

**HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET  
PADA ANAK DENGAN PRESTASI BELAJAR DI SEKOLAH  
( 6-12 TAHUN ) SELAMA MASA PANDEMI COVID-19  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 NGAWI**

Iffah Wardah Fauziyyah<sup>1</sup>, Dian Anisia W<sup>2</sup>, Asrina Pitayanti<sup>3</sup>

1) Mahasiswa Program Studi Sarjana Keperawatan Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun

[wardahiffah57@gmail.com](mailto:wardahiffah57@gmail.com)

2) Dosen Program Studi Sarjana Keperawatan Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun

**ABSTRAK**

Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai anak dalam mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Prestasi belajar anak sekolah dapat dipengaruhi oleh pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget*. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak dengan prestasi belajar di sekolah (6-12 tahun) selama masa pandemi covid-19 di MIN 4 Ngawi.

Penelitian ini menggunakan desain *korelasional* dengan pendekatan *Cross Sectional*. Populasi pada penelitian ini adalah 158 responden. Teknik sampling yang digunakan yaitu *proportionate random sampling* dengan jumlah sampel 61 responden. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validitas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa korelasi antara 2 variabel diperoleh analisa uji *spearman rank* dengan nilai  $\rho$  value =  $0,000 < \alpha = 0,05$  bermakna ada hubungan pola asuh orang tua dalam penggunaan gadget pada anak dengan prestasi belajar di sekolah (6-12 tahun) selama masa pandemi covid-19 di MIN 4 Ngawi. Dengan keeratan hubungan 0,530 yang dikategorikan sedang.

Berdasarkan hasil penelitian ini membuktikan bahwa ada hubungan pola asuh orang tua dalam penggunaan gadget pada anak dengan prestasi belajar di sekolah (6-12 tahun) selama masa pandemi covid-19 di MIN 4 Ngawi. Peneliti menyarankan untuk menerapkan pola asuh yang baik dalam penggunaan gadget agar anak mendapatkan prestasi belajar yang baik dan memuaskan.

**Kata Kunci : Pola Asuh, Gadget, Prestasi Belajar**

***THE RELATIONSHIP OF PARENTING PATTERNS IN CHILDREN WITH LEARNING ACHIEVEMENT IN SCHOOL (6-12 YEARS) DURING THE COVID-19 PANDEMIC IN MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 NGAWI***

**ABSTRACT**

*Learning achievement is the result that has been achieved by children in following the learning process within a certain period of time. Learning achievement of school children can be influenced by parenting patterns in the use of gadgets. The purpose of this study was to determine the relationship between parenting patterns in the use of gadgets in children with learning achievement in school (6-12 years) during the covid-19 pandemic at MIN 4 Ngawi.*

*This study used a correlational design with a cross sectional approach. Population in this study were 158 respondents. The sampling technique used proportionate random sampling with a sample size of 61 respondents. The instrument in this study uses the validity test.*

*The results of this study indicate that the correlation between the two variables obtained by the spearman rank test analysis with a  $p$  value =  $0,000 < \alpha = 0,05$  means that there is a relationship between parenting patterns in the use of gadgets in children with learning achievement in school (6-12 years) during the covid-19 pandemic at MIN 4 Ngawi. With a close relationship of 0,530 which is categorized as medium.*

*Based on the results of this study, it is proven that there is relationship between parenting patterns in the use of gadgets in children with learning achievement in school (6-12 years) during the covid-19 pandemic at MIN 4 Ngawi. Researchers suggest applying good parenting in the use of gadgets so that children get good and satisfying learning achievements.*

**Keywords : Parenting, Gadgets, learning achievement**

---

## PENDAHULUAN

Sejak akhir tahun 2019, dunia telah dihebohkan dengan kemuculan *Corona Virus Disease 19* atau lebih dikenal dengan Covid-19 yang berasal dari Kota Wuhan, China. Indonesia merupakan salah satu negara yang terparap virus ini mulai sejak awal Maret tahun 2020 sampai saat ini. Covid-19 ini merubah kehidupan manusia mulai dari sektor perekonomian hingga sektor pendidikan. Pemerintah telah memutuskan untuk melakukan *lock down* di berbagai wilayah, menghentikan segala aktivitas diluar rumah salah satunya yaitu proses kegiatan belajar di sekolah. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang melalui surat edaran nomor 4 tahun 2020, memerintahkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran ini secara jarak jauh atau pembelajaran daring selama pandemi ini. Perubahan pembelajaran ini membuat guru dan murid terpaksa bekerja dan belajar dari rumah mulai dari jenjang PAUD hingga Perguruan Tinggi. Sejak proses belajar dilakukan di rumah, orang tua dituntut untuk menerapkan pola asuh yang baik dan benar dalam mendampingi anaknya (Kemendikbud, 2020).

Pada era sekarang covid sudah dikatakan umum di Indonesia karena penyakit covid merupakan virus umum yang menyebabkan infeksi saluran pernapasan yang menyebar melalui saluran pernapasan hingga hidung pada dinding saluran pernapasan bagian atas dan mengakibatkan sesak nafas yang dapat membahayakan nyawa manusia atau menimbulkan kematian sehingga virus ini mengalami perubahan yang bersifat ganas. Virus ini menyebar di antara orang-orang melalui droplet yang disebabkan karena bersin dan batuk (WHO, 2020). Covid pada pembelajaran merupakan suatu pembelajaran

yang dilakukan dengan cara jarak jauh atau pembelajaran secara daring menggunakan *gadget* sehingga terjadi gangguan pendidikan selama penutupan sekolah berlangsung karena disebabkan oleh covid-19 (UNESCO, 2020).

Pembelajaran *online* menggunakan *gadget* secara terus menerus akan menyebabkan munculnya titik jenuh pada proses pembelajarannya, sehingga penggunaan *gadget* yang semestinya digunakan untuk belajar malah digunakan untuk bermain *gadget*, menonton *youtobe*, ataupun aplikasi lainnya. Akibatnya muncul berbagai dampak buruk dari penggunaan *gadget* yang berlebihan diantaranya seperti siswa yang tidak fokus dalam proses pembelajaran dan pengerjaan tugas, lupa dalam beribadah, malas dalam melakukan aktifitas sehari-hari, dan lama kelamaan siswa kurang peduli terhadap lingkungan sekitar (Widjanarko, 2016).

Kemungkinan orang tua memberikan *gadget* agar dapat memberikan komunikasi dengan anaknya saat orang tua sibuk bekerja. *Gadget* juga bisa digunakan untuk permainan atau *game* sebagai sarana hiburan anak. Akan tetapi, orang tua sering lalai untuk memeriksa atau memantau aktivitas lain yang dilakukan anak dengan menggunakan *gadget* seperti gambar atau video yang mempunyai unsur pornografi dan kekerasan yang terdapat dalam *gadget* anak. Belum lagi *gadget* yang dapat mengakses internet secara bebas. Orang tua hanya fokus pada pekerjaan sehingga anak tidak disiplin dalam menggunakan *gadget* tanpa batas dan anak bebas memilih sesuai kemaunnnya sehingga konten yang anak gunakan tidak terpantau oleh orang tua, orang tua mempunyai sedikit waktu untuk anaknya sehingga anak rendah dalam mengontrol emosi, mereka cenderung lebih sibuk mementingkan urusan yang lain

dan kurang mementingkan dalam pengawasan anak (widjanarko, 2016).

Pemakaian *gadget* di Indonesia pada tahun 2011 pada anak usia 5-12 tahun yaitu 38%, tahun 2013 meningkat menjadi 72%, dan tahun 2015 mengalami peningkatan 80%. Banyak anak yang menggunakan *gadget* sebagai sarana untuk bermain, 23% orang tua yang mempunyai anak berusia 5 tahun keatas mengaku bahwa anak mereka bermain *games* dengan menggunakan *gadget*, sedangkan 82% orang tua melaporkan bahwa anak mereka *online* setidaknya sekali dalam seminggu ( Sujianti, 2018). Jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2016 yaitu 132,7 juta user atau sekitar 51,5% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 256,2 juta. Berdasarkan usia penggunaan internet terbanyak yaitu usia 35-44 tahun sebesar 29,2% dan pada usia 10-24 tahun sebesar 18,4% atau 24,4 juta pengguna (APJII, 2017).

Berdasarkan hasil survey *the Asian parent Insights* di kawasan Asia Tenggara, ada 5 negara yang memiliki *gadget* yaitu Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan indonesia sendiri terdapat 2.417 orang tua menggunakan *gadget*. Hasil survey dari responden anak uia 3-8 tahun yaitu 98%, dimana 67% diantara mereka menggunakan *gadget* milik orang tua, 18% mereka menggunakan *gadget* milik saudara atau milik keluarga, dan sisanya 14% mereka menggunakan *gadget* milik sendiri. Survey berikutnya anak usia 6-8 tahun yang menggunakan *gadget* untuk bermain *games* pada responden laki-laki menghasilkan data 89% , untuk responden perempuan menghasilkan data 74% (Ain, 2016). Penelitian tahun 2010 rata-rata anak dan remaja menggunakan *gadget* lebih dari 7 jam per hari. Dalam riset yang di aprakarsai *Abertawe Bro Morgan University (ABMU) Health Board*, peneliti menemukan 64% dari 204 responden anak yang berusia 7-18 tahun, mengalami atau menderita sakit punggung. Sementara itu 72% anak yang berusia

sekolah dasar (6-12 tahun) mengaku mengalami sakit punggung, namun dimana hampir 90% tidak mengatakan kepada siapapun terkait sakit yang dideritanya (Wijanarko &Setiawati, 2016).

Masa pandemi covid-19 ini memberikan dampak pada berbagai sektor salah satunya sektor pendidikan. Demi keselamatan bersama pemerintah Indonesia khususnya memberlakukan semua aktivitas dilakukan dari rumah atau *Work From Home (WFH)* termasuk kegiatan belajar mengajar yang semula dengan tatap muka berubah menjadi belajar secara online atau daring (Herliandry, 2020). Pembelajaran yang dilakukan secara online ini siswa dituntut untuk memahami pelajaran yang diberikan oleh guru dengan keterbatasan yang ada, sistem belajar ini memerlukan sinyal sebagai media penyaluran pembelajaran yang tidak sepenuhnya terakses dengan baik pada wilayah tertentu yang akhirnya mengganggu proses belajar mengajar (Hety Aisyah, 2020). Penggunaan *gadget* pada anak-anak sangat memprihatinkan dan mempunyai dampak yang negatif terhadap tumbuh kembang anak, anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi tersebut. Apabila anak sering menggunakan *gadget* maka anak akan sering lupa dengan lingkungan sekitar, mereka akan memilih bermain dengan menggunakan *gadget* daripada bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya sehingga mengakibatkan interaksi sosial anak dan lingkungan sekitar berkurang dan bahkan juga bisa menjadi luntur ( Ismanto & Onibala, 2015 ).

Pola asuh dari orang tua sangatlah penting diberikan pada anak, karena anak masih terlalu muda dan belum memiliki pengalaman untuk membimbing perkembangannya sendiri ke arah kematangan. Pola asuh orang tua adalah perilaku dan sikap orang tua pada anak dalam memberikan pengasuhan, perhatian, memberikan peraturan pada anak serta

tanggapan terhadap keinginan anak (Mufaro'ah, 2019). Sikap yang diberikan orang tua pada anak yaitu dengan memberi hadiah maupun hukuman, memberikan aturan-aturan, serta memberikan perhatian terhadap anak. Dalam pola asuh ini, orang tua mengajarkan nilai atau norma, memberikan perhatian dan kasih sayang serta menunjukkan sikap dan perilaku yang baik untuk anaknya (Habibi, 2015). Bentuk dalam pola asuh orang tua tergantung pada pola asuh keluarga dalam mendidik anak. Jenis dalam pola asuh itu sendiri dibagi menjadi tiga yaitu pola asuh otoriter, pola asuh demokratis dan pola asuh permisif. Dimana ketiga jenis pola asuh ini mempunyai arti yang berbeda-beda, pola asuh otoriter cara mengasuh ini anak dituntut harus mengikuti apa yang diinginkan orang tua, pola asuh permisif sangat membebaskan anak dan mewujudkan apa yang anak inginkan, pola asuh demokratis cara mengasuh ini menanamkan disiplin pada anak dan tetap mempertimbangkan pendapat dan perasaan anak (Fetty & Ristiawanti, 2018).

Bimbingan serta arahan dari orang tua akan menjadi kunci keberhasilan pada anak untuk membentuk kepribadian yang mandiri dan kompeten (Viandari, 2018). Pola asuh yang tepat oleh orang tua dalam menggunakan *gadget* ini akan mengarahkan penggunaan *gadget* ke arah yang positif. Dampak positif yang terjadi pada anak dalam menggunakan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kecerdasan seperti belajar bahasa Inggris, dan juga bisa belajar dengan berbagai pelajaran untuk perkembangan pada otak, mempermudah komunikasi. Namun, *gadget* juga dapat berisi *game*, *pornografi* merupakan suatu ajaran yang salah untuk anak usia (6-12 tahun) yang akan berpengaruh dan berdampak negatif pada pemikiran dan pemahaman anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dengan melihat yang tidak baik seperti menonton

video *pornografi* serta *game* dan *film* kekerasan akan mengakibatkan dampak negatif bagi perilaku dan kemampuan anak serta merusak otak secara permanen (Wahyuni, 2018).

Selain berperan dalam penggunaan *gadget*, orang tua juga berperan dalam memberikan motivasi kepada anak. Hal-hal yang mempengaruhi dalam motivasi yaitu lingkungan pembelajaran dan pola asuh yang akan menentukan kualitas belajar siswa tersebut. Motivasi dapat mewujudkan semangat belajar yang tinggi dan mewujudkan keinginannya (Harianti, 2016). Pola asuh orang tua memiliki dampak besar pada penentuan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar ada dua yaitu faktor internal (faktor dalam) dan faktor eksternal (faktor luar). Faktor internal dalam proses belajar terdiri dari kondisi psikologis dimana kondisi ini meliputi minat, bakat dan kecerdasan serta kemampuan kognitif pada siswa, dan kondisi fisiologi meliputi kondisi fisik dan panca indera. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor lingkungan yaitu alam dan sosial, faktor instrumental meliputi guru, sarana, fasilitas, administrasi (Ahmadi dan Widodo, 2004). Sehingga tinggi rendahnya prestasi belajar siswa pada dasarnya disebabkan oleh kedua faktor tersebut.

Proses pendampingan orang tua saat belajar online, ia memerlukan waktu, orang tua selalu memantau perkembangan dan kemajuan anak. Pada saat proses belajar dirumah orang tua bisa berperan sebagai guru, fasilitator, dan motivator.

Penyebab dari anak menggunakan *gadget* terlalu lama yaitu karena situasi pembelajaran online ini mengakibatkan seorang siswa itu menggunakan *gadget* untuk proses belajarnya. Akibat dari penggunaan *gadget* yang terlalu lama dan berlebihan

dapat berpengaruh negatif dengan hasil belajar peserta didik, misalnya hasil belajar siswa akan menurun dan bahkan berpengaruh pada kesehatan tubuh pendidik misalnya menurunnya fungsi mata akibat terlalu sering terpapar sinar radiasi yang berasal dari penggunaan *gadget* tersebut. Pada hakikatnya semua yang berlebihan tidak akan berdampak baik terhadap diri individu. Sehingga individu hendaknya menyesuaikan waktu penggunaan *gadget* agar memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa dan bahkan kesehatan tubuhnya. Pada era masa sekarang prestasi belajar anak menurun dikarenakan pada masa pandemi anak kurang wawasan dalam belajar mereka lebih banyak bermain daripada belajar. Sekolah tidak dilakukan dengan tatap muka karena pandemi ini. Jadi, anak-anak malas dan sulit apabila disuruh orang tua untuk belajar karena kebanyakan dari mereka lebih suka bermain gadget tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 31 Desember 2020 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Ngawi didapatkan jumlah semua siswa sebanyak 163 siswa/siswi. Survey awal penelitian, peneliti dengan menggunakan 5 siswa yang terdiri dari 1 siswa dan 4 siswi dan menggunakan wawancara secara mendalam. Dari hasil wawancara diketahui 2 siswa menggunakan *gadget* milik orang tua dan 3 siswa lainnya menggunakan *gadget* milik pribadi. Pada masing-masing siswa dihasilkan bahwa 2 siswa menggunakan *gadget* kurang dari 2 jam. Dua siswa ini menggunakan *gadget* dalam pengawasan orang tua sehingga siswa tersebut lebih mementingkan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru secara *online* atau daring. Setelah mengerjakan tugas mereka menggunakan *gadget* untuk menonton *youtube*, membuka *whatsapp* maupun aplikasi yang lain dalam waktu yang terbatas. dan 3 siswa lainnya menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam. Tiga siswa ini juga dalam

pengawasan orang tua, orang tua sudah mengingatkan untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru terlebih dahulu tetapi siswa mengabaikannya karena guru memberikan jangka waktu yang lama dalam pengumpulan tugas tersebut. Oleh sebab itu, tiga siswa lebih mementingkan bermain *gadget* dengan menonton *youtube*, membuka *whatsapp*, *game online*, maupun aplikasi yang lainnya dalam waktu yang tidak terbatas. Sehingga mereka lupa akan tugas yang diberikan dari guru. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, masing-masing siswa menggunakan *gadget* pada waktu pagi hingga siang hari dan ada pula yang menggunakan *gadget* pada waktu malam saja. Namun di masa pandemi covid-19 seperti sekarang, penggunaan *gadget* secara tetap dilakukan setiap siswa pagi hari hingga siang hari untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara *online* atau daring dan setelahnya digunakan untuk mengerjakan pekerjaan rumah atau hanya sekedar untuk hiburan seperti bermain *game online*, menonton *youtube*, *whatsapp* maupun aplikasi lainnya. Minimnya pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* juga membuat para siswa/i memiliki kebebasan mutlak menggunakan *gadget*, mereka tidak terlalu memperhatikan setiap anak menggunakan *gadget* untuk kepentingan apa dan tidak membatasi waktu penggunaan *gadget* akibatnya penggunaan *gadget* tersebut akan berdampak negatif pada menurunnya prestasi pada siswa.

Penyuluhan sosialisasi kepada orang tua penting untuk dilakukan dalam rangka untuk mendampingi dan memberikan arahan atau pengawasan dalam menggunakan *gadget* supaya anak dapat bijak dalam menggunakan *gadget*. Pendampingan serta arahan dari orang tua akan lebih mudah mengenalkan kepada anak mana penggunaan *gadget* yang baik dan bermanfaat, misalnya dengan memberikan pengenalan pada aplikasi yang bermanfaat dan mendidik. Selama

pembelajaran daring diharapkan dampingan dan pengawasan dari orang tua secara tidak langsung menjadikan anak lebih terbatas dalam menggunakan *gadget* serta mengetahui apa yang boleh diakses dan apa yang tidak boleh diakses sesuai dengan usianya, selain dapat mengenalkan mana pengguna *gadget* yang baik dan orang tua juga dapat mengontrol anak terhadap penggunaan *gadget*.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul “Hubungan Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Ngawi”.

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi hubungan pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar adalah desain *Korelasional*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Cross Sectional*. Pendekatan Dalam penelitian ini, peneliti akan menganalisis hubungan pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* pada Anak dengan prestasi belajar di sekolah (6-12 tahun) selama masa pandemi Covid-19 di MIN 4 Ngawi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL PENELITIAN

#### DATA UMUM

##### 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Orang Tua

Tabel 5.1 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan usia orang tua di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Ngawi.

No	Usia	f	%
----	------	---	---

1	17 – 25 tahun	1	1,6 %
2	26 – 35 tahun	18	29,5 %
3	36 – 45 tahun	30	49,2 %
4	46 – 55 tahun	11	18 %
5	56 – 65 tahun	1	1,6 %
<b>Total</b>		<b>61</b>	<b>100 %</b>

(Sumber : Kuesioner identitas responden di *google form* )

Berdasarkan tabel 5.1 dapat diketahui bahwa sebagian besar responden orang tua berusia 36 – 45 tahun sebanyak 30 orang tua (49,2 %), dan sebagian kecil berusia 17- 25 tahun sebanyak 1 orang tua (1,6%) dan usia 56 – 65 tahun sebanyak 1 orang tua (1,6%)

##### 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Orang Tua

Tabel 5.2 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin orang tua di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Ngawi.

No	Jenis Kelamin	F	%
1.	Laki-Laki	28	45,9 %
2.	Perempuan	33	54,1 %
<b>Total</b>		<b>61</b>	<b>100 %</b>

(Sumber : Kuesioner identitas responden di *google form* )

Berdasarkan Tabel 5.2 dapat diketahui bahwa sebagian besar orang tua berdasarkan jenis kelamin responden perempuan sebanyak 33 responden (54,1%) sedangkan responden laki-laki sebanyak 28 responden (45,9%).

##### 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Orang Tua

Tabel 5.3 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan pendidikan

orang tua di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Ngawi.

No	Pendidikan	f	%
1.	SD	11	18 %
2.	SMP	22	36,1 %
3.	SMA	21	34,4 %
4.	Perguruan Tinggi	7	11,5 %
<b>Total</b>		<b>61</b>	<b>100 %</b>

(Sumber : Kuesioner identitas responden di *google form*)

Berdasarkan Tabel 5.3 dapat diketahui bahwa sebagian besar pendidikan orang tua adalah berpendidikan SMP sebanyak 22 responden (36,1%), dan sebagian kecil berpendidikan Perguruan Tinggi sebanyak 7 responden (11,5%).

#### 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua

Tabel 5.4 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan pekerjaan orang tua di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Ngawi.

No	Pekerjaan	f	%
1.	Wiraswasta	23	37,7 %
2.	PNS	2	3,3 %
3.	TNI/POLRI	1	1,6 %
4.	Petani	23	37,7 %
5.	Lain-lain	12	19,7 %
<b>Total</b>		<b>61</b>	<b>100 %</b>

(Sumber : Kuesioner identitas responden di *google form*)

Berdasarkan Tabel 5.4 dapat diketahui bahwa sebagian besar pekerjaan orang tua sebagai wiraswasta sebanyak 23 responden (37,7%) dan sebagai petani sebanyak 23 responden (37,7%), sedangkan

sebagian kecil yaitu TNI/POLRI sebanyak 1 responden (1,6%).

#### 5. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Anak

Tabel 5.5 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin anak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Ngawi.

No	Jenis Kelamin	f	%
1.	Laki-Laki	35	57,4 %
2.	Perempuan	26	42,6 %
<b>Total</b>		<b>61</b>	<b>100 %</b>

(Sumber : Kuesioner identitas responden di *google form*)

Berdasarkan Tabel 5.2 dapat diketahui bahwa sebagian besar jenis kelamin anak responden laki-laki sebanyak 35 responden (57,4%) sedangkan responden perempuan sebanyak 26 responden (42,6%).

#### 6. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Anak

Tabel 5.6 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan Usia anak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Ngawi.

No	Usia Anak	f	%
1.	6 – 8 tahun	15	24,6 %
2.	9 – 12 tahun	46	75,4 %
<b>Total</b>		<b>61</b>	<b>100 %</b>

(Sumber : Kuesioner identitas responden di *google form*)

Berdasarkan Tabel 5.6 dapat diketahui bahwa sebagian besar usia anak tertinggi adalah 46 anak (75,4%) berusia 9 – 12 tahun sedangkan yang terendah adalah 15 anak (24,6%) berusia 6 – 8 tahun .

#### 7. Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas Anak



Tabel 5.7 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan kelas anak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Ngawi.

No	Kelas	f	%
1.	Kelas 1 – 3B	33	54,1 %
2.	Kelas 4 – 6	28	45,9 %
<b>Total</b>		<b>61</b>	<b>100 %</b>

(Sumber : Kuesioner identitas responden di *google form* )

Berdasarkan Tabel 5.7 dapat diketahui bahwa sebagian besar kelas terbanyak yaitu kelas 1 – 3b sebanyak 33 anak (54,1 %). Sedangkan sebagian kecil kelas 4 – 6 sebanyak 28 (45,9%).

#### DATA KHUSUS

##### 1. Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Ngawi

Tabel 5.8 Karakteristik Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Ngawi.

No	Type Pola Asuh	f	%
1.	Otoriter	10	16,4 %
2.	Permisif	34	55,7 %
3.	Demokratis	17	27,9 %
<b>Total</b>		<b>61</b>	<b>100 %</b>

Tabel 5.10 Tabel Silang Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Dengan Prestasi Belajar Di Sekolah (8-12 Tahun) di MIN 4 Ngawi.

Pola Asuh Orang Tua	Prestasi belajar			Total
	Rendah	Sedang	Tinggi	

(Sumber : Kuesioner identitas responden di *google form* )

Berdasarkan Tabel 5.8 dapat diketahui bahwa sebagian besar pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* yaitu pola asuh permisif sebanyak 34 responden (55,7 %). Sedangkan yang terendah yaitu pola asuh otoriter sebanyak 10 responden (16,4 %).

##### 2. Prestasi Belajar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Ngawi

Tabel 5.9 Prestasi Belajar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Ngawi.

No	Prestasi Belajar	f	%
1.	Rendah	17	27,9 %
2.	Sedang	32	52,5 %
3.	Tinggi	12	19,7 %
<b>Total</b>		<b>61</b>	<b>100 %</b>

(Sumber : Kuesioner identitas responden di *google form* )

Berdasarkan Tabel 5.8 dapat diketahui bahwa sebagian besar prestasi belajar yang tertinggi dengan nilai sedang sebanyak 32 responden (52,5%). Sedangkan prestasi belajar terendah yaitu dengan nilai tinggi sebanyak 12 responden (19,7%).

##### 3. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Dengan Prestasi Belajar Di Sekolah (6-12 Tahun) di MIN 4 Ngawi

	N	%	N	%	N	%	N	%
<b>Otoriter</b>	8	13,1	2	3,3	0	0	10	16,4
<b>Permisif</b>	8	13,1	21	34,4	5	8,2	34	55,7
<b>Demokratis</b>	1	1,6	9	14,8	7	11,5	17	27,9
<b>Total</b>	17	27,9	32	52,5	12	19,7	61	100
$\alpha=0,05$	$r = 0,530$			$\rho=0,000$				

Berdasarkan tabel 5.10 dari hasil penggabungan dapat diketahui bahwa pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar di sekolah tertinggi yaitu pola asuh orang tua kategori permisif dalam penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar sedang sebanyak 21 responden (34,4%).

Setelah dilakukan penggabungan di dapatkan hasil analisa dengan menggunakan uji statistik *Spearman Rank* dengan program *SPSS versi 25.0* di dapatkan  $\rho$  value = (0,000) <  $\alpha$  0,05 dengan nilai  $r$  hitung = 0,530 yang artinya  $H_1$  diterima berarti ada hubungan pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak dengan prestasi belajar di sekolah. Keeratan hubungan dapat dilihat dari  $r$  hitung = 0,530 yang dikategorikan sedang (0,40 – 0,599) Hasil uji statistik *Spearman Rank* bahwa  $r$  hitung = 0,530 yaitu yang berarti semakin cukup pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak maka semakin sedang prestasi belajar di sekolah.

## PEMBAHASAN

### 1. Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Ngawi

Berdasarkan tabel 5.8 menunjukkan dari total 61 responden

dapat diketahui bahwa pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak memberikan pola asuh secara permisif sebanyak 34 (55,7%) responden.

Hasil penelitian ini didukung oleh teori Jayanti (2016), pola asuh permisif memberikan pengawasan yang sangat longgar pada anak. Dalam pola asuh ini anak diberi kesempatan orang tua untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup. Apabila anak dalam keadaan bahaya mereka tidak memperingatkan atau tidak menegur dan sangat kurang bimbingan yang diberikan oleh orang tua pada anak. Pola asuh dengan tipe ini biasanya bersifat hangat, sehingga anak sangat menyukainya. Ciri pola asuh dengan tipe ini yaitu keputusan anak lebih dominan dibandingkan dengan keputusan orang tua. Orang tua memberikan kebebasan pada anak untuk mengatur dirinya.

Hal ini sesuai dengan penelitian Udampo A. Stevi (2017), yang berjudul Pola asuh permisif orang tua dengan perilaku mengkonsumsi alkohol pada anak usia remaja di desa Bulude Selatan Kabupaten Talaud didapatkan pola asuh permisif yaitu 19 responden (63,3%). Hal ini dapat membuktikan bahwa banyak anak remaja yang terabaikan dan tidak ada kontrol dari orang tua seringkali mengarah pada terjadinya kenakalan

remaja seperti mengonsumsi alkohol. Fathi (2011), menyatakan bahwa pola asuh permisif yaitu orang tua bersikap longgar pada anak, tidak terlalu memberi bimbingan dan mengontrol anak serta terkesan kurang perhatian pada anak.

Hal ini sejalan dengan pendapat dari Juharta dkk (2015), mengenai dampak pola asuh permisif diakibatkan karena orang tua memberikan kebebasan dan kekuasaan penuh kepada anak tanpa adanya kontrol saat menggunakan *gadget*, sehingga menyebabkan kurang pengawasan orang tua pada anak dan kurang tanggung jawab sehingga menyebabkan terjadinya hubungan yang kurang antara anak dan orang tua sehingga anak tidak patuh pada orang tua.

Pada kuesioner dapat diketahui bahwa hasil skor pada indikator masing-masing tipe pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* tertinggi yaitu nilai skor pada indikator tipe pola asuh permisif. Hal ini diketahui dari jawaban responden pada indikator kuesioner pada setiap soal dengan jumlah 61 responden (100%). Menurut teori yang dikemukakan oleh Marpaung (2018), dalam bentuk pola asuh permisif tersebut orang tua tidak membagikan pendampingan, arahan/bantuan, dan pengawasan yang optimal dalam penggunaan *gadget* pada anak. Orang tua tidak menadampingi langsung pada anak saat menggunakan *gadget* sebab orang tua sibuk bekerja sehingga orang tua dalam mengontrol anak saat menggunakan *gadget* sangat kurang, kemudian bersikap longgar dan memberikan kebebasan pada anak. Pola asuh orang tua dalam

memfasilitasi penggunaan *gadget* sangat perlu dalam memberikan bimbingan pada anak, karena anak belum mampu mengontrol waktu dalam penggunaan *gadget* sehingga pola asuh orang tua sangat diperlukan dalam membimbing anak dalam penggunaan *gadget*.

Faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua yaitu usia. Karena usia yang terlalu muda atau terlalu tua menyebabkan peran pengasuhan yang diberikan orang tua kurang optimal. Hal tersebut didukung dari tabulasi silang dengan hasil usia orang tua sebagian besar berusia 36 – 45 tahun sebanyak 30 responden (44,1%), pola asuh otoriter sebanyak 7 responden (70%) dan pola asuh demokratis sebanyak 8 responden (47,1%). Hasil tersebut bahwa usia dewasa akhir dapat menjalankan peran pengasuhan secara optimal, karena diperlukan kekuatan fisik dan psikososial untuk melakukannya.

Pendidikan dapat mempengaruhi pola asuh orang tua, berdasarkan tabel 5.3 dapat diketahui bahwa sebagian besar karakteristik pendidikan orang tua adalah tingkat SMP sebanyak 22 (36,1%) orang. Tingkat pendidikan orang tua sangat berpengaruh terhadap pola asuh karena orang tua dengan tingkat pendidikan yang baik akan dapat menerapkan dan mendidik anak sesuai dengan pola asuh yang benar. Komalasari (2000) yang dikutip oleh Durandt (2015), menyatakan bahwa tingkat pendidikan orang tua yang baik akan menjadikan lebih banyak pengetahuan, dalam hal menerapkan dan mendidik dengan pola asuh yang benar.

Peneliti berasumsi anak yang biasa dimanja oleh orang tua atau diberikan kebebasan dapat menimbulkan anak dengan kontrol yang kurang sehingga anak meningkatkan dalam penggunaan *gadget*. Dimana pola asuh orang tua pada tipe ini sebaiknya tidak harus selalu memanjakan anak dan menuruti kemauan anak karena akan berdampak negatif pada anak seperti anak menjadi manja, tidak patuh, kurang mandiri, dan kurang percaya diri sehingga pengawasan yang kurang dari orang tua dapat membuat anak lebih merasa bebas dalam penggunaan *gadget*.

## **2. Prestasi Belajar di Sekolah (6-12 Tahun) di Min 4 Ngawi.**

Berdasarkan tabel 5.9 menunjukkan bahwa prestasi belajar dapat dikategorikan sedang yaitu sebanyak 32 (52,5%) responden, prestasi belajar tinggi sebanyak 12 (19,7%) responden, dan prestasi belajar rendah sebanyak 17 (27,9%) responden. Hal ini di dukung dari jawaban responden dimana sebagian besar responden memilih jawaban yang menekankan pada “Apakah orang tua mengajarkan kepada anak untuk selalu menggunakan waktu luangnya untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat ( mis. Belajar, bermain dengan permainan edukatif atau tidur siang saat waktu istirahat) daripada membiarkan anak bermain dengan gadget”. Dengan total 221 jawaban pada kuesioner.

Menurut Sudijono (2006), dalam mencapai prestasi yang memuaskan selain harus belajar juga harus menerapkan pola asuh yang tepat. Apabila menerapkan pola asuh yang

salah maka akan berpengaruh buruk pada sikap dan akan mempengaruhi prestasi belajar. Prestasi dapat diketahui apabila anak telah melalui tahap evaluasi. Dari hasil evaluasi dapat diketahui tentang tinggi dan rendahnya suatu prestasi yang diperolehnya sehingga untuk mengetahui prestasi belajar yaitu dengan melihat nilai raport atau melihat hasil tes lainnya. Menurut Winkel (2009), prestasi yang didapatkan tergantung dari orang tua yang menerapkan pola asuh yang baik pada anak, apabila anak mendapatkan penuh perhatian dan kasih sayang dari orang tua anak akan lebih meningkatkan prestasi belajarnya.

Hal ini sesuai dengan penelitian Marleni (2018), yang berjudul hubungan pola asuh orang tua dengan prestasi belajar matematika anak usia sekolah pada semester genap di Sekolah Dasar Negeri 1 Gunungsari didapatkan hasil bahwa dari 61 responden yang memiliki prestasi belajar matematika yang tergolong baik sebanyak 14 (23%) orang. Sedangkan anak yang memiliki prestasi belajar matematika yang tergolong sedang sebanyak 39 (63,9%) orang, dan anak yang memiliki prestasi belajar matematika tergolong rendah sebanyak 8 (13,1%) orang. Penelitian Hidayat (2012), bahwa anak usia sekolah ditunjukkan dengan sikap yang selalu berusaha dan mengedepankan keinginannya dalam mencapai prestasinya, sehingga anak rajin melakukan sesuatu seperti bertanya kepada guru terkait pelajaran yang tidak dimengerti atau dipahami, mendengarkan dengan baik ketika guru menjelaskan.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar anak di sekolah mempunyai prestasi yang cukup atau sedang sebanyak 32 (52,5%) responden. Salah satu faktor yang menyebabkan adalah faktor lingkungan keluarga. Faktor lingkungan keluarga mempengaruhi pola asuh dikarenakan pengaruh yang didapat pertama kali dan utama bagi anak adalah keluarga. Selain itu, lingkungan keluarga adalah lingkungan pendidikan yang pertama dikenal anak dalam perkembangannya dimana keluarga yang memiliki pola asuh yang baik akan cenderung memberikan stimulus dan respon yang baik terhadap prestasi belajar, dan apabila pola asuh yang hanya diterapkan sendiri oleh orang tua terhadap anak sehingga dapat menyebabkan anak malas serta lalai dalam mengejar prestasi belajarnya.

Pekerjaan orang tua dapat mempengaruhi prestasi belajar berdasarkan tabel 5.4 dapat diketahui bahwa sebagian besar karakteristik pekerjaan orang tua adalah wiraswasta dan petani sebanyak 23 (37,7%) orang. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya dapat membuat orang tua tersebut tidak dapat mengontrol anaknya sehingga anak dapat berbuat sesuatu dengan sesuka hati. Orang tua yang bekerja mempunyai waktu yang sedikit untuk bersama anaknya dan komunikasi antara orang tua dengan anak akan berkurang sehingga orang tua tidak bisa memberikan bimbingan dan menerapkan pola asuh dengan baik dan tepat kepada anaknya. Hal ini sesuai dengan teori Slameto (2014), bahwa latar belakang pekerjaan orang tua mempunyai peranan terhadap

prestasi belajar anaknya, karena pekerjaan mempengaruhi orang tua dalam pemberian perhatian terhadap anaknya. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maghfuroh (2014), bahwa faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar diantaranya keadaan keluarga salah satunya yaitu pekerjaan orang tua. Hal ini didukung dari pernyataan kuesioner yang berbunyi “apakah orang tua terus membiarkan anaknya bermain atau menggunakan *gadget* disaat orang tua sedang sibuk bekerja”.

Peneliti berasumsi bahwa untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dibutuhkan bakat sebagai dasar dari langkah awal yang akan ditempuh. Semakin anak mendalami bakat yang dimilikinya, maka hasil yang akan diperolehnya akan semakin baik. Orang tua yang mendidik anak dengan tegas dan memberikan kebebasan anak untuk berpendapat, maka anak akan cenderung mempunyai prestasi belajar yang baik. Namun orang tua yang sibuk bekerja akan mempunyai waktu sedikit untuk memberikan perhatian dan pengawasan terhadap prestasi belajar anak.

### **3. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Dengan Prestasi Belajar Di Sekolah ( 6 – 12 Tahun ) Selama Masa Pandemi Covid -19 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Ngawi.**

Berdasarkan tabel 5.10 menunjukkan bahwa hasil penggabungan dapat diketahui bahwa hubungan pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak dengan

prestasi belajar di sekolah tertinggi yaitu orang tua yang mempunyai pola asuh permisif sebanyak 34 responden (55,7%) dalam penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar yang sedang sebanyak 21 responden (34,4%). Sedangkan pola asuh yang terendah yaitu orang tua yang mempunyai pola asuh otoriter sebanyak 10 responden (16,4%) dalam penggunaan *gadget* pada anak dengan prestasi belajar tinggi sebanyak 5 responden (8,2%).

Hasil uji *Spearman Rank* menunjukkan bahwa  $\rho$  value =  $(0,000) < \alpha 0,05$  dengan nilai  $r$  hitung = 0,530 yang artinya  $H_1$  diterima berarti ada hubungan pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak dengan prestasi belajar di sekolah. Keeratan hubungan dapat dilihat dari  $r$  hitung = 0,530 yang dikategorikan sedang (0,40 – 0,599) Hasil uji statistik *Spearman Rank* bahwa  $r$  hitung = 0,530 yaitu yang berarti semakin cukup pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak maka semakin cukup prestasi belajar di sekolah.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Aslan (2019), sebagai orang tua dalam mendidik anak di era digital seharusnya dapat menerapkan pola asuh yang baik dan benar. Pola asuh otoriter diberlakukan pada anak sesuai dengan kondisi dan situasi yang diperlukan. Orang tua juga berhak untuk memberikan kebebasan pada anak sebagaimana dalam pola asuh permisif tetapi dalam hal negatif, sehingga ketiga pola asuh ini (otoriter, permisif, dan demokratis) masing-masing bekerjasama terhadap dampak yang dihasilkan oleh teknologi tersebut.

Menurut pendapat Muh. Fathurrohman dan Sulistyorini (2012), keluarga mempunyai peran yang penting terhadap keberhasilan anaknya. Apabila orang tua bersifat membimbing anak dengan baik, maka kemungkinan anak akan mencapai prestasi yang baik. Sebaliknya apabila orang tua acuh tak acuh terhadap aktivitas anak, maka anak biasanya cenderung malas belajar dan kemungkinan kecil anak mencapai prestasi belajar yang baik. Menurut Nurjanam (2018), menyatakan *gadget* dapat menurunkan prestasi melalui konten-konten yang mempengaruhi konsentrasi belajar. Dengan demikian *gadget* juga bisa meningkatkan dan menurunkan prestasi belajar pada anak. Penggunaan *gadget* dalam proses belajar mengajar memiliki peranan yang penting terhadap prestasi anak dalam penggunaan *gadget* dengan tepat waktu.

Berdasarkan pendapat Slameto (2010), faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor keluarga dan penggunaan *gadget* termasuk dalam faktor eksternal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar tersebut. Pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* juga mempengaruhi prestasi belajar anak. Jika penggunaan *gadget* dalam pendampingan dan pengawasan orang tua sangatlah baik, untuk mendapatkan prestasi belajar yang baik. Apabila dalam penggunaan *gadget* tanpa pengawasan dari orang tua, maka *gadget* tersebut digunakan anak untuk bermain game dan tidak untuk belajar. Apabila mereka menggunakan *gadget* dengan pengawasan dari orang tua, maka orang tua dapat memberikan arahan

dan bimbingan dalam penggunaan *gadget* yang baik yang dapat menunjang pembelajaran anak tersebut. Anak yang mendapatkan pola asuh yang baik dari orang tua maka cenderung mencoba untuk selalu bertanggung jawab pada apa yang menjadi kewajibannya dan anak senang berlomba-lomba dalam meraih prestasi belajar yang baik.

Hasil penelitian juga didapatkan bahwa responden yang memiliki pola asuh yang demokratis dengan prestasi belajar rendah sebanyak 1 responden (1,6%). Pola asuh demokratis merupakan memberi kesempatan pada anak untuk mandiri dan mengembangkannya kontrol internalnya sehingga orang tua memberikan kebebasan pada anak untuk memilih dan melakukan suatu tindakan untuk berpendapat namun tidak bisa bertanggung jawab. Seperti halnya anak yang malas belajar apabila ada temannya yang mengajak untuk bermain. Kekurangan pada pola asuh demokratis yaitu pola asuh yang diterapkan pada anak usia 6-12 tahun yang sering tertarik pada hal-hal yang baru, maka anak cenderung bosan pada sesuatu yang monoton. Pola asuhnya memiliki derajat yang sama tergantung bagaimana pola asuh itu dapat diterapkan dengan baik pada anak sesuai kondisi.

Menurut Kartono (2011), salah satu faktor eksternal penyebab rendahnya prestasi belajar yaitu lingkungan masyarakat bisa menyebabkan rendahnya prestasi belajar pada anak. Faktor lingkungan masyarakat meliputi pergaulan antar teman sebaya dan media massa, aktifitas/kesibukan dalam masyarakat. Prestasi belajar tidak

hanya dipengaruhi oleh pola asuh orang tua tetapi juga dari faktor eksternal yaitu faktor lingkungan masyarakat yang dapat mempengaruhi prestasi belajar pada anak.

Peneliti berasumsi bahwa anak yang memiliki pola asuh orang tua yang baik seperti membimbing anak, kemungkinan anak dapat mencapai prestasi belajar dengan baik. Sebaliknya apabila orang tua bersikap acuh tak acuh terhadap aktivitas belajar anak, biasanya anak cenderung malas belajar, kemungkinan kecil anak mencapai prestasi belajar yang baik. Keluarga merupakan faktor kunci keberhasilan anak dimana keluarga adalah orang yang paling berarti dalam kehidupan anak.

## SIMPULAN

Berdasarkan data dan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* di MIN 4 Ngawi adalah pola asuh permisif.
2. Prestasi belajar pada anak (6-12 tahun) di MIN 4 Ngawi adalah prestasi belajar sedang.
3. Ada hubungan pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak dengan prestasi belajar di sekolah (6-12 tahun) selama masa pandemi covid-19 di MIN 4 Ngawi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, R. 2017. *Pola Asuh Orang Tua dan Implikasi Terhadap Pendidikan Anak. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Vol. 7 No. 1.

- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. 2004. *Psikologi Belajar*. Cetakan ke-2. Jakarta: Rineka Cipta.
- APJII. 2017. Online Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017. <https://apjii.or.id/survey> (diakses 17 maret 2019).
- Aslan. 2019. *Peran Pola Asuh Orang Tua di Era Digital*. Jurnal Studia Insania. Vol. 7. No. 1. Hal. 20-34.
- Baedowi, S., dkk. 2020. *Pola Asuh Orang Tua di Era Digital Berpengaruh dalam Membentuk Karakter Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas IV*. Jurnal Mimbar PGSD Undiksha. Vol. 8 No. 3.
- Chikmah, M. A., dan Fitriingsih, D. 2018. *Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah di TK Pembina Kota Tegal*. Jurnal Siklus. Vol. 8 No. 2.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2014. *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam Keluarga*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Durant, J. M. 2015. *Hubunga Pola Asuh Orang Tua dengan Kebiasaan Merokok Anak Usia Remaja 12-17 Tahun di Desa Kilometer Tiga Kecamatan Amurang*. Skripsi diterbitkan, Manado : Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado.
- Engko, C. dan Paul Usmany. 2020. *Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pembelajaran Online*. Jurnal Akutansi. Vol. 6 No. 1.
- Fathi. 2011. *Mendidik Anak dengan Al-Qur'an Sejak Janin*. Jakarta : Coasis.
- Fetty, W. C. & Ristiawanti. 2018. *Hubungan Tipe Pola Asuh Orang Tua dengan Kebebasan Penggunaan Gadget pada Anak di SD Negeri Burat Kecamatan Kepil Kabupaten Wonosobo*. Jurnal Komunikasi Kesehatan, 9, 18-28.
- Habibi, M. M. 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini (Buku Ajar SI PAUD)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. 2020. *Pandemic Learning During the Covid-19*. Jurnal Pendidikan, 22(1), 65-70. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286> .
- Hidayat, A. A. A., 2012. *Metode Penelitian Keperawatan & Teknik Analisis Data*. Jakarta : Salemba Medika.
- Ismanto, Y & Onibala, F. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. Ejournal Keperawatan. Volume 3 (2). Manado: Fk Unsrat Manado.
- Jati dan Herawati. 2014. *Segmentasi Mahasiswa Program Ilmu Komunikasi UAJY dalam menggunakan gadget* dari <http://e-journal.UAJY.ac.id>jurnal>.
- Jayanti, Y. D., & Wati, L. A. A. 2019. *Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Kebidanan. <https://doi.org/10.35890/jkdh.v6i1.55> .
- Juharta, Y., dkk. 2015. *Belajar Dilihat dari Pola Asuh Authoritative, Authoritarian, dan Permisif*. Jurnal Insight. Vol. 4 (1): hal 1-8.
- Kartono, Kartini. 2011. *Patologi Sosial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kemendikbud. 2020. *Panduan: Pembelajaran Jarak Jauh – bersama*



- Hadapi Korona. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, 4. Retrieved from <https://bersamahadapikorona.kemendikbud.go.id/panduan-pembelajaran-jarak-jauh>.
- Maghfuroh. 2014. *Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Prestasi Belajar Anak SDN 1 Kabalan Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro*. Forum Penelitian Vol. 2 No. (XVIII) Online. <http://www.jurnalikip.uns.ac.id>article>view>, diakses 13 Januari 2016.
- Manumpil, M. dkk. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. Ejournal Keperawatan (online), Vol.3, No. 2 dalam <http://journal.unsrat.ac.id>.
- Marleni, D. K. & Ridayant, W. P. 2018. *Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah pada Semester Genap di Sekolah Dasar Negeri 1 Gunungsari*. Jurnal Kesehatan MIDWINERSLION. Vol. 3. No. 1.
- Marpaung, J. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan*. Jurnal KOPASTA, 5 (2), 55-64.
- Mufaro'ah. 2019. *Pengaruh Gawai dalam Pola Asuh Orang Tuanterhadap Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan. ISSN: 2087-9490. Vol. II, No. 1.
- Muh. Fathurrohman & Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pemebelajaran*. Jakarta: Teras.
- Nasrun, F. 2016 . *Pola Asuh Orang Tua Dalam Anak Di Era Digital*. An-Nisa', 9 , 121-137.
- Novitasari, W., dan Khotimah, N. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Paud Teratai. Vol. 5 No. 3.
- Prayuda, Ryo, dkk. 2020. *Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso*. Jurnal Keperawatan. Vol. 8 No. 1.
- Ragil, Dyana, dkk. 2020. *Hubungan Peran Pengawasan Orang Tua Dan Kecanduan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah Di Sd Negeri 1 Pamijen Sokaraja*. Jurnal Keperawatan Muhammadiyah.
- Risalah, A., dkk. 2020. *Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Kegiatan Belajar Mengajar di MI/SD*. Jurnal Of Islamic Education Of Elementary School. Vol. 1 No. 1.
- Ristiawati, dan Wulandari, C., F. 2018. *Hubungan Tipe Pola Asuh Orang Tua dengan Kebebasan Penggunaan Gadget pada Anak di SD*. Jurnal Komunikasi Kesehatan. Vol. IX No. 2.
- Rozalia, F., M. 2017. *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD. Vol. 5 No. 2.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sochib, M. 2010. *Pola Asuh Orang Tua*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tinus, A., dkk. 2018. *Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone)*

- terhadap Kepribadian dan Karakter (Kekar) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Civie Hukum*. Vol. 3 No. 1.
- Tridhonanto, Al. 2014. *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*. Jakarta: PT. Elexmedia Komputindo Kelompok.
- Udampo, A., Stevi. 2017. *Hubungan Pola Asuh Permisif dengan Perilaku Mengonsumsi Alkohol pada Anak Usia Remaja di Desa Bulude Selatan Kabupaten Talaud*. E-Journal Keperawatan. Vol. 5 No. 1.
- UNESCO. 2020. *290 Million Students Out of School Due To Covid-19: UNESCO Response*. Dipetik April 13, 2020, dari UNESCO:  
<https://en.unesco.org/news/290-million-students-out-school-due-covid-19-unesco-releases-first-global-numbers-and-mobilizes> .
- Vandelis, P., dkk. 2019. *Hubungan Ketergantungan Smartphone dengan Kecemasan*. *Jurnal Kesehatan*. Vol. 10 No. 2.
- Viandari, K. 2018. *Peran Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah*. Skripsi. Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana.
- Vitrianingsih, dkk. 2019. *Hubungan Peran Orang Tua Dengan Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget*. *Jurnal Kesehatan Karya Husada*. Vol. 7 No. 1.
- Wahyuni, I. S. 2018. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini*. Al Hikmah Proceedings.
- WHO. 2020. *Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) Situation Report-1*. [online] Indonesia: World Health Organization, p.8.
- Widiawati, I. Sugiman, H. & Edy. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. E-journal Keperawatan. 6, 1-6.
- Wijanarko, Jarot. 2016. *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia.
- W.S. Winkel. 2009. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia

