudah siap dimasak" (menirukan anak berbicara) bilang ooh jadi mereka tahu kalau sudah berbuah ooh itu iyah...

## 2. Meringkas dan Mengorganisir Data

Pada tahap ini peneliti mengatur, mengelompokkan data dari hasil meaning unit sesuai dengan topik dan pertanyaan yang diajukan.

Berikut data yang dikelompokkan peneliti:

### a. Sikap Orang Tua Dalam Pemberian *Gadget* Pada Anak

"kalau dia punya sendiri ndak cuman kalau punya saya dipinjam pakai nonton boleh (p1)

"saya pribadi ji yang punya toh, tapi saya ndak biasakan anak main *gadget* ... kadang-kadang sih dalam situasi...tapi tidak sering (p2)

"tidak di kasih bebas sih, iya milik orang tua begitu... cuman apa dibatasi begitu toh, satu hari tidak menentu biasa tidak dikasih (p3)

"kalau saya sendiri kebanyakan orang tua membatasi ini *gadget* ke anak mereka, saya sendiri pribadi tidak membatasi hari senin bilang sampe minggu (p4)

### b. Sikap Orag Tua Tentang Jangka Waktu Pemberian *Gadget* Pada Anak

"iyaa kasih waktu, paling setengah jam, iya.. (p1)

"kadang setengah jam, paling lama itu... (p2)

"sebentar dia, setengah jam nda cukup biasa... (p3)

“itupun bukan bilang sampai berjam-jam ada batasannya misalnya hanya perjalanan dari sekolah ke ini rumah sekitar 30 menit atau 25 menit itu biasa dia menonton ataupun ndak terus-menerus kan bilang tiap hari kan tidak (p4)

### **c. Pemberian *Gadget* Sebagai Media Belajar Pada Anak**

“edukasi biasanya lebih cenderung karena (sambil menganggukkan kepala) dia kadang-kadang minta yang kayak, papi saya mau yang masak-masak... (p1)

“paling pelajaran bahasa inggris, lagu-lagu biasa untuk anak-anak TK begitu, dia belajarnya di *laptop*... (p2)

“kalau *komputerlaptop* dia menggambar begitu, *download-download* lagu begitu... *youtube* biasa kadang-kadang saya kasih nontong apa kaya apa cerita firman tuhan (p3)

“banyak dia senang mewarnai, baru rayen yang *rayen and family*, dengan lagu-lagu sembarang kayak dia suka *frozen* apa semua.. (p4)

### **d. Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Negatif Dari Penggunaan *Gadget* Yang Berlebihan Pada Anak**

“iya, dampak kan yang paling utama adalah psikologis mereka... ya ke psikologis anak-anak ketika dia kan bisa bikin adiktif ketergantungan terhadap hp sehingga sudah liat banyak, banyak hal gitu, di media-media bahwa banyak yang mengalami gangguan psikologi gara-gara seperti gara-gara kecanduan *gadget*, secara secara fisik jugakan dia mengalami gangguan sebenarnya, satu mata, dua kita saja yang sering pakai *gadget* kalau tidak di pakai begini (memegang hp dekat dengan mata) harusnya kan (memegang hp dengan jarak jauh dari mata)... iya jarak, selain jarak sebenarnya posisi, posisi paling penting, makanya kenapa orang gampang sekali sekarang stress karena ruas tulang belakang (sambil menunjuk belakang) biasanya mengalami kelainan ketika kita selalu main *gadget* apa lagi dalam posisi yang

tidak benar, kebanyakan orang kan begini (memegang hp dekat dengan mata), yang yang benar adalah begini.. (memegang hp memberi jarak 15cm memegang hp). (p1)

“Radiasi di’... saya takut kalau dia dekat-dekat begitu nanti bisa bahaya, dampak kalau di *handpone* ini nanti matanya itu saya takut... iyya (tertawa). (p2)

“anak pertamaku itu kena dampak itu karna penggunaan getjet yang berlebihan waktu dia berumur 9 bulang dia sudah pegang *handphone, iPad, game*, jadi dia tenang begitu yang orang tua supaya anak-anak tenang di kasih getjet (sambil tersenyum) iya pas waktu sekolah sebelum masuk TK dibehentikan mi karna sudah pi masuk sekolah apa tapi sudah terlambat pas kelas 1 SD ada pemeriksaang di sekolah ternyata ada mines yang paling besar... yang ke dua mungkin karater di, mungkin anak-anak jadi keras kepala lebih keras kepala atau apa. (p3)

“kalian tidak boleh nonton hal-hal yang tidak baik yang berbau kekerasan atau yang hal-hal negatif sekarang anak-anak sekarang lebih cenderung *youtube* itu kaya mengarah ke yang atta halilintar itu konten-konten yang biasa *prank-prank* mereka terapkan jadi saya lihat ndak boleh karena saya biasa lihat *story* nya jangan sering-sering, terus dampak negatif berikutnya secara umum itu yah memang maksudnya anak-anak ketergantungan jadi susah diatur untuk perkembangannya jadi mereka terpaku sama *handphone* jadi susah untuk bergaul mungkin di luar rumah apa karena saya lihat di anaknya kakak sendiri karena sering main *handphone* ndak tahu mungkin karena karakternya mungkin berdiam diri jadi kayak apa penakut, macam dampak lainnya negatif contohnya, penglihatannya anak-anak, kalau anak-anak tidak di batasi agak ketergantungan begitu jadi bisa merusak saraf otak juga sampai perkembangannya bisa kayak anak-anak lambat bergaul, dampak negatif yang berbahaya untuk anak

misalnya pergaulannya bisa juga kalau anak yang sering main *handphone* itu malas bergerak akhirnya obesitas apa begitu.(p4)

### 3. Abstraksi Data

Pada tahap abstraksi data peneliti akan mengelompokkan data yang memiliki makna dan memuat label terhadap data tersebut dan mengelompokkan beberapa label yang serupa menjadi suatu kategori serta membuat tema dari beberapa kategori yang berhubungan. Berikut tahap dalam melakukan abstraksi data.

#### a. Koding

Pada tahap koding ini peneliti membuat label dari data yang memiliki makna dan diberi kode serupa kata berdasarkan apa yang disampaikan partisipan. Berikut tabel dari label data yang sudah diberi kode serupa kata yaitu :

**Tabel 4.2 Kode**

Kategori	Kode
Sikap Orang Tua Dalam Pemberian <i>Gadget</i> Pada Anak	SOTDPGPA
Sikap Orag Tua Tentang Jangka Waktu Pemberian <i>Gadget</i> Pada Anak	SOTTJWPGPA
Pendapat Orang Tua Tentang	POTTPGSMBPA

Pemberian <i>Gadget</i> Sebagai Media Belajar Pada Anak	POTTDNDPGYBPA
Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Negatif Dari Penggunaan <i>Gadget</i> Yang Berlebihan Pada Anak	

#### b. Membuat Kategori

Pada tahap membuat kategori peneliti membuat kategori dari beberapa label yang sama dikelompokkan menjadi suatu kategori, sedangkan beberapa kode lainnya membuat suatu kategori lainnya. Berikut tabel label yang sama dikelompokkan menjadi suatu kategori, yaitu :

**Tabel4.3 Kategori**

Kategori	Data
Sikap Orang Tua Dalam Pemberian <i>Gadget</i> Pada Anak (SOTDPGPA)	<p>”kalau dia punya sendiri ndak cuman kalau punya saya dipinjam pakai nonton boleh (p1)</p> <p>“saya pribadi ji yang punya toh, tapi saya ndak biasakan anak main <i>gadget</i> ... kadang-kadang sih dalam situasi...tapi tidak sering (p2)</p> <p>“tidak di kasih bebas sih, iya milik orang tua begitu... cuman apa dibatasi begitu toh, satu hari tidak menentu biasa tidak dikasih (p3)</p>

<p>Sikap Orang Tua Tentang Jangka Waktu Pemberian <i>Gadget</i> Pada Anak (SOTTJWPGPA)</p>	<p>“kalau saya sendiri kebanyakan orang tua membatasi ini <i>gadget</i> ke anak mereka, saya sendiri pribadi tidak membatasi hari senin bilang sampe minggu (p4)</p> <p>“iyaa kasih waktu, paling setengah jam, iya.. (p1)</p> <p>“kadang setengah jam, paling lama itu... (p2)</p> <p>“sebentar dia, setengah jam nda cukup biasa... (p3)</p> <p>“itupun bukan bilang sampai berjam-jam ada batasannya misalnya hanya perjalanan dari sekolah ke ini rumah sekitar 30 menit atau 25 menit itu biasa dia menonton ataupun ndak terus-menerus kan bilang tiap hari kan tidak (p4)</p>
<p>Pendapat Orang Tua Tentang Pemberian <i>Gadget</i> Sebagai Media Belajar Pada Anak (POTTPGSMBPA)</p>	<p>“edukasi biasanya lebih cenderung karena (sambil mengganggu kepala) dia kadang-kadang minta yang kayak, papi saya mau yang masak-masak... (p1)</p>



<p>Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Negatif Dari Penggunaan <i>Gadget</i> Yang Berlebihan Pada Anak (POTTDNDPGYBPA)</p>	<p>“paling pelajaran bahasa inggris, lagu-lagu biasa untuk anak-anak TK begitu, dia belajarnya di <i>laptop</i>... (p2)</p> <p>“kalau <i>komputerlaptop</i> dia menggambar begitu, <i>download-download</i> lagu begitu... <i>yuotube</i> biasa kadang-kadang saya kasih nontong apa kaya apa cerita firman tuhan (p3)</p> <p>“banyak dia senang mewarnai, baru rayen yang <i>rayen and family</i>, dengan lagu-lagu sembarang kayak dia suka <i>frozen</i> apa semua.. (p4)</p> <p>“iya, dampak kan yang paling utama adalah psikologis mereka... ya ke psikologis anak-anak ketika dia kan bisa bikin adiktif ketergantungan terhadap <i>hp</i> sehingga sudah liat banyak, banyak hal gitu, di media-media bahwa banyak yang mengalami gangguan psikologi gara-gara seperti gara-gara kecanduan <i>gadget</i>, secara fisik jugakan dia</p>
---	--

	<p>mengalami gangguan sebenarnya, satu mata, dua kita saja yang sering pakai <i>gadget</i> kalau tidak di pakai begini (memegang <i>hp</i> dekat dengan mata) harusnya kan (memegang <i>hp</i> dengan jarak jauh dari mata)... iya jarak, selain jarak sebenarnya posisi, posisi paling penting, makanya kenapa orang gampang sekali sekarang stress karena ruas tulang belakang (sambil menunjuk belakang) biasanya mengalami kelainan ketika kita selalu main <i>gadget</i> apa lagi dalam posisi yang tidak benar, kebanyakan orang kan begini (memegang <i>hp</i> dekat dengan mata), yang yang benar adalah begini.. (memegang <i>hp</i> memberi jarak 15cm memegang <i>hp</i>). (p1)</p> <p>“Radiasi di’... saya takut kalau dia dekat-dekat begitu nanti bisa bahaya, dampak kalau di <i>handpone</i> ini nanti matanya itu saya takut... iyya (tertawa). (p2)</p> <p>“anak pertamaku itu kena dampak itu karna penggunaan <i>getjet</i> yang berlebihan waktu dia berumur 9 bulang dia sudah pegang <i>handphone, iPad, game</i>, jadi dia tenang begitu yang orang tua</p>
--	---

supaya anak-anak tenang di kasih getjet (sambil tersenyum) iya pas waktu sekolah sebelum masuk TK dibehentikan mi karna sudah pi masuk sekolah apa tapi sudah terlambat pas kelas 1 SD ada pemeriksaang di sekolah ternyata ada mines yang paling besar... yang ke dua mungkin karater di, mungkin anak-anak jadi keras kepala lebih keras kepala atau apa. (p3)

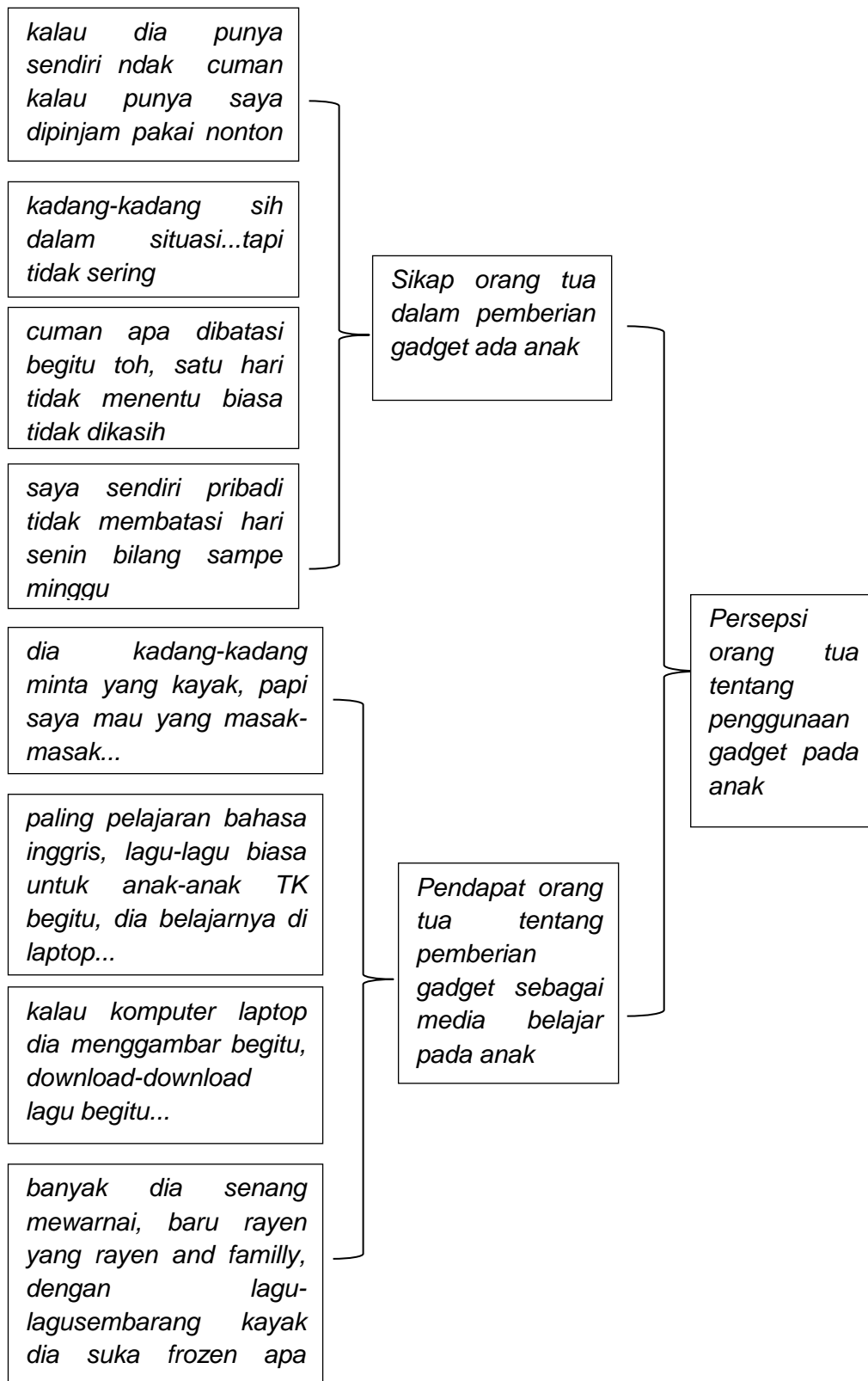
“kalian tidak boleh nonton hal-hal yang tidak baik yang berbau kekerasan atau yang hal-hal negatif sekarang anak-anak sekarang lebih cenderung *youtube* itu kaya mengarah ke yang *atta halilintar* itu konten-konten yang biasa *prank-prank* mereka terapkan jadi saya lihat ndak boleh karena saya *bi4cd v-t story* nya jangan sering-sering, terus dampak negatif berikutnya secara umum itu yah memang maksudnya anak-anak ketergantungan jadi susah diatur untuk perkembangannya jadi mereka terpaku sama *handphone* jadi susah untuk bergaul mungkin di luar rumah apa karena saya lihat di anaknya kakak sendiri

	<p>karena sering main <i>handphone</i> ndak tahu mungkin karena karakternya mungkin berdiam diri jadi kayak apa penakut, macam dampak negatif lainnya contohnya, penglihatannya anak-anak, kalau anak-anak tidak di batasi agak ketergantungan begitu jadi bisa merusak saraf otak juga sampai ffcperkembangannya bisa kayak anak-anak lambat bergaul, dampak negatif yang berbahaya untuk anak misalnya pergaulannya bisa juga kalau anak yang sering main <i>handphone</i> itu malas bergerak akhirnya obesitas apa begitu.(p4)</p>
--	---

#### 4. Menentukan Tema

Peneliti akan menggambarkan keseluruhan tema yang terbentuk berdasarkan tujuan khusus peneliti yang mengacu pada pertanyaan-pertanyaan serta jawaban atau pertanyaan dari partisipan. Tujuan penelitian terjawab dalam 3 tema mengenai persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak di TK Kristen Gamaliel Makassar. Berikut tema-tema yang terbentuk, yaitu:

a. Tema I : Persepsi Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak



Persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* serta alasan orang tua memberikan *gadget* pada anak, berikut tanggapan partisipan yang mendukung :

"kalau dia punya sendiri ndak cuman kalau punya saya dipinjam pakai nonton boleh, edukasi biasanya lebih cenderung karena (sambil menganggukkan kepala) dia kadang-kadang minta yang kayak, papi saya mau yang masak-masak... (p1)

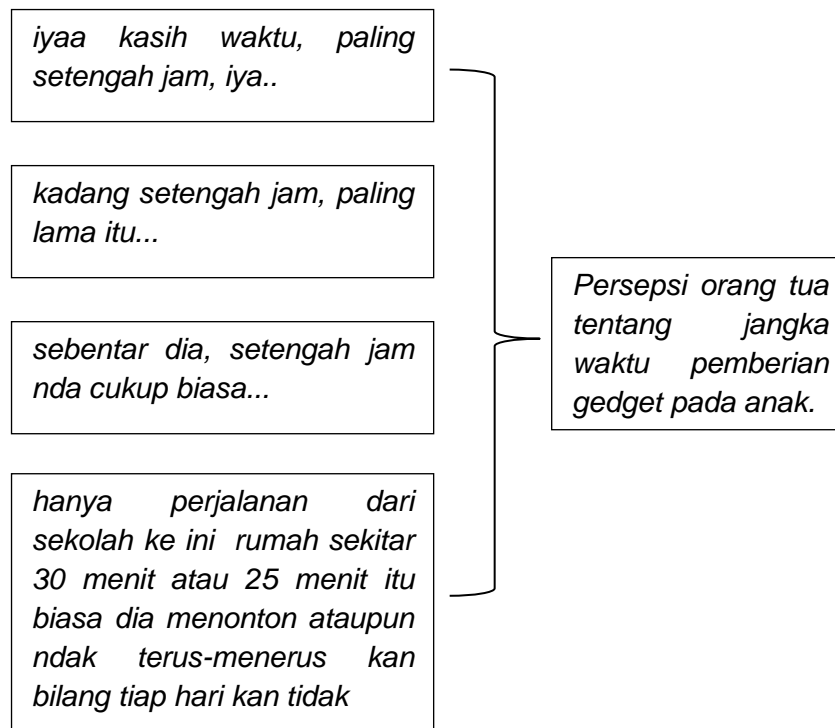
"saya pribadi ji yang punya toh, tapi saya ndak biasakan anak main *gadget* ... kadang-kadang sih dalam situasi...tapi tidak sering, paling pelajaran bahasa inggris, lagu-lagu biasa untuk anak-anak TK begitu, dia belajarnya di *laptop*... (p2)

"tidak di kasih bebas sih, iya milik orang tua begitu... cuman apa dibatasi begitu toh, satu hari tidak menentu biasa tidak dikasih, kalau *komputerlaptop* dia menggambar begitu, *download-download* lagu begitu... *yuotube* biasa kadang-kadang saya kasih nontong apa kaya apa cerita firman tuhan.. (p3)

"kalau saya sendiri kebanyakan orang tua membatasi ini *gadget* ke anak mereka, saya sendiri pribadi tidak membatasi hari senin bilang sampe minggu, banyak dia senang mewarnai, baru rayen yang *rayen and family*, dengan lagu-lagu sembarang kayak dia suka *frozen* apa semua.. (p4)

b. Tema II : Persepsi Orang Tua Tentang Jangka Waktu Pemberian

*Gedget Pada Anak*



Tema yang teridentifikasi berdasarkan tujuan khusus yang mengacu pada beberapa kategori yang diperoleh dari hasil wawancara kepada beberapa orang tua. Dengan pernyataan partisipan tentang jangka waktu penggunaan *gadget* pada anak yaitu:

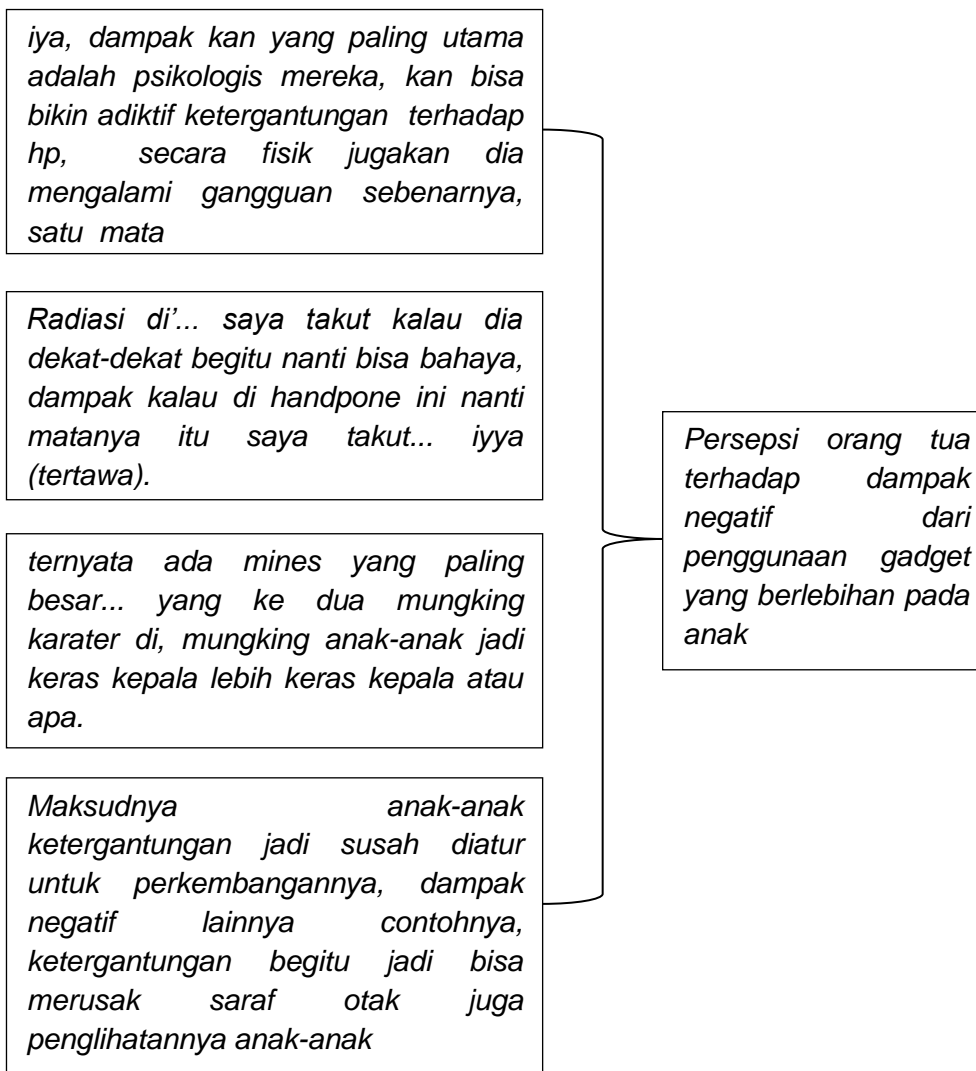
“iyaa kasih waktu, paling setengah jam, iya.. (p1)

“kadang setengah jam, paling lama itu... (p2)

“sebentar dia, setengah jam nda cukup biasa... (p3)

“itupun bukan bilang sampai berjam-jam ada batasannya misalnya hanya perjalanan dari sekolah ke ini rumah sekitar 30 menit atau 25 menit itu biasa dia menonton ataupun ndak terus-menerus kan bilang tiap hari kan tidak (p4)

c. Tema III : Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Negatif Dari Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak



Tema yang teridentifikasi berdasarkan tujuan khusus yang mengacu pada beberapa kategori yang diperoleh dari hasil wawancara kepada beberapa orang tua. Dengan pernyataan partisipan tentang dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak pada anak yaitu:

“iya, dampak kan yang paling utama adalah psikologis mereka... ya ke psikologis anak-anak ketika dia kan bisa bikin adiktif ketergantungan terhadap *hp* sehingga sudah liat banyak, banyak hal gitu, di media-media bahwa banyak yang mengalami gangguan psikologi gara-gara seperti gara-gara kecanduan *gadget*, secara fisik jugakan dia mengalami gangguan



sebenarnya, satu mata, dua kita saja yang sering pakai *gadget* kalau tidak di pakai begini (memegang *hp* dekat dengan mata) harusnya kan (memegang *hp* dengan jarak jauh dari mata)... iya jarak, selain jarak sebenarnya posisi, posisi paling penting, makanya kenapa orang gampang sekali sekarang stress karena ruas tulang belakang (sambil menunjuk belakang) biasanya mengalami kelainan ketika kita selalu main *gadget* apa lagi dalam posisi yang tidak benar, kebanyakan orang kan begini (memegang *hp* dekat dengan mata), yang yang benar adalah begini.. (memegang *hp* memberi jarak 15cm memegang *hp*). (p1)

“Radiasi di’... saya takut kalau dia dekat-dekat begitu nanti bisa bahaya, dampak kalau di *handpone* ini nanti matanya itu saya takut... iyya (tertawa). (p2)

“anak pertamaku itu kena dampak itu karna penggunaan getjet yang belebihang waktu dia berumur 9 bulang dia sudah pegang *handphone*, *iPad*, *game*, jadi dia tenang begitu yang orang tua supaya anak-anak tenang di kasih getjet (sambil tersenyum) iya pas waktu sekolah sebelum masuk TK dibehentikan mi karna sudah pi masuk sekolah apa tapi sudah terlambat pas kelas 1 SD ada pemeriksaang di sekolah ternyata ada mines yang paling besar... yang ke dua mungking karater di, mungking anak-anak jadi keras kepala lebih keras kepala atau apa. (p3)

“kalian tidak boleh nonton hal-hal yang tidak baik yang berbau kekerasan atau yang hal-hal negatif sekarang anak-anak sekarang lebih cenderung *youtube* itu kaya mengarah ke yang atta halilintar itu konten-konten yang biasa *prank-prank* mereka terapkan jadi saya lihat ndak boleh karena saya biasa lihat *story* nya jangan sering-sering, terus dampak negatif berikutnya secara umum itu yah memang maksudnya anak-anak ketergantungan jadi susah diatur untuk perkembangannya jadi mereka terpaku sama *handphone* jadi susah untuk bergaul mungkin di luar rumah apa karena saya lihat di anaknya kakak sendiri karena sering main *handphone* ndak tahu mungkin karena karakternya mungkin berdiam diri jadi kayak apa penakut, macam dampak negatif lainnya contohnya, penglihatannya anak-anak, kalau anak-anak tidak di batasi agak

ketergantungan begitu jadi bisa merusak saraf otak juga sampai perkembangannya bisa kayak anak-anak lambat bergaul, dampak negatif yang berbahaya untuk anak misalnya pergaulannya bisa juga kalau anak yang sering main *handphone* itu malas bergerak akhirnya obesitas apa begitu.(p4)

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian telah mengidentifikasi 3 tema yang merupakan hasil dari penelitian ini. Tema-tema tersebut teridentifikasi berdasarkan tujuan khusus penelitian. Adapun tema-tema yang teridentifikasi pada penelitian ini diantaranya, yaitu: (1) persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak, (2) persepsi orang tua tentang jangka waktu pemberian *gadget* pada anak, dan (3) persepsi orang tua terhadap dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak.

#### 1. Tema I: Persepsi Orang Tua Tentang Penggunaan *Gadget* Pada Anak

Dari hasil penelitian ditemukan peneliti bahwa persepsi partisipan menunjukkan tanggapan yang sama tentang sikap orang tua dalam pemberian *gadget* pada anak, dengan pernyataan :

"kalau dia punya sendiri ndak cuman kalau punya saya dipinjam pakai nonton boleh, edukasi biasanya lebih cenderung karena (sambil menganggukkan kepala) dia kadang-kadang minta yang kayak, papi saya mau yang masak-masak... (p1)

"saya pribadi ji yang punya toh, tapi saya ndak biasakan anak main *gadget* ... kadang-kadang sih dalam situasi...tapi tidak sering, paling pelajaran bahasa inggris, lagu-lagu biasa untuk anak-anak TK begitu, dia belajarnya di *laptop*... (p2)

"tidak di kasih bebas sih, iya milik orang tua begitu... cuman apa dibatasi begitu toh, satu hari tidak menentu biasa tidak dikasih, kalau *komputerlaptop* dia menggambar begitu, *download-download* lagu begitu... *yuotube* biasa kadang-kadang saya kasih nontong apa kaya apa cerita firman tuhan.. (p3)

“kalau saya sendiri kebanyakan orang tua membatasi ini *gadget* ke anak mereka, saya sendiri pribadi tidak membatasi hari senin bilang sampe minggu, banyak dia senang mewarnai, baru rayen yang *rayen and family*, dengan lagu-lagu sembarang kayak dia suka *frozen* apa semua.. (p4)

Menurut Wildayatun (1999) dalam Muhidin (2008) mendeskripsikan persepsi sebagai proses mental yang terjadi dalam diri manusia yang akan menunjukkan bagaimana ia melihat, mendengar, merasakan, meraba serta memberi nilai terhadap objek atau peristiwa.

Dalam survei yang dilakukan oleh *the Asianparent insights* (2014), pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki *gadget* dan anak dengan usia 3-8 tahun pada 5 (lima) Negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia. Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3-8 tahun. Dari 98% responden anak-anak usia 3-8 tahun pengguna *gadget* tersebut, 67% diantaranya menggunakan *gadget* milik orang tua mereka, 18% lainnya menggunakan *gadget* milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan *gadget* milik sendiri.

Sering kita temui orang tua membelikan *gadget* yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Orang tua yang memiliki karier di luar rumah *gadget* digunakan memantau aktifitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah. Sedangkan ibu yang *standbay* dirumah membelikan *gadget* bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian. Namun lama-kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik. Dimulai dari situlah, anak akan lebih terfokus pada *gadget*nya dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Anak akan lebih individual dan peka terhadap lingkungan sekitarnya (Suwarsi, 2017).

Penelitian yang dilakukan Trinika (2015) menunjukkan sebesar 42,1% anak usia prasekolah dengan paparan penggunaan *gadget* yang tinggi. Anak-anak di bawah usia 3 tahun atau 4 tahun lebih mungkin menggunakan internet atau gadget untuk menonton video (childwise, 2012 dalam Wendy W. L Goh et al., 2015).

Dari hasil di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa orang tua masih memberikan *gadget* pada anak mereka serta orang tua perlu memperhatikan kembali dalam memberikan *gadget* sebagai media belajar pada anak. Hal ini pula didukung oleh penjelasan teori di atas yang menjelaskan bahwa sebagian besar orang tua memberikan *gadget* pada anak yang digunakan sebagai media belajar.

## **2. Tema II: Persepsi Orang Tua Tentang Jangka Waktu Pemberian Gadget Pada Anak.**

Dari hasil penelitian ditemukan peneliti bahwa persepsi partisipan menunjukkan tanggapan yang sama tentang persepsi orang tua tentang jangka waktu pemberian *gadget* pada anak, dengan pernyataan :

“iyaa kasih waktu, paling setengah jam, iya.. (p1)

“kadang setengah jam, paling lama itu... (p2)

“sebentar dia, setengah jam nda cukup biasa... (p3)

“itupun bukan bilang sampai berjam-jam ada batasannya misalnya hanya perjalanan dari sekolah ke ini rumah sekitar 30 menit atau 25 menit itu biasa dia menonton ataupun ndak terus-menerus kan bilang tiap hari kan tidak (p4)

Menurut Yayasan Kita dan Buah Hati & American Academy of Pediatric menyatakan rambu-rambu durasi penggunaan *gadget* untuk anak dengan usia 0-2 tahun (*No Gadget* atau tidak menggunakan *gadget*), 3-5 tahun (maksimal 10 menit), 5-7 tahun (maksimal 20 menit), 7-9 tahun (maksimal 30 menit), 9-12 tahun (maksimal 1 jam), 12-15 tahun (maksimal 2 jam). Jika penggunaannya lebih dari durasi yang telah

ditentukan maka akan terjadi indikasi kecanduan dengan total 15 jam dalam sepekan. Pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak dikarenakan menggunakan *gadget* terlalu lama atau berlebihan anak-anak menjadi *agresif* bila terlalu sering menggunakan *gadget* anak akan jadi malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan dan menyebabkan anak kegemukan atau berat badan yang bertambah secara berlebihan, dan anak cenderung menjadi tidak peka terhadap lingkungan disekelilingnya, anak yang terlalu asik dengan *gadgetnya* berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk, Dokter anak asal Amerika Serikat Cris Rowan dalam tulisannya di *Huffington Post* mengatakan perlu ada larangan penggunaan *gadget* pada anak usia dibawah 12 tahun ([http://www.academia.edu/12322308/dampak\\_game\\_online](http://www.academia.edu/12322308/dampak_game_online)).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makan pun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan *gadgetnya*. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tua pun enggan (Suwarsi, 2017).

Menurut Suarsi (2016) ada perilaku anak terkait dengan *gadget* ini yang harus disadari guru maupun orang tua adapun peran orangtua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orangtua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan *gadget* supaya tidak mengganggu. Mengontrol setiap konten yang ada di *gadget* anak merupakan salah satu cara yang efektif. Lebih sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dalam waktu luang. Bermain bersama atau hanya sekedar bercanda disel-sela aktifitas yang padat. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa. mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

Dari hasil di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa orang tua memberikan gadget pada anak secara berlebihan dan orang tua pun tidak mengetahui jangka waktu pemberian *gadgets* sesuai dengan tingkat usia pada anak. Dikarenakan hasil yang didapat tidak sejalan dengan teori yang sudah ada.

### 3. Tema III: Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Negatif Dari Penggunaan *Gadget* Yang Berlebihan Pada Anak

Dari hasil penelitian ditemukan peneliti bahwa persepsi partisipan menunjukkan tanggapan yang sama tentang persepsi orang tua tentang jangka waktu pemberian *gadget* pada anak, dengan pernyataan :

“iya, dampak kan yang paling utama adalah psikologis mereka... ya ke psikologis anak-anak ketika dia kan bisa bikin adiktif ketergantungan terhadap *hp* sehingga sudah liat banyak, banyak hal gitu, di media-media bahwa banyak yang mengalami gangguan psikologi gara-gara seperti gara-gara kecanduan *gadget*, secara fisik jugakan dia mengalami gangguan sebenarnya, satu mata, dua kita saja yang sering pakai *gadget* kalau tidak di pakai begini (memegang *hp* dekat dengan mata) harusnya kan (memegang *hp* dengan jarak jauh dari mata)... iya jarak, selain jarak sebenarnya posisi, posisi paling penting, makanya kenapa orang gampang sekali sekarang stress karena ruas tulang belakang (sambil menunjuk belakang) biasanya mengalami kelainan ketika kita selalu main *gadget* apa lagi dalam posisi yang tidak benar, kebanyakan orang kan begini (memegang *hp* dekat dengan mata), yang yang benar adalah begini.. (memegang *hp* memberi jarak 15cm memegang *hp*). (p1)

“Radiasi di’... saya takut kalau dia dekat-dekat begitu nanti bisa bahaya, dampak kalau di *handpone* ini nanti matanya itu saya takut... iyya (tertawa). (p2)

“anak pertamaku itu kena dampak itu karna penggunaan *getjet* yang berlebihan waktu dia berumur 9 bulang dia sudah pegang *handphone*, *iPad*, *game*, jadi dia tenang begitu yang orang tua supaya anak-anak

tenang di kasih getjet (sambil tersenyum) iya pas waktu sekolah sebelum masuk TK dibehentikan mi karna sudah pi masuk sekolah apa tapi sudah terlambat pas kelas 1 SD ada pemeriksaang di sekolah ternyata ada mines yang paling besar... yang ke dua mungking karater di, mungking anak-anak jadi keras kepala lebih keras kepala atau apa. (p3)

“kalian tidak boleh nonton hal-hal yang tidak baik yang berbau kekerasan atau yang hal-hal negatif sekarang anak-anak sekarang lebih cenderung *youtube* itu kaya mengarah ke yang atta halilintar itu konten-konten yang biasa *prank-prank* mereka terapkan jadi saya lihat ndak boleh karena saya biasa lihat *story* nya jangan sering-sering, terus dampak negatif berikutnya secara umum itu yah memang maksudnya anak-anak ketergantungan jadi susah diatur untuk perkembangannya jadi mereka terpaku sama *handphone* jadi susah untuk bergaul mungkin di luar rumah apa karena saya lihat di anaknya kakak sendiri karena sering main *handphone* ndak tahu mungkin karena karakternya mungkin berdiam diri jadi kayak apa penakut, macam dampak negatif lainnya contohnya, penglihatannya anak-anak, kalau anak-anak tidak di batasi agak ketergantungan begitu jadi bisa merusak saraf otak juga sampai perkembangannya bisa kayak anak-anak lambat bergaul, dampak negatif yang berbahaya untuk anak misalnya pergaulannya bisa juga kalau anak yang sering main *handphone* itu malas bergerak akhirnya obesitas apa begitu.(p4)

*Gadget* memang banyak memberikan dampak positif untuk kemajuan dalambidang teknologi khususnya komunikasi, namun perlu disadari ada hal-halyang bersifat negatif apabila anak – anak yang menggunakan *gadget*, menggunakannya dengan tidak baik atau menggunakan *gadget* secara berlebihan. Dengan banyaknya aplikasi dan *games* dalam *gadget* membuat anak betah berlama-lamamenggunakan *gadget* padahal penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usiapendidikan dasar dapat berdampak negatif seperti komunikasi anak dan orang tuayang akan berkurang dikarnakan anak terlalu asik dengan *gadgetnya*, kemampuanpsikomotorik anak akan berkurang karena penggunaan



*gadget* yang berlebihan, anak akan kesulitan beradaptasi dengan materi pelajarannya karena anak hanya bermain *gadget*, dan anak akan sulit bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya karena anak lebih memilih dirumah bermain *gadget* dan kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya (Suwarsi, 2016)

Menurut Jonathan, dkk (2015) Ada beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan *gadget* pada perkembangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan. Diantaranya adalah:

1) Waktu terbuang sia-sia

Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.

2) Perkembangan otak

Terlalu lama dalam penggunaan *gadget* dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengeskpresikan pikirannya.

3) Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.

4) Mengganggu kesehatan.

Semakin sering menggunakan *gadget* akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.

5) Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis

atau menyendiri. Banyak dari mereka diakhir pekan digunakan untuk bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola dilapangan.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan *gadget* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak (Jonathan, dkk (2015)).

Radiasi gelombang elektromagnetik dari *gadget* memang tidak terlihat. efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orangtua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain *gadget* saat ini memang tidak bisa dipungkiri. Namun ada baiknya tidak selalu bermain atau paling tidak membatasi waktu bermain *gadget*. Karena alasan radiasi diatas. Sebenarnya kegiatan bermain merupakan kegiatan utama anak yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif sosial dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnyamelalui kegiatan bermain belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebaya yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Adapun efek jangka panjang dari radiasi gelombang elektromagnetik dari *gadget* antara lain yaitu gangguan tidur, ganggan penglihatan dikarenakan radiasinya menginduksi rusaknya ikatan kromosom pada sel epitel pada kornea mata dan meningkatkan suhu pada bagian dalam mata yang dapat

meningkatkan risiko katarak dan menurunkan tingkat akurasi lensa mata, dapat menimbulkan bahaya depresi serta kerusakan struktur saraf otak dan risiko kanker otak yakni glioma (kanker sel glial adalah sel yang menyokong sistem saraf pusat) dan acoustic neuroma (tumor jinak pada sel yang berhubungan dengan pendengaran di otak) (Jonathan, dkk (2015)).

Dari hasil di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa orang tua mengetahui dan mengerti tentang dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dan orang tua pun bisa menjelaskan dampak-dampak negatif dari penggunaan *gadget* secara berlebihan. Hal ini sejalan dengan teori yang sudah ada.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari masih banyak memiliki keterbatasan yaitu: penelitian ini merupakan pengalaman pertama peneliti, sehingga peneliti masih mendapati banyak kesulitan untuk mendengarkan dan memperhatikan semua yang diungkapkan oleh partisipan serta peneliti belum mampu berfikir cepat dan merespon pernyataan dari partisipan terutama mengenai persepsi orang tua dalam pemberian *gadget* pada anak.

Hasil yang didapat sesuai wawancara dan kemampuan peneliti. Kurangnya pengalaman dalam melakukan analisis data kualitatif sehingga menyebabkan peneliti mengalami kesulitan terutama dalam menentukan coding dan kategori dan hasil wawancara yang dilakukan sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama untuk melakukan analisis data. Oleh karena itu peneliti harus lebih meningkatkan kemampuan untuk dapat mengaplikasikan metode penelitian kualitatif dan masih banyak berlatih lagi.

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak merupakan proses sensori yang terjadi pada manusia terhadap rangsangan objek baik benda atau peristiwa.

Penelitian tentang persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak ini berhasil mengidentifikasi 3 tema besar. Tema-tema itu antara lain yaitu persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* pada anak, persepsi orang tua tentang jangka waktu pemberian *gadget* pada anak, persepsi orang tua terhadap dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak. Berdasarkan pernyataan dari keempat partisipan yang diwawancarai, peneliti menyimpulkan bahwa:

#### 1. Persepsi Orang Tua Tentang Penggunaan *Gadget* Pada Anak

Penelitian menyimpulkan bahwa persepsi orang tua sudah memahami dalam pemberian *gadget* pada anak sehingga beberapa partisipan belum memperbolehkan anak mempunyai *gadget* sendiri. Orang tua memperbolehkan anak menggunakan *gadget* hanya untuk media pembelajaran saja. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi orang tua sudah mengerti dalam penggunaan *gadget* pada anak.

#### 2. Persepsi Orang Tua Tentang Jangka Waktu Pemberian *Gadget* Pada Anak

Penelitian menyimpulkan bahwa persepsi orang tua belum memahami jangka waktu pemberian *gadget* yang benar sesuai dengan umur yang telah ditentukan menurut Yayasan Kita dan

Buah Hati & American Academy of Pediatric. Hal ini didukung oleh pernyataan partisipan bahwa ketika memberikan *gadget* paling lama setengah jam.

### **3. Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Negatif Dan Penggunaan *Gadget* Yang Berlebihan Pada Anak.**

Peneliti menyimpulkan bahwa persepsi orang tua terhadap dampak negatif dan penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak sudah cukup memahami. Hal ini didukung oleh pernyataan partisipan ketika di tanya apa saja dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak, dan partisipan dapat menjelaskan dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi tumbuh kembang, psikologis, radiasi dan ketergantungan pada anak. Itu menjadi ketakutan sebagian dari orang tua saat memberikan *gadget* yang berlebihan pada anak.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Keperawatan**

Diharapkan perawat meningkatkan sosialisasi kepada orang tua tentang jangka waktu yang baik dalam penggunaan *gadget* sehingga tidak mempengaruhi sikap ketergantungan pada anak saat menggunakan *gadget*.

### **2. Bagi Masyarakat khususnya (orang tua)**

Diharapkan bagi orang tua dapat membuat kesepakatan dengan anaknya kapan mereka akan menggunakan *gadget* . misalnya dalam satu minggu hanya dua kali saja, dan sudah termasuk mengatur jangka waktu lamanya anak menggunakan *gadget*. Membangun kedisiplinan dari penggunaan *gadget* pada anak dan mengamati dalam penggunaannya.

### **3. Bagi Peneliti**

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menggali dan mencari tahu lebih dalam lagi mengenai persepsi orang tua dan mencari lebih dalam lagi mengenai penggunaan *gadget* yang benar dalam bentuk penelitian yang lebih spesifik dan ruang lingkup penelitian yang luas, sehingga data yang diperoleh bisa lebih lengkap dan dapat dikembangkan lebih luas.

Lampiran 2

## PERMOHONAN MENJADI PARTISIPAN

Yth: Calon Informan Penelitian

Di Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian kami lakukan tentang **“Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Yang Berebihan Pada Anak Di TK Kristen Gamaliel Makassar”**. Kami yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Olda Asthree Dia

Nama : Ovi Santi

Nim : C1814201183

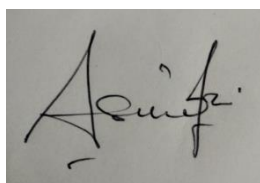
Nim : C1814201184

Adalah mahasiswa Program Sarjana Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Stella Maris Makassar, memohon kesediaan saudara/i sebagai informan. Kerahasiaan informasi yang diberikan informan akan dijaga dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Apabila saudara/i menyetujui, maka dimohon kesediaan untuk menandatangani lembar persetujuan informan dan menjawab pertanyaan yang kami ajukan.

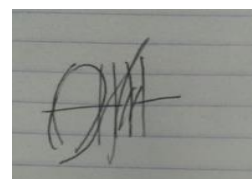
Atas perhatian dan kesediaan saudara/i kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami

Peneiti



Olda Asthree Dia



Ovi Santi

**SURAT PERSETUJUAN INFORMAN**  
**(INFORMCOSENT)**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ny. A

Umur : 30 tahun

Alamat : Jl. Vetran

Menyatakan bahwa :

1. Saya telah mendapat penjelasan segala sesuatu mengenai penelitian:  
**Persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak di TK Kristen Gamaliel Makassar.**
2. Setelah saya memahami penjelasan tersebut, dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari siapapun bersedia ikut serta dalam penelitian ini dengan kondisi :
  - a) Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya dan hanya dipergunakan untuk kepentingan ilmiah.
  - b) Apabila saya inginkan, saya boleh memutuskan untuk keluar/ tidak berpartisipasi lagi dalam penelitian ini tanpa harus menyampaikan alasan apapun.

Saksi

(.....)

Makassar, 21 Februari 2020

Yang membuat pernyataan



(.....)



**SURAT PERSETUJUAN INFORMAN**  
**(INFORMCOSENT)**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ny. D

Umur : 32 tahun

Alamat : Jl. Vetran Selatan

Menyatakan bahwa :

3. Saya telah mendapat penjelasan segala sesuatu mengenai penelitian:  
**Persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak di TK Kristen Gamaliel Makassar.**
4. Setelah saya memahami penjelasan tersebut, dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari siapapun bersedia ikut serta dalam penelitian ini dengan kondisi :
  - c) Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya dan hanya dipergunakan untuk kepentingan ilmiah.
  - d) Apabila saya inginkan, saya boleh memutuskan untuk keluar/ tidak berpartisipasi lagi dalam penelitian ini tanpa harus menyampaikan alasan apapun.

Makassar, 29 Januari 2020

Saksi

Yang membuat pernyataan

(.....)



(.....)

**SURAT PERSETUJUAN INFORMAN**  
**(INFORMCOSENT)**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ny. J

Umur : 33 tahun

Alamat : Daya

Menyatakan bahwa :

5. Saya telah mendapat penjelasan segala sesuatu mengenai penelitian:  
**Persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak di TK Kristen Gamaliel Makassar.**
6. Setelah saya memahami penjelasan tersebut, dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari siapapun bersedia ikut serta dalam penelitian ini dengan kondisi :
  - e) Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya dan hanya dipergunakan untuk kepentingan ilmiah.
  - f) Apabila saya inginkan, saya boleh memutuskan untuk keluar/ tidak berpartisipasi lagi dalam penelitian ini tanpa harus menyampaikan alasan apapun.

Makassar, 4 Februari 2020

Saksi

Yang membuat pernyataan



(.....)

(.....)

**SURAT PERSETUJUAN INFORMAN**  
**(INFORMCOSENT)**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tn. Y

Umur : 37 tahun

Alamat : Jl.Cendrawasih

Menyatakan bahwa :

7. Saya telah mendapat penjelasan segala sesuatu mengenai penelitian:  
**Persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak di TK Kristen Gamaliel Makassar.**
8. Setelah saya memahami penjelasan tersebut, dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari siapapun bersedia ikut serta dalam penelitian ini dengan kondisi :
  - g) Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya dan hanya dipergunakan untuk kepentingan ilmiah.
  - h) Apabila saya inginkan, saya boleh memutuskan untuk keluar/ tidak berpartisipasi lagi dalam penelitian ini tanpa harus menyampaikan alasan apapun.

Makassar, 17 Januari 2020

Saksi

Yang membuat pernyataan

(.....)

(.....)



**PEDOMAN WAWANCARA**

**PENELITIAN TENTANG**

**PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GADGET YANG  
BERLEBIHAN PADA ANAK DI TK KRISTEN GAMALIEL MAKASSAR**

Kode Partisipan :  
Nama Partisipan :  
Umur :  
Tingkat Pendidikan :  
Waktu Wawancara :  
Tempat Wawancara :

**Naskah / Skripsi Wawancara :**

1. Seberapa penting *gadget* untuk anak-anak terutama usia TK ?
2. Apa alasan orang tua memberikan *gadget* pada anak ?
3. Bagaimana dengan *gadget* sebagai media belajar ? Alasannya ?
4. Apakah Bapak/Ibu memberikan *gadget* setiap hari pada anak ? Alasannya ?
5. Bagaimana tentang strategi pembatasan waktu setiap harinya dalam penggunaan *gadget* ?
6. Apakah Bapak/Ibu mengetahui dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak ?

## Lampiran 5

**Lembar Catatan Lapangan Penelitian**

Kode partisipan : P1

Nama Partisipan (inisial) : Tn. Y

Hari, tanggal : Jumat, 17 Januari 2020

Waktu : 11.40 AM

Tempat : TK Kristen Gamaliel

Umur : 37 Tahun

Pendidikan terakhir : Sarjana Magister

Posisi Pewawancara : Duduk

Gambaran Peristiwa/ Respon	
Respon Partisipan	Catatan
Ekspresi non verbal	Senyum
Sikap partisipan saat wawancara	Ramah
Posisi partisipan	Duduk
Kondisi lingkungan saat wawancara	Tenang

### Lembar Catatan Lapangan Penelitian

Kode partisipan : P2

Nama Partisipan (inisial) : Ny. A

Hari, tanggal : Selasa, 21 Januari 2020

Waktu : 11.30 AM

Tempat : TK Kristen Gamaliel

Umur : 30 Tahun

Pendidikan terakhir : Diploma

Posisi Pewawancara : Duduk

Gambaran Peristiwa/ Respon	
Respon Partisipan	Catatan
Ekspresi non verbal	Senyum
Sikap partisipan saat wawancara	Ramah
Posisi partisipan	Duduk
Kondisi lingkungan saat wawancara	Tenang

### Lembar Catatan Lapangan Penelitian

Kode partisipan : P3

Nama Partisipan (inisial) : Ny. D

Hari, tanggal : Rabu, 29 Januari 2020

Waktu : 11.23 AM

Tempat : TK Kristen Gamaliel

Umur : 32 tahun

Pendidikan terakhir : Sarjana

Posisi Pewawancara : Duduk

Gambaran Peristiwa/ Respon	
Respon Partisipan	Catatan
Ekspresi non verbal	Senyum
Sikap partisipan saat wawancara	Ramah
Posisi partisipan	Duduk
Kondisi lingkungan saat wawancara	Tenang

### Lembar Catatan Lapangan Penelitian

Kode partisipan : P4

Nama Partisipan (inisial) : Ny. J

Hari, tanggal : Selasa, 4 Februari 2020

Waktu : 11.21 AM

Tempat : TK Kristen Gamaliel

Umur : 33 Tahun

Pendidikan terakhir : Sekolah Menengah Atas

Posisi Pewawancara : Duduk

Gambaran Peristiwa/ Respon	
Respon Partisipan	Catatan
Ekspresi non verbal	Senyum
Sikap partisipan saat wawancara	Ramah
Posisi partisipan	Duduk
Kondisi lingkungan saat wawancara	Berisik





**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN  
STELLA MARIS**

TERAKREDITASI BAN-PT  
PROGRAM DIII, S1 KEPERAWATAN DAN NERS  
Jl. Maipa No. 19 Telp. (0411) 8005319 Makassar  
Website : [www.stikstellamarismks.ac.id](http://www.stikstellamarismks.ac.id)

Nomor : 645/STIK-SM/S1.282/X/2019  
Lamp. : -  
Perihal : Permohonan Izin Pengambilan Data Awal & Penelitian

Kepada Yth.  
Kepala Sekolah TK. Kristen Gamaliel  
Di  
Makassar

Dengan hormat,  
Dalam rangka tugas akhir Mahasiswa Program Studi Sarjana Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Stella Maris Makassar Tahun Akademik 2019 / 2020, maka melalui surat ini kami sampaikan permohonan kepada Bapak/Ibu, kiranya dapat memberikan Ijin kepada mahasiswa kami untuk melaksanakan pengambilan data awal dan penelitian di TK. Kristen Gamaliel Makassar.

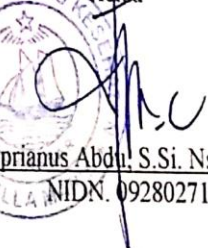
Adapun mahasiswa yang akan melaksanakan pengambilan data awal dan penelitian adalah :

1. **N a m a** : Oida Asthree Dia  
**NIM** : C1814201183
  
2. **N a m a** : Ovi Santi  
**NIM** : C1814201184

Judul Penelitian : "Studi Fenomenologi Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak"

Demikianlah permohonan kami, atas perhatian dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Makassar, 17 Oktober 2019

Ketua  
  
Siprianus Abdu, S.Si. Ns. M.Kes.  
NIDN. 0928027101



KOMISI PENDIDIKAN GKI MAKASSAR  
**TAMAN KANAK – KANAK KRISTEN GAMALIEL**  
Jl. Samiun No. 17 Telp. 318532, 317894 Makassar  
Nomor izin operasional : 503/0082/PAUD-TK/DPM-PTSP/V/2019  
NPSN :69829636  
SULAWESI SELATAN

Nomor : 050 / TK Kr G / III / 2020  
Lamp : -  
Hal : Izin meneliti

Kepada Yth.  
Ketua STIK Stella Maris  
Di –  
Makassar

Dengan hormat

Berdasarkan surat pengantar Nomor: 645 / STIK – SM / S1.282 / X / 2019 dari Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Stella Maris maka melalui surat ini kami *Memberikan Izin* bagi saudara ***Olda Asthree Dia*** dan ***Ovi Santi*** untuk melakukan penelitian di sekolah kami.  
Demikian penyampaian kami, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.









## LEMBARAN KONSUL

Nama dan NIM : 1. Nama : Olda Asthree Dia  
 Nim : C1418201183  
 2. Nama : Ovi Santi  
 Nim : C1418201184

Program Studi : S1 Keperawatan

Judul Penelitian : Studi Fenomenologi Persesi Orang Tua Terhadap  
 Penggunaan *Gadget* Yang Berlebihan Pada Anak

Pembimbing : Elmiana Bongga Linggi, Ns.,M.Kep

No	Hari/ Tanggal	Materi Konsul	Tanda Tangan		
			Peneliti		Pembimbing
			I	II	
1.	Rabu 25-09-19	Konsul judu penelitian			
2.	Jumat 27-09-19	Perbaikan Judul			
3.	Senin 30-09-19	Acc Judul			
4.	Jumat 11-10-19	Konsul BAB I - Perbaikan pengetikan			
5.	Senin 14-10-19	Acc BAB I			
6.	Jumat 18-10-19	Konsul BAB II dan BAB III - Penambahan instruksi penelitian - Perbaikan pengetikan			
7.	Senin 11-11-19	Acc BAB II dan BAB III			