

## Peran Orangtua pada Tumbuh Kembang Anak Prasekolah dengan Pengaruh Gadget

Nizan Mauyah<sup>1\*</sup>, Fitria<sup>2</sup>, Isfanda<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Kebidanan, Poltekkes Kemenkes Aceh

<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Profesi Bidan, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Aceh

<sup>3</sup>Fakultas Kedokteran, Universitas Abulyatama

\*email: nizanmauyah@gmail.com

### ABSTRAK

Pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat memengaruhi interaksi sosial anak. Anak akan asyik dengan dunianya sendiri, Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peran orang tua pada tumbuh kembang anak prasekolah dengan pengaruh *gadget* di TK Asyiah Suka Ramai Banda Aceh. Desain penelitian ini adalah *Deskriptif Korelatif*. Jumlah populasi sebanyak 65 orang. Jumlah sampel sebanyak 40 responden, menggunakan kuesioner. Analisa data menggunakan uji *Chi-Square*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan peran orang tua sebagai pendamping pada anak prasekolah dengan pengaruh *gadget* dengan nilai  $p = 0,008$ . Ada hubungannya peran orang tua sebagai pendidik pada anak prasekolah dengan pengaruh *gadget* dengan nilai  $p = 0,020$ . Ada hubungannya peran orangtua sebagai pengawas pada anak prasekolah dengan pengaruh *gadget* dengan nilai  $p = 0,001$ . Ada hubungannya peran orang tua sebagai pendorong atau motivasi pada anak prasekolah dengan pengaruh *gadget* dengan nilai  $p = 0,021$ . Kesimpulan peran orang tua sebagai pendamping, pendidik, pengawas, dan pendorong untuk kembang anak

**Kata Kunci:** orangtua, tumbuh kembang, anak, prasekolah, *gadget*

### ABSTRACT

Introducing the gadget to children at the early age can obviously affect their social interaction skills since they tend to be engrossed in their own world by focusing on it. The purpose of this study was find out the role of parents in the development of preschool children with the influence of gadgets at TK Asyiah Suka Ramai in Banda Aceh. The research design used in this study was descriptive correlative. The total population was 65 people with 40 respondents as the sample. using questionnaires which designed. The data were analyzed using the Chi-Square test. The results showed that there is a relationship between the role of parents to preschool children with the influence of gadget as a guide with the value of  $p = 0.020$ , as educator with  $p = 0.020$ , and as a supervisor with  $p = 0.001$ . In addition, there is a relationship between the role of parents as a motivator for preschool children with the influence of gadgets with a value of  $p = 0.021$  This study insight to parents in guiding, educating, supervising, and motivating their preschool children development in this digital era especially in terms of the negative influence of gadget.

**Keywords:** parents, development, children, preschool, gadget.

## PENDAHULUAN

Setiap anak diharapkan tumbuh dan berkembang secara sehat baik fisik, mental, dan sosial sesuai dengan bertambahnya usia. Tercapai tumbuh kembang yang optimal tergantung pada potensi biologisnya, yang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang saling berkaitan yaitu faktor genetik, lingkungan, bio-psiko-sosial dan perilaku. Namun pada kenyataannya tidak semua anak dapat melalui masa tumbuh kembangnya dengan optimal karena mengalami gangguan pada proses tumbuh kembangnya (Femina, 2013). *World Health Organization* (WHO) mengatakan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18% (Yuliani, 2009).

Penelitian ini mengungkapkan bahwa 80 – 90 % anak di Asia Tenggara

menderita rabun jauh karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu di dalam ruangan. Terkadang orang tua mengizinkan dan melepas anak untuk bermain komputer di dalam rumah, agar anak tidak berlama – lama main di luar rumah. Namun, dengan anak lebih banyak bermain dengan *gadget* di dalam ruangan, anak lebih banyak terkena radiasi dari komputer dan kurang terkena sinar matahari dari luar (fathani, 2008). Hal ini telah menjelaskan empat jenis gaya pengasuhan, yaitu pengasuhan otoritarian (gaya yang membatasi dan menghukum), pengasuhan otoritatif (mendorong anak untuk mandiri namun masih menempatkan batas dan kendali pada tindakan mereka), pengasuhan yang mengabaikan (orang tua sangat tidak terlibat dengan kehidupan anak) dan pengasuhan yang menuruti (orang tua sangat tidak terlibat dengan anak tetapi tidak menaruh banyak tuntutan dan kontrol pada mereka) (Khasanah, dkk, 2011).

Menurut direktorat PAUD usia dini mempunyai pengaruh yang cukup

besar bagi pembentukan kemampuan otak anak dan akan berpengaruh perkembangan anak selanjutnya. Hal ini memiliki alasan yang cukup kuat yaitu berdasarkan hasil penelitian Fathani "bahwa 50% perkembangan kecerdasan anak terjadi pada usia 0-4 tahun maka disebut masa emas, 30% perkembangan selanjutnya terjadi pada usia 4-8 tahun dan usia 8-12 tahun perkembangan dan pertumbuhan hanya 20% saja dan selebihnya 10% perkembangan kecerdasan terjadi pada usia sekitar 12 -18 tahun (Aryanti, 2017). Profil masalah kesehatan depkes RI perkembangan anak pada tahun 2010 dilaporkan bahwa dari jumlah anak sebanyak 3.634.505 jiwa, ditemukan 54,03% anak dideteksi memiliki kemampuan sosialisasi dan kemandirian yang baik, akan tetapi cakupan tersebut masih di bawah target yakni 90% (Wong dan Huckenberry, 2008).

Pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Anak akan cenderung asyik dengan dunianya sendiri, fokus bermain *gadget*, sehingga tidak memperdulikan

lingkungan sekitar yang mungkin menyapa atau mengajaknya berbicara. Sisi negatif tersebut seperti kecanduan games yang dapat menurunkan minat dan prestasi belajar anak, kegemaran berinternet mengakses video yang dapat membuat anak asyik dengan dirinya sehingga kurang bersosialisasi dengan orang tua ataupun teman sebayanya (Dagun, 2002). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Aryanti (2017) tentang Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Sebagian besar anak bermain *gadget* dengan durasi >1 jam dalam sehari dengan tingkat perkembangan sosial di bawah rata-rata yaitu sebanyak 52,4% dan juga terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan tingkat perkembangan sosial anak prasekolah dengan p value 0,000 (Fatimah, 2009).

Berdasarkan wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di TK Aisyah suka ramai banda aceh, terdapat 14 orang tua anak prasekolah, 5 orang tua dari anak prasekolah mengatakan bahwa sebelum mengenal *gadget*, anak-anaknya memang sudah nakal dan

susah diingatkan sewajarnya dan tidak memperdulikan ketika diajak berbicara. Sedangkan menurut 9 orang tua lain mengatakan bahwa sangat mendukung dengan adanya *gadget* bagi anaknya karena anak-anak lebih banyak di dalam rumah daripada di luar rumah. Apabila hal tersebut terus dibiarkan, nantinya akan sangat berdampak buruk bagi tumbuh kembang, sosial, motorik, perilaku dan kesehatan si anak.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan desain *deskriptif korelatif* yang menggunakan pendekatan *cross sectional* yang merupakan penelitian yang menekankan waktu pengukuran/observasi data variabel independen dan dependen hanya satu

kali pada satu saat dan dalam waktu yang bersamaan. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah orang tua dari anak prasekolah yang ada di Tk Asyiah Suka Ramai Banda Aceh. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari buku registrasi Tk Asyiah Suka Ramai Banda Aceh 2023 sebanyak 65 anak. Pada penelitian ini, peneliti hanya bisa mengumpulkan 40 responden yang setuju mengikuti penelitian.

**HASIL**

Pengumpulan data penelitian dilakukan dari tanggal 05 Desember 2023 sampai dengan 08 Desember 2023 pada orang tua dari anak di Tk Asyiah Suka Ramai Banda Aceh.

**Tabel 1. Data Demografi**

No	Jenis	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Umur	Remaja Akhir	4	10.0
		Dewasa Awal	30	75.0
		Dewasa Akhir	6	15.0
		<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>
2	Pendidikan Terakhir	SD	0	0
		SLTP	3	7.5
		SMA	14	35.0
		Perguruan Tinggi	23	57.5
		<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>
3	Pekerjaan	DLL	14	35.0
		IRT	19	47.5
		PNS/TNI/POLRI	7	17.5
		<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>

### Analisa Univariat

Didapatkan bahwa frekuensi tentang pendamping tertinggi berada pada kategori baik sebanyak 24 (52,5%) responden (Tabel 2). Didapatkan bahwa frekuensi pendidik berada pada kategori seimbang sebanyak (50,0%) responden (Tabel 3). Hasil tertinggi tentang pengawas berada pada kategori baik sebanyak 22

(55,0%) responden (Tabel 4).

Didapatkan bahwa frekuensi tertinggi tentang pendorong berada pada kategori baik sebanyak 23 (57,5%) responden (Tabel 5). Didapatkan bahwa frekuensi tertinggi tentang pengaruh gadget berada pada kategori tidak sebanyak 26 (65,0%) responden (Tabel 6).

**Tabel 2. Data Pendamping**

No	Pendamping	Frekwensi (f)	Persentase (%)
1	Baik	24	60.0
2	Kurang	16	40.0
	<b>Jumlah</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>

**Tabel 3. Data Pendidik**

No	Pendidik	Frekwensi (f)	Persentase (%)
1	Baik	20	50.0
2	Kurang	20	50.0
	<b>Jumlah</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>

**Tabel 4. Data Pengawas**

No	Pengawas	Frekwensi (f)	Persentase (%)
1	Baik	22	55.0
2	Kurang	18	45.0
	<b>Jumlah</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>

**Tabel 5. Data Pendorong**

No	Pendorong	Frekwensi (f)	Persentase (%)
1	Baik	23	57.5
2	Kurang	17	42.5
	<b>Jumlah</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>

**Tabel 6. Pengaruh Gadget**

No	Pengaruh Gadget	Frekwensi (f)	Persentase (%)
1	Ya	14	35.0
2	Tidak	26	65.0
	<b>Jumlah</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>

**Analisa Bivariat**

**Tabel 7. Hubungan pendamping orang tua dengan pengaruh gadget**

Pendamping	Pengaruh Gadget				Total		A	p value
	Ya		Tidak		F	%		
	f	%	f	%				
Baik	4	16.7	20	83.3	24	100	<b>0,05</b>	<b>0,008</b>
Kurang	10	62.5	6	37.5	16	100		
Jumlah	14	35.0	26	65.0	40	100		

Hasil penelitian pada 24 responden pada kategori dampingan orang tua yang baik, terdapat 4 responden ya ada pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya dan 20 responden tidak mengalami adanya pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya. Kemudian 16 responden pada katagori dampingan orang tua kurang, terdapat 10 responden ya ada pengaruh

gadget dalam perkembangan anaknya dan 6 responden tidak adanya pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya. Setelah dilakukan uji statistic (uji *Chi-Square*), diperoleh nilai  $p= 0,008$  ( $p<0,05$ ) bahwa ada hubungan dampingan orang tua dengan pengaruh gadget di TK aisyiah suka ramai banda aceh.

**Tabel 8 Hubungan pendidik orang tua dengan pengaruh gadget**

Pendidik	Pengaruh Gadget				Total		A	p value
	Ya		Tidak		f	%		
	f	%	f	%				
Baik	9	45.0	11	55.0	20	100	<b>0,05</b>	<b>0,020</b>
Kurang	17	85.0	3	35.0	20	100		
Jumlah	26	65.0	14	35.0	40	100		

Berdasarkan tabel 5.8 di atas diketahui bahwa dari 20 responden pada kategori didikan orang tua yang baik, terdapat 9 responden ya ada pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya dan 11 responden yang tidak mengalami pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya. Kemudian 20 responden pada katagori didikan orang tua yang kurang, terdapat 17 responden

ya ada pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya dan 3 responden tidak mengalami pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya. Setelah dilakukan uji statistic (uji *Chi-Square*), diperoleh nilai  $p= 0,020$  ( $p<0,05$ ) bahwa ada hubungan didikan orang tua dengan pengaruh gadget di TK aisyiah suka ramai Banda Aceh.

**Tabel 9. Hubungan pengawas orang tua dengan pengaruh gadget**

Pengawas	Pengaruh Gadget				Total		A	p value
	Ya		Tidak		f	%		
	f	%	f	%				
Baik	9	40.9	13	59.1	22	100	0,05	0,001
Kurang	17	94.4	1	5.6	18	100		
Jumlah	26	65.0	14	35.0	40	100		

Diketahui bahwa dari 22 responden pada kategori pengawasan orang tua yang baik, terdapat 9 responden ya ada pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya dan 13 responden yang tidak mengalami adanya pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya. Kemudian 18 responden pada katagori pengawasan orang tua yang kurang, terdapat 17

responden ya ada pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya dan 1 responden tidak mengalami pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya. Setelah dilakukan uji statistic (uji *Chi-Square*), diperoleh nilai  $p= 0,001$  ( $p<0,05$ ) bahwa ada hubungan pengawas orang tua dengan pengaruh gadget di TK Aisyiah Suka Ramai Banda Aceh.

**Tabel 10. Hubungan pendorong orang tua dengan pengaruh gadget**

Pendorong	Pengaruh Gadget				Total		A	p value
	Ya		Tidak		f	%		
	F	%	f	%				
Baik	11	47.8	12	52.2	23	100	0,05	0,021
Kurang	15	88.2	2	11.8	17	100		
Jumlah	26	65.0	14	35.0	40	100		

Diketahui bahwa dari 23 responden pada kategori dorongan orang tua yang baik, terdapat 11 responden ya ada pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya dan 12 responden yang tidak mengalami adanya pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya. Kemudian 17 responden pada katagori dorongan orang tua yang kurang, terdapat 15 responden ya ada pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya dan 2 responden tidak mengalami pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya. Setelah dilakukan uji statistic (uji *Chi-Square*), diperoleh nilai  $p= 0,021$  ( $p<0,05$ ) bahwa ada hubungan dorongan orang tua dengan pengaruh gadget di TK aisyiah suka ramai Banda Aceh.

## **PEMBAHASAN**

### **Hubungan pendamping orang tua dengan pengaruh gadget**

Hasil penelitian pada kategori pendampingan orang tua yang baik, terdapat 4 responden yang terpengaruh gadget dalam perkembangan anaknya dan 20 responden tidak ada pengaruh

gadget dalam perkembangan anaknya. Selanjutnya 16 responden pada kategori pendampingan orang tua kurang, terdapat 10 responden ada pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya dan 6 responden tidak ada pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya. Hasil uji statistic (uji *Chi-Square*), diperoleh nilai  $p= 0,008$  ( $p<0,05$ ) bahwa ada hubungan dampingan orang tua dengan pengaruh gadget di TK Aisyiah Suka Ramai Banda Aceh.

Keluarga merupakan suatu kegiatan dukungan dan layanan bagi keluarga dalam mengoptimalkan perkembangan anak. Pendampingan dilakukan dengan cara memberikan perhatian, menyampaikan pesan, memotivasi, mengajak, memberikan nasihat, merujuk, menggerakkan, dan bekerjasama. Hasil penelitian ini di dukung oleh penelitian lain yang mendukung penelitian adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Yulia (2015) yang menyatakan bahwa didapatkan bahwa siswa yang paparan penggunaan gadgetnya rendah tetapi



perkembangan psikososialnya baik berjumlah 39 orang dengan persentase 41,1%.

Siswa yang paparan penggunaan gadgetnya tinggi tetapi perkembangan psikososialnya buruk berjumlah 23 orang dengan persentase 24,2%. Siswa yang paparan penggunaan gadgetnya tinggi tetapi perkembangan psikososialnya baik berjumlah 17 orang dengan persentase 17,9%. Kemudian, siswa yang paparan penggunaan gadgetnya rendah tetapi perkembangan psikososialnya buruk berjumlah 16 orang dengan persentase 16,8%. Ini merupakan hasil uji chi square dengan variabel yang diteliti adalah Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,005. Oleh sebab itu, karena nilai  $p < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015.

Peneliti berasumsi bahwa peran orang tua sebagai pendamping berhubungan dengan pengaruh gadget,

dimana dari hasil penelitian diperoleh data demografi responden dilihat dari umur tertinggi berada pada dewasa Awal sebanyak 30 (75,0%) orang. Kemudian pada katagori pendidikan yang tertinggi terdapat pada katagori PT dengan jumlah 23 (57,5%) orang, pada katagori Pekerjaan tertinggi terdapat pada IRT dengan jumlah 19 (47,5%) orang. Kemudian frekuensi tentang pendamping tertinggi berada pada kategori baik sebanyak 24 (52,5%) responden.

#### **Hubungan pendidik orang tua dengan pengaruh gadget**

Hasil uji statistic (uji *Chi-Square*), diperoleh nilai  $p = 0,020$  ( $p < 0,05$ ) bahwa ada hubungan didikan orang tua dengan pengaruh gadget di TK Aisyiah Suka Ramai Banda Aceh. Terdapat 20 responden pada kategori didikan orang tua yang baik, terdapat 9 responden ya ada pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya dan 11 responden yang tidak mengalami pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya. Kemudian 20 responden pada katagori didikan orang tua yang kurang, terdapat 17 responden ya ada pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya

dan 3 responden tidak mengalami pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya.

Sesuai dengan teori pendidik memang sangat dibutuhkan dalam menunjang keberhasilan prestasi belajar anak. Orang tua hendaknya mempertahankan prestasi anaknya. Tidak sedikit pula banyak kasus yang muncul bahwa keberhasilan belajar atau prestasi seorang anak juga sangat dipengaruhi oleh bimbingan orang tua. Ketika proses kegiatan belajar, maka akan timbul dalam diri anak tersebut sebuah motivasi positif yang dapat mendorong untuk rajin belajar. Akan tetapi kenyataan di lapangan karena tuntutan untuk memenuhi kebutuhan primernya banyak orang tua yang bekerja, sehingga untuk member motivasi belajar kepada anak nyaris tidak ada waktunya. Sedangkan proses pengajaran yang diberikan guru disekolah waktunya terbatas, dan bukan hanya satu siswa saja yang harus diberikan bimbingan. Maka dari itu haruslah memberikan pencerahan kepada anak, terutama dalam memberikan motivasi belajar kepada anak. Karena motivasi orang tua

menjadi salah satu factor yang menentukan belajar yang efektif.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian lain yang dilakukan oleh Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2015) diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam. Peneliti berasumsi bahwa peran orang tua sebagai pendidik berhubungan dengan pengaruh gadget, dimana dari hasil penelitian diperoleh data demografi responden dilihat dari umur tertinggi berada pada dewasa awal sebanyak 30 (75,0%) orang. Kemudian pada katagori pendidikan yang tertinggi terdapat pada katagori PT dengan jumlah 23 (57,5%) orang, pada katagori Pekerjaan tertinggi terdapat pada IRT dengan jumlah 19 (47,5%) orang. Kemudian frekuensi pendidik berada

pada kategori seimbang sebanyak (50,0%) responden.

### **Hubungan pengawas orang tua dengan pengaruh gadget**

Hasil uji statistic (uji *Chi-Square*), diperoleh nilai  $p= 0,001$  ( $p<0,05$ ) bahwa ada hubungan pengawas orang tua dengan pengaruh gadget di TK Aisyiah Suka Ramai Banda Aceh. Sesuai dengan konsep Seorang ahli Menurut Leving dalam Ihroni (2004), mengatakan bahwa pengawasan orang tua adalah suatu keberhasilan anaknya antara lain ditunjukkan dalam 13 bentuk perhatian terhadap kegiatan pelajaran disekolah dan menekankan arti penting pencapaian prestasi oleh sang anak, tapi disamping itu orang tua perlu menghadirkan pribadi sukses yang dapat dijadikan teladan bagi anak.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian lain yang dilakukan oleh Jordan (2018) didapatkan bahwa responden yang peran keluarga kurang baik dengan perilaku anak kurang baik ada 2 responden (5,6%) dan peran keluarga kurang baik dengan perilaku anak baik ada 1 responden (2,7%) dan peran keluarga baik dengan perilaku anak kurang baik tidak ada responden

dan peran keluarga baik dengan perilaku anak baik ada 31 responden (91,7%), kemudian peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan gadget diperoleh hasil : responden dengan peran keluarga kurang baik dan perilaku anak kurang baik yaitu sebanyak 2 responden, peran keluarga kurang baik dan perilaku anak baik sebanyak 1 responden, peran keluarga baik dan perilaku anak kurang baik sebanyak 0 responden dan peran keluarga baik dan perilaku anak baik sebanyak 31 responden, kemudian hasil analisis chi-square hubungan antara peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan gadget pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan gadget diperoleh nilai signifikan ( $p$ -value) sebesar 0,000 ( $<0,05$ ) dan kesimpulan adalah ada hubungan antara peran keluarga dalam menghindari dampak negative penggunaan gadget pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan gadget.

Peneliti berasumsi bahwa peran orang tua sebagai pengawas

berhubungan dengan pengaruh gadget, dimana dari hasil penelitian diperoleh data demografi responden dilihat dari umur tertinggi berada pada dewasa awal sebanyak 30 (75,0%) orang. Kemudian pada katagori pendidikan yang tertinggi terdapat pada katagori PT dengan jumlah 23 (57,5%) orang, pada katagori Pekerjaan tertinggi terdapat pada IRT dengan jumlah 19 (47,5%) orang. Kemudian frekuensi tertinggi tentang pengawas berada pada kategori baik sebanyak 22 (55,0%) responden.

#### **Hubungan pendorong orang tua dengan pengaruh gadget**

Hasil uji statistic (uji *Chi-Square*), diperoleh nilai  $p = 0,021$  ( $p < 0,05$ ) bahwa ada hubungan dorongan orang tua dengan pengaruh gadget di TK Aisyiah Suka Ramai Banda Aceh. Terdapat 23 responden pada kategori dorongan orang tua yang baik, terdapat 11 responden ya ada pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya dan 12 responden yang tidak mengalami adanya pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya. Kemudian 17 responden pada katagori dorongan orang tua yang kurang,

terdapat 15 responden ya ada pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya dan 2 responden tidak mengalami pengaruh gadget dalam perkembangan anaknya.

Sesuai dengan konsep Seorang ahli Menurut Mc. Donald, dalam Sardiman A.M (2009), mengatakan motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian lain yang dilakukan oleh Argo (2014) didapatkan dari 75 responden motivasi orang tua dalam memberikan fasilitas smartphome pada anaknya berdasarkan alasan terpenting pertama ialah kebutuhan rasa aman yaitu sebanyak 28 orang tua atau 37,3% yang menempatkan sebagai alasan terpenting dalam memberikan fasilitas smartphome pada anaknya. Kemudian 22 orang tua atau 29,3% dari responden yang menempatkan kebutuhan aktualisasi diri sebagai alasan terpenting kedua. Selanjutnya dari 13 orang tua atau 17,3% responden menempatkan kebutuhan fisiologikal (faali) sebagai alasan terpenting ketiga

setelah kebutuhan aktualisasi diri. Kemudian diikuti 6 orang tua atau 8% responden yang menempatkan kebutuhan harga diri sebagai alasan terpenting keempat dan 6 orang tua atau 8% responden yang menempatkan kebutuhan sosial sebagai alasan terakhir.

Peneliti berasumsi bahwa peran orang tua sebagai pendorong berhubungan dengan pengaruh gadget, dimana dari hasil penelitian diperoleh data demografi responden dilihat dari umur tertinggi berada pada dewasa Awal sebanyak 30 (75,0%) orang. Kemudian pada katagori pendidikan yang tertinggi terdapat pada katagori PT dengan jumlah 23 (57,5%) orang, pada katagori Pekerjaan tertinggi terdapat pada IRT dengan jumlah 19 (47,5%) orang. Kemudian frekuensi tertinggi tentang pendorong berada pada kategori baik sebanyak 23 (57,5%) responden.

#### **KESIMPULAN**

1. Peran orang tua sebagai pendamping, pendididk, pengawas dan motivator pada anak prasekolah dengan pengaruh

*gadget* di Tk Aisyiah Suka Ramai Banda Aceh sangat di perlukan

#### **SARAN**

Penggunaan gadget dapat memberi dampak positif pada perkembangan anak, akan tetapi, masih terdapat dampak negatif penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak yang harus dipertimbangkan dengan cermat.

#### **KONTRIBUSI PENULIS**

NM menulis naskah dan menyediakan data untuk tabel, dan F melakukan analisis statistic. Kedua penulis melakukan tinjau pada naskah akhir.

#### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Penulis mengucapkan terimakasih kepada setiap pihak yang telah membantu terselesaikannya penelitian ini, terutama kepada Tk Aisyiah Suka Ramai Banda Aceh.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Femina, (2013). *Rabun jauh pada anak*. Di akses pada tanggal 20 februari 2014
- Fathani. (2008). *PAUD sarana identifikasi kecerdasan anak*. Jakart Platinum
- Khasanah, I., Prasetyo, A., Rakhmawati, E (2011). *Permainan tradisional sebagai*

- media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No.1, 91-10 (diakses tanggal 22 Juni 2013).*
- Aryanti. M.A (2017) tentang Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah
- Wong D. L., Huckenberry M.J. (2008). Wong's Nursing care of infants and children. Mosby Company, St Louis Missouri.
- Dagun. (2002). *Psikologi Keluarga*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Fatimah. (2009). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Perkembangan Anak di R.A Darussalam Desa Sumber Mulyo, Jorogoto, Jomban* [internet]. Tersedia dalam:  
<http://www.library.um.ac.id/freecon tents/indonesia.HTML>
- Goleman, Daniel. (2002). *Emosional Intellegence*. Gramedia Pustaka: Jakarta.
- Hibana S. Sahman. (2002). *Konsep Dasar Pendidkan Anak Usia Dini*. PGTKI Press: Yogyakarta.
- Hurlock, E. B. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Edisi ke 5. Erlangga: Jakarta.
- Ira, Putranto, (2006). *Pola Asuh Orang Tua*, [internet]. Tersedia dalam: <http://www.balita- anda.indoglobal.com/perkembangan sosial.html>. [diakses 23 Mei 2011].
- Soetjiningsih. (2002). *Tumbuh Kembang Anak*. EGC: Jakarta
- Mansyur, Herawati. 2009. *Psikologi Ibu Dan Anak Untuk Kebidanan*. Salemba Medika: Jakarta.
- Rusmil, Kusnandi. 2008. *Pertumbuhan dan perkembangan anak*. Tersedia dalam: [www.aqilaputri.rachdian.com/index 2.php?option=com](http://www.aqilaputri.rachdian.com/index 2.php?option=com), [diakses tanggal 30 November 2009]
- Nugroho, H,S,W. 2009. *Petunjuk Praktis DDST*. Penerbitan Buku Kedokteran. EGC: Jakarta.71.\
- Padmonodewo, Soemiarti. (2003). *Buku Ajar Pendidikan Anak Prasekolah*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Sillalahi, W. (2005). *Mengenal Anak Pra Sekolah*. Tersedia dalam: <http://aryprabowo.blogspot.com/>

2009/05/pendidikan-usia-  
dini.html. [diakses tanggal 23  
Juni 2011].

Shochib. (2000). *Pola Asuh Orang tua  
Dalam Membantu Anak  
Mengembangkan Disiplin Diri*.  
Rineka Cipta: Jakarta.

Yuliani. (2009). *Hubungan Pola Asuh  
Orang Tua Terhadap  
Perkembangan Anak Prasekolah  
di Play Group 'Aisyiah Pandes  
Wedi Klaten*. [internet]. Tersedia  
dalam:[http://alumni.unair.ac.id/kum  
pulanfile/112/HTML](http://alumni.unair.ac.id/kumpulanfile/112/HTML)