

**HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP KEBIASAAN  
BERMAIN GAWAI DAN PRESTASI BELAJAR ANAK  
DI SDN KARANG BESUKI 3 KOTA MALANG**

**SKRIPSI**



**OLEH :**

**SUSMIATI**

**2016610088**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADewi  
MALANG  
2020**

## **RINGKASAN**

Mendidik dan merawat yaitu cara orang tua membantu dan mengawasi serta mengontrol siswa-siswi menggunakan gawai. Yaitu dengan mendidik atau merawat diperlukan oleh anak untuk menghadapi kemajuan jaman yang modern sekarang terutama dengan adanya gadget. Apabila orang tua tidak terlalu memperhatikan atau membebaskan anak dalam menggunakan gadget maka otomatis anak akan salah menggunakan sosial media. Sehingga dengan adanya gadget juga berpengaruh terhadap prestasi belajar anak dan juga anak akan lupa akan kewajibannya untuk hal lainnya seperti mengerjakan tugas sekolah. Bahwa sini pola asuh orang tua berperan penting untuk mengawasi anak dalam dunia sosial media atau gawai sehingga akan mengurangi kecanduan anak dalam gadget supaya prestasi belajar anak tidak berpengaruh. Dalam penelitian ini ada beberapa cara mendidik dan mengawasi anak yaitu memanjakan anak, memaksakan kehendak anak, dan tidak pernah mengontrol dan mengawasi anak. Maka dapat disimpulkan ada salah satu pola asuh tersebut yang tidak terlaksana dengan baik adalah mendidik dengan cara memanjakan anak dalam dunia sosial media.

**Kata Kunci:** *Kebiasaan Bermain Gawai, Pola Asuh Orang Tua, Prestasi Belajar Anak.*

## **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada murid yang umur 6-11 tahun adalah anak yang sudah bisa berinteraksi atau berhubungan dengan orang-orang di sekitarnya. Murid sekolah dasar akan punya perasaan bahagia ketika mendapatkan suatu hal yang baru yaitu seperti media sosial (gawai). Gawai merupakan teknologi yang memiliki fungsi lebih komplit, praktis dan lebih baik dari teknologi sebelumnya. Pemakaian gawai sekarang mudah untuk digunakan oleh siapapun. Anak biasanya menggunakan gawai untuk menonton animasi atau serial kartun dan bermain game. Dampak anak sering menggunakan gawai adalah kurang mampu bersosialisasi (antisosial), kecanduan, malas belajar dan penurunan prestasi belajar (Witarsa dkk, 2018).

Berdasarkan data dari Republik Indonesia menyebutkan angka penggunaan gawai di dunia tahun 2019 sebanyak 2,5 miliar. Pengguna gawai di Indonesia sebanyak 355,5 juta jiwa atau melebihi jumlah penduduk sebanyak 268,2 juta jiwa dan sebanyak 30 juta orang penggunaan oleh anak-anak dan remaja. Pengguna gawai di Jawa Timur sebanyak 13,5% dan di Kota Malang sebanyak 60% penduduk menggunakan gawai (Statista, 2018).

Tahap perkembangan anak sekolah didukung oleh adanya peran orang tua dalam mengawasi dan mendidik serta mengontrol murid menggunakan gawai sebab pertumbuhan atau prestasi murid akan terganggu bila tidak diperhatikan. (Iriani, 2016). Penggunaan gawai yang sering dapat mempengaruhi anak untuk malas belajar sehingga penggunaan gawai berdampak penurunan prestasi belajar siswa sekolah dasar karena kecanduan sehingga tidak mau belajar (Nurmalasari

& Wulandari, 2018). Berdasarkan data *Youth Corps Indonesia* (2017) mengemukakan bahwa Indonesia menempati ranking 62 dari 72 negara di dunia. Sedangkan berdasarkan data dari KemKes tahun 2018 diketahui sebanyak 75% anak memiliki prestasi belajar kurang memuaskan, hal tersebut bisa dipengaruhi oleh salah faktor penggunaan gawai yang berlebihan (Kemendikbud RI, 2018).

Solusi untuk menurunkan dampak negatif penggunaan gawai pada siswa sekolah dasar yaitu penting adanya bimbingan, peraturan dan pengontrolan yang diterapkan orang tua terhadap penggunaan gawai yang diterapkan melalui pola asuh yaitu Mendidik dan mengawasi keeratan hubungan antara ibu dan anak dalam membimbing anak untuk menuju ke tahap perkembangan anak.(Widiastuti & Elshap, 2015).

Penelitian Zulfitria (2017) membuktikan bahwa cara ibu/ayah mendidik dan mengontrol anak dalam bermain gawai sangat berpengaruh, dimana orang tua yang tidak mengontrol akan meningkatkan kebiasaan murid menggunakan gadget sehingga memberi dampak negatif seperti penurunan prestasi belajar anak. Sedangkan penelitian Nurmalasari & Wulandari (2018) membuktikan bahwa adanya pengaruh penggunaan gawai terhadap tingkat prestasi siswa, dimana semakin sering anak menggunakan gawai akan menurunkan kemauan belajar murid.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Karang Besuki 3 Kota Malang pada tanggal 23 September 2019, diketahui dari 14 anak 4 anak menyatakan sebagian besar orang tua mereka memiliki handphone sehingga mempermudah anak untuk main gawai, semuanya memiliki gawai, dimana 7

siswa memiliki aplikasi *game online* dan sosial media, sedangkan 3 siswa hanya memiliki aplikasi sosial media seperti *facebook*, *whatsapp* dan *youtube*. Berdasarkan 14 anak tersebut diketahui sebanyak 9 anak memiliki nilai pelajaran di raport beberapa yang tidak tuntas dan 5 anak memiliki nilai raport semua tuntas untuk mata pelajaran. Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “hubungan pola asuh orang tua terhadap kebiasaan bermain gawai dan prestasi belajar anak di SDN Karang Besuki 3 Kota Malang”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Apakah ada hubungan pola asuh orang tua terhadap kebiasaan bermain gawai dan prestasi belajar anak di SDN Karang Besuki 3 Kota Malang ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Untuk mengetahui adakah hubungan pola asuh orang tua terhadap kebiasaan bermain gawai dan prestasi belajar anak di SDN Karang Besuki 3 Kota Malang

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Mengidentifikasi pola asuh orang tua terhadap kebiasaan bermain gawai anak di SDN Karang Besuki 3 Kota Malang
2. Mengidentifikasi kebiasaan bermain gawai anak di SDN Karang Besuki 3 Kota Malang
3. Mengidentifikasi prestasi belajar anak di SDN Karang Besuki 3 Kota Malang

4. Menganalisis hubungan pola asuh orang tua terhadap kebiasaan bermain gawai dan prestasi belajar anak di SDN Karang Besuki 3 Kota Malang.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, pendidikan PSIK UNITRI dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk menambah wawasan dan dijadikan literatur dalam pendidikan keperawatan dalam memberikan pengetahuan mahasiswa tentang hubungan pola asuh orang tua terhadap kebiasaan bermain gawai dan prestasi belajar anak

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi subjek penelitian

Sarana pengembangan kemampuan dalam bidang penelitian untuk mengetahui dampak pola asuh terhadap kebiasaan bermain gawai dan prestasi belajar anak

2. Bagi masyarakat

Memberikan informasi tentang dampak positif dan negatif penggunaan gawai pada anak sekolah salah satunya yang mempengaruhi prestasi belajar.

3. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan tentang hubungan pola asuh orang tua terhadap kebiasaan bermain gawai dan prestasi belajar anak, serta sebagai latihan untuk menambah kesiapan, skill, wawasan dan pengetahuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adri. 2013. *Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Seimloka.
- Ahmadi, A. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Amin, Suci & Harianti, Rini. 2018. *Buku Pola Asuh Orang Tua dalam Motivasi Belajar Anak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. 2015. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahri, Syaiful. 2017. *Pola Asuh Orang Tua Dan Komunikasi Dalam Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barakat, Muhammad. 2013. *Pria dan Wanita Satu Gerbong*. Jakarta: Salemba Medika.
- Burhanuddin, A. 2013. *Manajemen Pendidikan*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Djamarah, S. B. 2014. *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunarsa, S.D. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Cetakan Ke-12. Jakarta: Gunung Mulia.
- Iriani, Dewi. 2016. *101 Kesalahan dalam Mendidik Anak*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Kemendikbud RI. 2015. *Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 232/U/2000*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kemendikbud RI. 2018. *Persentase Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar (SD)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.  
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/02/rnpk-2019-hasilkan-rekomendasi-untuk-menguatkan-pendidikan-dan-memajukan-kebudayaan>.  
Diakses pada tanggal 21 Oktober 2019.

- Nazarudin S. 2016. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Nurmalasari & Wulandari, D. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer 3 (1)*. STMIK Nusa Mandiri Jakarta. <https://docplayer.info/76571609-Pengaruh-penggunaan-gadget-terhadap-tingkat-prestasi-siswa-smpn-satu-atap-pakisjaya-karawang.html>. Diakses pada tanggal 22 Oktober 2019.
- Nursalam. 2013. *Pendekatan Praktis Metodologi Riset Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Robin & Linda. 2013. *Perkembangan Multimedia*. Bandung: Informatika
- Safaat. 2015. *Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smatrphon dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika
- Santoso, H. 2017. *Cara Memahami Dan Mendidik Anak*. Yokyakarta: Gosyen Publishing.
- Shochib. M. 2018. *Pola asuh orang tua. Dalam Membentuk Anak Disiplin Diri*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Skinner. 2013. *Prinsip Dasar Ilmu Gizi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Statista. 2019. *Data Pengguna Smartphone Dari Tahun 2014 Hingga 2019*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. [https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media). Diakses pada tanggal 21 Oktober 2019.
- Stuart & Sundeen. 2012. *Keperwatan Psikitrik: Buku Saku Keperawatan Jiwa, Edisi 5*. Jakarta : EGC.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M. & Syaodih, N. 2016. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: UT.

- Supriasa, E. 2013. *Perkembangan Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Psikobuana.
- Syah, M. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Widiastuti, N. & Elshap, D. S. 2015. Pola Asuh Orang Tua Sebagai Upaya Menumbuhkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Dalam Menggunakan Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi* 2 (2). STKIP Siliwang. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/p2m/article/view/174>. Diakses pada tanggal 22 Oktober 2019.
- Witarsa R, Hadi R. S. M, Nurhananik & Haerani R. M. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIK* 6 (1). PGSD IKIP Siliwangi. <http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/download/432/334/>. Diakses pada tanggal 21 Oktober 2019.
- Youth Corps Indonesia. 2017. Peringkat Pendidikan Indonesia di Dunia. <https://www.youthcorpsindonesia.org/1/peringkat-pendidikan-indonesia-di-dunia/>. Diakses pada tanggal 04 November 2019.
- Zulfitria. 2017. Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar. *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD* 1 (2). Universitas Muhammadiyah Jakarta. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/2502>. Diakses pada tanggal 22 Oktober 2019.