

**HUBUNGAN PEMBERIAN WAKTU BERMAIN *GADGET*  
TERHADAP SIKAP DISIPLIN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI  
PERUMAHAN BUMI NUSA ASRI KELURAHAN SUKARAMI  
KECAMATAN SELEBAR KOTA BENGKULU**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri  
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana (S.Pd) Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:  
**SAILITA NASILIYA**  
NIM.1711250025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU  
TAHUN 2021**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

**PENGESAHAN**

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Hubungan Pemberian Waktu Bermain *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin  
Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan  
Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu

Penulis : Sailita Nasiliya

NIM NEG : 1711250025

Jurusan : Tarbiyah

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Tarbiyah  
dan Tadris IAIN Bengkulu Pada Hari Kamis Tanggal 12 Agustus 2021 dan dapat  
diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Tarbiyah  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Bengkulu, 02 September 2021

**DEWAN PENGUJI**

**Penguji I**

Dr. Husnul Bahri, M.Pd  
NIP. 196209051990021001

**Penguji II**

Septi Fitriana, M.Pd  
NIDN. 2003099001

**Penguji III**

Dr. Suhirman, M.Pd  
NIP. 196802191999031003

**Penguji IV**

Sinta Agusmiati, M.Pd  
NIP: 198408302019032005

**Pembimbing I**

Dr. Hj. Asiyah, M.Pd  
NIP. 196510272003122001

**Pembimbing II**

Fatrica Syafri, M.Pd.I  
NIP. 198510202011012011

**NOTA DINAS**

Bengkulu, 02 September 2021

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris  
IAIN Bengkulu  
Di Bengkulu

Assalamualaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Hubungan Pemberian Waktu Bermain *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin  
Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan

Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu

Nama : Sailita Nasiliya

NIM : 1711250025

Jurusan: Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

**Pembimbing II**

**Fatrica Svafu, M.Pd.I**  
**NIP. 198510202011012011**

**NOTA DINAS**

Bengkulu, 02 September 2021

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris  
IAIN Bengkulu  
Di Bengkulu

Assalamualaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Hubungan Pemberian Waktu Bermain *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin

Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan

Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu

Nama : Sailita Nasiliya

NIM : 1711250025

Jurusan: Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



**Dr. Hj. Asiyah, M.Pd**  
**NIP. 196510272003122001**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini.

Nama : Sailita Nasiliya

NIM : 1711250025

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul :

**“Hubungan Pemberian Waktu Bermain Gadget Terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu”**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Bengkulu, Juli 2021  
Pembuat Pernyataan



**Sailita Nasiliya**  
**NIM. 1711250025**

**Nama : Sailita Nasiliya**  
**NIM : 1711250025**  
**Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini membahas tentang Hubungan Pemberian Waktu Bermain *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Adapun permasalahan yang akan di bahas dalam skripsi ini yaitu, apakah ada hubungan antara pemberian waktu bermain *gadget* terhadap sikap disiplin anak usia 5-6 tahun di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat Hubungan Yang Signifikan Antara Bermain *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode korelasional. Tempat dan waktu penelitian di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. populasi dalam penelitian ini berjumlah 112 dan responden sebanyak 22 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, angket dan dokumentasi. Data yang diperoleh analisis adalah berupa analisis deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Selain itu data yang digunakan menggunakan uji hipotesis meliputi uji T dan uji F. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  3,312 dengan nilai signifikansi  $p < 0,05$  atau 5% dan nilai  $p$  sebesar 0,003. maka diperoleh nilai  $t_{table}$  sebesar 2,086 sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  Diterima, yang berarti secara statistik dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Pemberian Waktu Bermain *Gadget* terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Bermain *Gadget* Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

**Kata Kunci: Hubungan, Waktu Bermain *Gadget*, Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun.**

**Name : Sailita Nasiliya**

**ID : 1711250025**

**Study Program : Early Childhood Islamic Education**

### **ABSTRACT**

This study discusses the relationship between giving gadgets playing time to the disciplined attitude of children aged 5-6 years in Bumi Nusa Asri housing, Sukarami sub-district, Selebar district, Bengkulu city. As for the problems that will be discussed in this thesis, namely, is there a relationship between giving time to play gadgets on the disciplined attitude of children aged 5-6 years in Bumi Nusa Asri Housing, Sukarami District, Selebar District, Bengkulu City. The purpose of this study was to determine whether there was a significant relationship between playing gadgets on the disciplined attitude of children aged 5-6 years in the Bumi Nusa Asri housing estate, Sukarami sub-district, Selebar district, Bengkulu city. This type of quantitative research using correlational methods. The place and time of the research was at Bumi Nusa Asri Housing, Sukarami Village, Selebar District, Bengkulu City. the population in this study amounted to 112 and the respondents were 22 people. Data collection techniques using the method of observation, questionnaires and documentation. The data obtained by the analysis are in the form of descriptive analysis, validity test, reliability test, normality test, homogeneity test and hypothesis testing. In addition, the data used using hypothesis testing includes the  $T_{test}$  and  $F_{test}$ . The results obtained are known that the t-count is 3.312 with a significance value of  $p < 0.05$  or 5% and a p-value of 0.003. then the ttable value is 2.086 so it can be concluded that the hypothesis  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which means statistically it can be said that there is a significant relationship between the provision of gadget play time on the disciplined attitude of children aged 5-6 years in playing gadgets at Bumi Nusa Asri housing. Sukarami Village, Selebar District, Bengkulu City.

**Keywords: Relationship, Gadget Play Time, Discipline Attitude of Children 5-6 Years Old.**

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum WR.WB

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat, dan bimbingan-nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Hubungan Pemberian Waktu Bermain *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu”**. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita Nabi Muhammad SAW, serta kepada keluarga, sahabat dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangatlah penulis harapkan demi perbaikan dimasa yang akan datang. Besar harapan penulis agar Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya dan pendidikan umumnya. Semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin, M.,M.,Ag.,MH, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan saya kesempatan untuk dapat menuntut ilmu di kampus IAIN Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan motivasi.
3. Nurlaili, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah mendukung penulisan skripsi ini.

4. Fatrica Syafri, M.Pd, selaku Ketua Prodi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dan selaku pembimbing dua yang telah memberikan motivasi, semangat dan arahan dengan penuh kesabaran.
5. Dr. Hj. Asiyah, M.Pd, selaku pembimbing satu dalam penulisan Skripsi ini yang telah memberikan bimbingan, motivasi, semangat dan arahan dengan penuh kesabaran.
6. Pihak Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu selaku penyediaan buku-buku yang bermanfaat bagi penulis.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman untuk membantu penulis menyelesaikan Skripsi ini.
8. Tempat penelitian dimana pihak-pihak yang terlibat yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami, Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

Dalam penulisan skripsi ini penulis hanya mampu berdoa dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu diberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati dan rasa sadar skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun izinkanlah penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

Bengkulu, Agustus 2021  
Penulis

Sailita Nasiliya  
1711250025

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
NOTA PEMBIMBING .....	iv
ABSTRAK .....	v
TRANSLITERASI .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II : LANDASAN TEORI.....</b>	
A. Definisi <i>Gadget</i>	
1. Sejarah <i>Gadget</i> .....	11
2. Pengertian <i>Gadget</i> .....	12
3. Pemakaian <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini .....	13
4. Manfaat dan Bahaya <i>Gadget</i> .....	14
5. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Dibawah Usia 5-6 Tahun.....	15
6. Adab Penggunaan <i>Gadget</i> Menurut Pandangan Islam .....	17
7. Faktor Yang Mempengaruhi Pola Asuh Orang Tua.....	18
8. Pola Asuh Anak di Era Digital .....	19
9. Ciri-ciri Pola Asuh Anak Era Digital .....	20
10. Teori Dan Pendampingan Orang Tua Di Era Digital .....	21
11. Pendampingan Orang Tua Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Bermain <i>Gadget</i> .....	22

12. Strategi Pendampingan Orang Tua Dalam Penggunaan <i>Gadget</i>	24
13. Hubungan Orang Tua Dengan Strategi Pengasuhan Anak Era Digital	26
14. Indikator Bermain <i>Gadget</i>	27
<b>B. Hakikat Sikap Disiplin</b>	
1. Pengertian Disiplin	29
2. Unsur-unsur Disiplin	30
3. Hubungan Antara Disiplin Dan Kebebasan Anak	30
4. Jenis Penanaman Kedisiplinan Pada Anak Usia 5-6 Tahun	31
5. Pentingnya Disiplin Diri Bagi Anak Pada Era Global	32
6. Pola Asuh Dalam Membantu Anak Memiliki Dan Mengembangkan Dasar-dasar Disiplin Diri	32
7. Strategi Keterlibatan Anak Dalam Disiplin	33
8. Disiplin Yang Baik (Waktu Yang Baik)	33
9. Indikator Sikap Sisiplin Anak Usia 5-6 Tahun	35
10. Kajian Pustaka	37
11. Kerangka Berfikir	40
12. Hipotesis	41
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel Penelitian	43
D. Teknik Pengumpulan Data	44
E. Variabel dan Indikator Penelitian	48
F. Teknik Analisis Data	54
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data	58
B. Analisis Data	64
C. Keterbatasan Penelitian	76
<b>BAB V: PENUTUP</b>	

A. Kesimpulan.....77

B. Saran.....77

**DAFTAR PUSTAKA .....**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Indikator Waktu Bermain <i>Gadget</i> .....	28
Tabel 2.2 Indikator Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun .....	36
Tabel 3.2 Jumlah Sample Penelitian .....	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Bermain <i>Gadget</i> .....	44
Tabel 3.4 Pemberian Skor Pilihan Jawaban variabel (X) .....	45
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun .....	45
Tabel 3.6 Pemberian Skor Pilihan Jawaban Variabel (Y).....	46
Tabel 3.7 Total Soal Pertanyaan Angket.....	46
Tabel 3.8 Skor Untuk Setiap Butir Pertanyaan Pada Skala Likert.....	48
Tabel 4.1 Sarana Sosial Budaya Bidang Pendidikan .....	55
Tabel 4.2 Daftar Jumlah Penduduk.....	56
Tabel 4.3 Daftar Jumlah Penduduk Beragama.....	56
Tabel 4.4 Daftar Jenis Pekerjaan.....	57
Tabel 4.5 Daftar Tingkat Pendidikan Penduduk .....	57
Tabel 4.6 Nama Orang Tua Yang Menjadi Responden .....	58
Tabel 4.7 Daftar Nama Anak Yang Menjadi Sample .....	59
Tabel 4.8 Tabulasi Skor Angket No Item Ganjil .....	60
Tabel 4.9 Tabulasi Skor Angket No Item Genap.....	61
Tabel 4.10 Jumlah Skor Angket X dan Y .....	62
Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas.....	63
Tabel 4.12 Pengukuran <i>Alpha Cronbach</i> .....	63
Tabel 4.14 Analisis Deskriptif .....	64
Tabel 4.15 Tabel Distribusi Pemberian Waktu Bermain <i>Gadget</i> .....	66
Tabel 4.16 Distribusi Variabel Pemberian Waktu Bermain <i>Gadget</i> .....	67
Tabel 4.17 Tabel Distribusi Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun .....	68
Tabel 4.18 Distribusi Variabel Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun .....	68
Tabel 4.21 Uji Normalitas.....	69
Tabel 4.22 Uji Homogenitas .....	70

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1 Pradigma Hubungan Variabel (X) Terhadap Variabel (Y).....41

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Pengujian Relibilitas Angket
2. Skor Angket Pemberian Waktu Bermain *Gadget*
3. Skor Angket Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun
4. Pedoman Observasi
5. Angket Penelitian
6. Surat Izin Penelitian
7. Surat Selesai Penelitian
8. Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi
9. Surat Keterangan Revisi Judul
10. Kartu Bimbingan Skripsi
11. Surat Penunjukkan Penguji Kompre
12. Daftar Nilai Ujian Kompre
13. Daftar Hadir Ujian Seminar
14. Surat Pernyataan Plagiasi
15. Uji Reverensi
16. Validator Angket Penelitian
17. Dokumentasi

## PEDOMAN OBSERVASI

1. Mengamati peran orang tua didalam pendampingan anak dalam bermain *gadget* dirumah.
2. Mengamati peran orang tua didalam penerapan perilaku sikap disiplin terhadap anak dirumah.
3. Mengamati perilaku anak yang menunjukkan perilaku tidak disiplin.
4. Mengamati peran orang tua didalam mengatasi dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak.
5. Mengamati kondisi lingkungan keluarganya dan lingkungan sekitar bermain anak seperti di lingkungan sosial-budaya masyarakat di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.
6. Mengamati jumlah anak yang menggunakan *gadget* pada usia 5-6 tahun.
7. Mengamati keadaan ekonomi dan latar belakang pendidikan orang tua di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

## **PEDOMAN DOKUMENTASI**

1. Pengambilan gambar/foto dilakukan atas izin dari responden Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.
2. Dokumentasi berupa foto suasana lingkungan Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.
3. Dokumentasi kegiatan berupa foto dan video dari responden yang mendampingi anak dalam bermain *gadget*, durasi anak memainkan *gadget*, pengisian angket dan Hal-hal yang di perlukan didalam penelitian.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Penyebaran serta pertumbuhan ilmu pengetahuan dari masa ke masa menjadikan teknologi semakin canggih, dimasa ini mampu memberikan dampak perubahan yang sangat *signifikan*. Hal ini dikarenakan banyaknya teknologi canggih yang telah diciptakan terutama media elektronik berupa perangkat lunak yakni *gadget (Smart Phone)* juga menjadi semakin canggih seiring bertambahnya minat dan penggunaan (gawai) atau sebutan lain yakni *gadget*.

Maka dari itu (gawai) mempunyai kelebihan dalam memberikan akses kepada penggunanya. Selain itu *gadget* memiliki efek samping bagi penggunanya seperti halnya pada generasi muda penerus bangsa. Walaupun begitu beberapa dari golongan orang-orang masi memakai gawai sebagai keperluan dari berbagai kegiatan seperti melakukan pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang masuk dapat dipahami, transaksi, dan mengetahui berita mengenai pekerjaan atau hanya sedang mencari penghibur dikala bosan.<sup>1</sup>

Sehingga, perkembangan penggunaan media elektronik berupa *gadget* mampu memberikan kegiatan serta keperluan yang dilakukan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan dengan lebih praktis. Didalam dunia pendidikan, hal ini lah yang menjadikan gawai dioperasikan disemua klompok masyarakat dengan berbagai usia seperti halnya anak usia 5-6 tahun yang sebenarnya belum pantas dalam menggunakan media elektronik seperti gawai (*gadget*).<sup>2</sup>

Pada tahap mendidik anak usia 5-6 tahun maka di rentang usia ini hendaknya orang tua mengetahui serta mengerti dan memahami terlebih dahulu mengenai ciri-ciri dari perkembangan serta pertumbuhan anak usia

---

<sup>1</sup>Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, Stit Al-Muslihun Vol. 17, No. 2, November (2017), h. 1-3

<sup>2</sup>Vitrianingsih dkk, *Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta, Kes Mas Respati*, Volume 3, Nomor 2, Oktober (2018), h. 2

dini seperti halnya dengan sifat-sifat anak yang unik, aktif, enerjik dan penuh dengan rasa keingintahuannya terhadap segala sesuatu yang diberikan kepadanya sehingga anak akan cenderung memiliki potensi yang kuat untuk belajar suatu hal.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan perkembangan media elektronik sekarang membuat penggunaan *gadget* didalam kehidupan telah memasuki dunia anak. Anak usia dini adalah generasi penerus bangsa yang berada didalam masa rentang usia berkisar antara kurang lebih dibawah usia enam tahun. Pengetahuan mengenai anak dari rentang usia 0-6 tahun merupakan pendidikan yang ditujukan untuk suatu pengajaran terhadap anak dimulai dengan rentang usia 0 sampai dengan usia 6 tahun yang mengarah pada pertumbuhan dan perkembangan anak dengan melatih anak agar anak mampu berkembang dan tumbuh sesuai dengan pertumbuhannya.<sup>3</sup>

Anak yang tumbuh dan berkembang pada masa milenial memiliki berbagai karakter yang membuat kegiatan anak telah dikendalikan atau tak lepas dari media elektronik seperti *gadget*.kegiatan inilah yang mampu membuat sikap serta kondisi dalam berperilaku pada anak di masa moderen seperti sekarang yang membuat anak usia dini menjadi tidak terkontrol dan terkendali dengan kata lain *gadget* memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap prilaku anak di masa moderen seperti sekarang. Jadi dapat dikatakan bahwa anak yang hidup di era moderen dapat dimasukkan dalam golongan generasi yang paham akan perkembangan media elektronik di era milenial<sup>4</sup>

Seperti halnya *gadget* yang memiliki pemikat agar penerus bangsa menggunakan gawai atau *gadget* untuk dioperasikan sebagai bahan dalam melakukan kegiatan seperti halnya gawai yang memberikan berbagai hiburan didalamnya untuk digunakan anak dalam bermain *gadget*. selain itu fitur yang di gunakan memiliki berbagai akses dalam bentuk aplikasi seperti *game* dan

---

<sup>3</sup>Husnul Bahri, *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, (Bengkulu: CV. Zigie Utama, 2019), h. 1

<sup>4</sup>Stephanus Turibius Rahmat, *Pola Asuh Yang Efektif Untuk Mendidik Anak Di Era Digital*, Vol 10 No. 2 Juni (2018), h. 1-2

video online sampai dengan aplikasi edukasi pelajaran. Penggunaan aplikasi yang membuat anak menjadi ketagihan dan candu didalam menggunakannya mampu memberikan efek yang kurang baik dikarenakan waktu anak akan dihabiskan dengan bermain *gadget*. maka dalam hal ini perlu orang tua benahi dan sadari dalam pemberian waktu bermain *gadget* terutama dirumah karena pemakaian *gadget* yang terlalu lama mengakibatkan dampak yang kurang baik terhadap tumbuh kembang anak.

Pemakaian media elektronik berupa gawai yang membuat kelancaran didalam mengoprasikan media elektronik tersebut mampu menjadikan *gadget* sebagai media yang berguna terutama di dalam mengakses macam-macam informasi serta teknologi yang menyebabkan anak usia 5-6 tahun menjadi malas bergerak dan beraktivitas. dengan kata lain penggunaan *gadget* pada anak akan memberikan pengaruh yang kurang baik terutama terhadap kesehatan mata dan sosialisasi anak didalam lingkungan sekitarnya karena anak akan fokus dengan *gadgetnya* saja.<sup>5</sup>

Beberapa hal ini mampu membuat dan memberi dampak yang kurang baik terhadap sikap disiplin generasi penerus bangsa yaitu tak lepas dari waktu bermain *gadget*. Sikap disiplin merupakan faktor yang didapat dalam kehidupan anak usia dini. Sikap disiplin merupakan sikap yang telah ada didalam diri seorang individu.<sup>6</sup>

Sikap disiplin adalah salah satu dari sikap dalam memberikan aturan baik yang digunakan atau yang diterapkan melalui aturan yang dibuat untuk dipatuhi dan dijalankan. Perilaku kedisiplinan adalah suatu hal yang berkaitan dengan pengendalian diri seseorang individu terhadap berbagai bentuk aturan yang diterapkan serta perilaku yang bersangkutan membuat pengendalian diri seorang individu yang berasal dari lingkungan eksternal atau dari luar.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup>Vitrianingsih dkk, *Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta, Kes Mas Respati*, Volume 3, Nomor 2, Oktober (2018), h. 3

<sup>6</sup>Agustin Sukses Dakhi, *Kiat Sukses Meningkatkan Disiplin Siswa* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), h. 2-3

<sup>7</sup>Adeng Hudaya, *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik*, Vol 4 No. 2 April (2018), h. 9

Pada dasarnya sikap disiplin anak usia dini mempunyai karakteristik masing-masing seperti pada jaman moderen seperti sekarang anak-anak yang hidup dengan mengenal media elektronik berupa *gadget* akan berdampak dengan tingginya akses didalam penggunaan dan pemakaiannya di kehidupan sehari-hari. Dengan demikian kita sebagai orang tua hendaknya mengetahui dan memahami dari penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini membuat para orang tua harus ekstra didalam menjaga dan menerapkan pola asuh yang tepat untuk anak agar bisa digunakan dengan baik sesuai dengan kebutuhan anak. Dalam hal ini orang tua juga harus memiliki pengetahuan terutama dalam pemberian waktu bermain *gadget* dirumah agar penggunaannya mampu terkontrol dan anak juga menjadi tertib akan aturan yang dibuat orang tua supaya menggunakan *gadget* secara bijak tanpa menghalangi manfaat yang ditawarkan media elektronik berupa *gadget*.

Bentuk pendidikan yang ada di lingkungan keluarga adalah bersifat pengasuhan. Pada masa ini peran orang tua sangatlah dibutuhkan terutama didalam memberikan waktu luang untuk digunakan dalam mendampingi anak usia dini bermain *gadget* di manapun dan kapanpun di sela-sela kesibukan orang tua setiap harinya agar nantinya kebutuhan akan pertumbuhan serta perkembangan anak mampu berjala sesuai usianya dengan optimal. Selain itu juga pengasuhan yang tepat dari orang tua akan membantu anak dan menimbulkan rasa keakraban terutama antara anak dan orang tua dikarenakan hal ini mampu memberikan rasa aman bagi anak terhadap orang tuannya dan mampu memberikan moment yang membuat anak semakin mengenal orang tuanya secara keseluruhan.<sup>8</sup>

Hal yang membuat anak jaman sekarang lebih mengenal *gadget* bukan tanpa alasan, hal ini dikarenakan pemahaman serta pengajaran dan pengetahuan Orang tua yang kurang maksimal dan ingin mendapatkan kepraktisan membuat mereka memberikan *gadget* agar dapat digunakan sebagai alat untuk menenangkan anak yang sedang rewel atau menangis,

---

<sup>8</sup>Stephanus Turibius Rahmat, *Pola Asuh Yang Efektif Untuk Mendidik Anak Di Era Digital*, Vol 10 No. 2 Juni (2018), h. 2

memberikan akses hiburan agar anak mudah dalam waktu menidurkannya, dan agar orang tua mampu mengerjakan pekerjaannya disela waktu belakukan pekerjaan ataupun untuk memberikan waktu agar orang tua bisa memiliki waktu untuk beristirahat dan bersantai sejenak. Sebenarnya problema ini tidak dianjurkan karena selain pemanfaatan *gadget* untuk menghibur anak *gadget* sebaiknya digunakan Orang tua dengan memberikan waktu kepada anak dalam mendampingiya bermain *gadget* hal ini digunakan agar anak mampu mengontrol dan mengendalikan diri dan agar orang tua mampu menunjukkan situs atau aplikasi apa saja yang boleh diakses oleh anak usia dini dan dengan adanya pendampingan dari orang tua membuat anak mampu mengendalikan dirinya agar anak terhindar dari yang namanya kecanduan didalam bermain *gadget*.<sup>9</sup>

Peran orang tua didalam pengasuhan anaknya harus la konsisten dan diterapkan setiap harinya agar tetap optimal didalam pelaksanaannya. Supaya dalam penggunaan *gadget* tidak membuat orang tua juga lupa dan lalai dikarenakan kecanggihan media elektronik ini membuat orang tua berfikir praktis dalam pengasuhan anak. Hal inidapat dilakukan dengan beberapa cara yakni orang tua bisa membatasi dalam penggunaan gadget atau memberikan batasan waktu dalam penggunaanya supaya hal ini dapat memberikan dampak yang baik agar anak dapat mengendalikan diri dan mengontrol aplikasi serta apa saja yang boleh dan tidak boleh di aksesnya dengan kata lain pendampingan didalam pengasuhan anak orang tua bisa memberikan pengetahuan di sela waktu bermain *gadget*, memberikan candaan agar anak lebih rileks didalam menghabiskan waktu bersama anda karena komunikasi yang memberikan susana menyenangkan untuk anak dalam bereksplorasi selain itu juga dengan pola asuhyang baik kreatifitas anak dapat tumbuh dengan seiring tumbuh kembangnya.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup>Nurul Novitasari, *Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak*, Vol 3 No. 2 (2019), h. 3-4

<sup>10</sup>Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, Stit Al-Muslihun Vol. 17, No. 2, November (2017), h. 10

Pada dasarnya pendidikan yang paling utama yakni berasal dari keluarga. Sebagai contoh didalam berperilaku orang tua adalah hal yang lebih utama dalam memberikan contoh yang baik dalam berperilaku dan menumbuhkan sikap disiplin yang baik terhadap anak dengan demikian orang tua dapat mencerminkan sikap dan perilakuyang baik sebagai coontoh untuk anaknya. Maka dari itulah agama islam memberikan arahan dan pengetahuan didalam memberikan pengajaran dalam mengasuh anak dengan bersikap serta hal-hal yang mulia.

Seperti halnya dalam satu hadis yang mengajarkan tentang bagaimana pola pengasuhan yang baik untuk anak terutama dalam mengajarkan sikap dan berperilaku terpuji yaitu diriwayatkan dalam salah satu hadis yakni Ibnu Abbas r.a., Baihaqi yang diriwayatkan oleh Rasulullah saw maka pada hal ini nabi bersabda:<sup>11</sup>

مِنْ حَقِّ الْوَالِدِ عَلَى الْوَالِدِ أَنْ يُحْسِنَ أَدَبَهُ وَ يُحْسِنَ اسْمَهُ

*“Tiada suatu pemberian yang paling utama dari orang tua untuk mendidik seorang anak tak lain yakni pendidikan yang baik, berperilaku luhur serta memberikan nama yang baik untuk anak.”*

Seperti uraian diatas maka problem yang terjadi jangan sampai membuat anak terutama usia 5-6 tahun memiliki dunia nya sendiri diakibatkan dengan pengenalan *gadget* pada usia dini yang membuat anak menjadi malas keluar dan bersosialisasi dengan lingkungannya karena anak hanya fokus dengan dunianya saja, jangan sampai nantinya anak menjadi kecanduan karena tidak terbatas dalam pemakaian *gadget* yang membuat dampak buruk untuk pertumbuhan dan perkembangan anak dikarenakan pola pengasuhan dan minimnya pengetahuan orang tua terhadap pemberian waktu dan pendampingan anak didalam menggunakan *gadget*.

Dari pendapat diatas senada dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Nurul Novitasari, ia berpendapat bahwa jika orang tua tengah mendampingi anak didalam bermain *gadget* maka sebaiknya orang tua

---

<sup>11</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Pola Komunikasi Orang Tua & Anak Dalam Keluarga*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2018), h. 29

mengajak anak juga untuk berinteraksi agar anak tidak terlalu fokus dengan *gadget* hal ini bertujuan agar didalam pendampingan orang tua bisa mengajak anak untuk mengobrol dan memberikan pengajaran penting terutama ketika menggunakan *gadget* anak-anak akan menjadi terbatas dalam menggunakan aplikasi yang ada di dalam *gadget* karena memang didalam pendampingan anak akan merasa terbatas karena orang tua mendampingi dalam bermain *gadget* yang membuat anak mampu dan tau aplikasi mana yang boleh digunakan sesuai dengan usianya serta pengajaran dapat berjalan dengan baik tanpa mengurangi rasa bosan anak saat belajar dirumah.<sup>12</sup>

Oleh karena itu pemberian waktu bermain *gadget* di dalam penggunaannya *gadget* telah memasuki dunia anak dimasa era moderen seperti sekarang dikarenakan bebrapa faktor yakni kemajuan teknologi yang semakin hari semakin canggih serta kehidupan manusia yang semakin moderen membuat sebagian orang tua menganggap bahwa dengan memberikan gadget tidak akan berdampak buruk untuk anak namun dikarenakan minimnya pengetahuan akan pengasuhan anak dikarenakan manfaat yang ditawarkannya menjadikan orang tua memberikan *gadget* untuk digunakan oleh anak, maka pada dasarnya pengaruh kecanduaan dalam bermain *gadget* berasal dari pola hidup yang semakin maju dan berkembang setiap masanya.

Observasi awal dilaksanakan dengan responden anak usia dini yang berusia pada rentang 5-6 tahun di perumahan Bumi Nusa Asri kelurahan sukarami kecamatan selebar kota bengkulu. Adapun waktu observasi awal dilakukan secara langsung oleh peneliti pada hari rabu, 04 November 2020 dan Observasi Ke-2 dilakukan pada hari Kamis 03 Desember 2020. Disini peneliti melihat beberapa faktor yang menyebabkan anak menjadi kurang disiplin hal ini dikarenakan oleh macam-macam pengasuhan dari orang tua terhadap pemberian waktu generasi muda dalam bermain *gadget*, hal ini disebabkan oleh 2 hal yakni faktor internal (dalam) dan faktor eksternal

---

<sup>12</sup>Nurul Novitasari, *Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak*, Vol 3 No. 2 (2019), h. 4

(luar). Adapun yang di sebabkan oleh faktor eksternal (luar) yaitu sikap disiplin anak dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Sedangkan faktor internal (dalam) yaitu berasal dari latar belakang pengetahuan orang tua mengenai macam-macam pola pengasuhan anak dan pengawasan para orang tua didalam mengawasi anak bermain gadget serta kurangnya pengetahuan tentang digital parenting di era digital pada saat ini.

Dari faktor inilah terdapat fenomena yang menunjukkan bahwa anak usia 5-6 tahun sering kali bermain dan banyak menghabiskan waktunya dengan memainkan media elektronik seperti gadget, yang menyebabkan intensitas belajar anak menjadi berpengaruh dikarenakan anak menjadi malas serta kurang bertanggung jawab dan bahkan lalai dengan tugas-tugasnya, hal inilah yang membuat tidak menutup kemungkinan jika sikap disiplin anak akan menjadi terhambat atau bisa jadi kurang terlaksana secara maksimal.

Melihat fenomena yang ada pada saat ini serta dampak dan sikap prilaku anak yang dapat mengancam prilaku tumbuhnya sikap disiplin diri pada generasi muda penerus bangsa saat ini maka penting sekali mengenali serta memahami dan menanamkan sikap disiplin diri anak sejak dini, dalam kasus ini peneliti ingin membuatnya dengan pembentukan yakni berupa tulisan proposal skripsi yang berjudul:

**“Hubungan Pemberian Waktu Bermain Gadget Terhadap Sikap Disiplin Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu”.**

## **B. Rumusan Masalah**

Dari permasalahan yang terjadi diatas maka dalam hal ini latar belakang rumusan yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah terdapat hubungan antara pemberian waktu bermain *gadget* terhadap sikap disiplin anak usia 5-6 tahun di perumahan bumi nusa asri kelurahan sukarami kecamatan selebar kota bengkulu?

## **C. Tujuan Penelitian**

Pada bagian yang menjadi tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah adanya hubungan antara pemberian waktu bermain

*gadget* terhadap sikap disiplin anak usia 5-6 tahun di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan fenomena yang terjadi maka dalam hal ini penulis berharap agar penelitian ini dapat memberikan hasil yang bermanfaat untuk semua pihak dan mampu memberikan wawasan serta tambahan pengetahuan terutama dalam pemberian waktu bermain *gadget* terhadap sikap disiplin anak usia 5-6 tahun. Dibawah ini beberapa manfaat yang diharapkan ialah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan referensi untuk peneliti kedepannya, sebagai panduan terutama terhadap pola mengasuh anak di era-digital.
- b. Dapat menambah ilmu pengetahuan terutama dalam Hubungan Pemberian Waktu Bermain Gadget Terhadap Sikap Disiplin Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Orang Tua

- 1) Menambah wawasan ilmu pengetahuan untuk orang tua terutama mengenai pengaruh *gadget* terhadap perkembangan anak terutama pada sikap disiplin anak.
- 2) Memberikan pemahaman orang tua terutama pada macam-macam faktor yang memberikan dampak terhadap anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan dalam bermain *gadget*.
- 3) Menambah ilmu serta wawasan orang tua terutama didalam mengasuh anak yang tepat dalam era moderen seperti sekarang, menambah pemahaman serta ilmu pengetahuan.
- 4) Serta pengalaman tentang pengetahuan didalam mendidik anak terutama dalam hal Hubungan Pemberian Waktu Bermain *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Pada Anak Usia 5-6 Tahun.

b. Bagi Anak

- 1) Melatih anak untuk disiplin waktu.
- 2) Anak lebih memilih melakukan aktifitas diluar bersama teman sebayanya di dalam lingkungan rumah Serta melatih anak dalam sikap kedisiplinan dan mengembangkan 6 aspek tumbuh kembang anak usia dini.

c. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan hasil dan dapat menerapkan mengenai Hubungan Pemberian Waktu Bermain *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Pada Anak Usia 5-6 Tahun.
- 2) Menambah wawasan dan pengalaman mengenai Hubungan Pemberian Waktu Bermain *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Pada Anak Usia 5-6 Tahun.

d. Bagi Pembaca

- 1) Menambah wawasan terutama tentang pemberian waktu bermain *gadget* terhadap sikap disiplin anak usia 5-6 tahun.
- 2) Memberikan pemecahan masalah akibat semakin seringnya penggunaan *gadget* terutama terhadap kalangan anak usia dini.
- 3) Memberikan wawasan terutama dalam menumbuhkan sikap disiplin anak usia dini dalam pemakaian dan pemberian waktu bermain *gadget* di rumah.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. DEFINISI GADGET**

##### 1. Sejarah *Gadget*

*Gadget* dalam bahasa Indonesia disebut (gawai) hal ini didasari oleh sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki beberapa fungsi khusus dan memiliki berbagai jenisnya seperti halnya perangkat yang disebut *smart phone*, laptop, *video game*, dan tablet PC, dll. Berikut merupakan sejarah singkat mengenai *gadget* dari masing-masing jenis *gadget* adalah sebagai berikut:

##### a. Sejarah singkat Smart Phone.

Smart Phone pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. Smart Phone pertama kali dilengkapi fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatat, email, juga untuk mengirim teks juga permainan. Pada saat ini sudah banyak perusahaan yang mengembangkan Smart Phone.

##### b. Sejarah singkat Laptop

Alan Kay dapat dikatakan sebagai penemu *gadget* yang disebut dengan nama laptop. Ia memiliki ide untuk membuat komputer portabel agar memudahkan dalam penggunaannya. Ide ini didukung oleh Adam Osborne yakni seorang penerbit Software dan bekerja di sebuah penerbitan buku di Amerika.

##### c. Sejarah singkat tablet PC

Elisa Grey disebut sebagai penemu perangkat yang kini disebut PC tablet. Berfungsi untuk mengenali tulisan tangan disebut sebagai PC tablet ini berfungsi merekam tulisan atau gambar. Jadi pada saat itu adalah penemuan pena stylus yang melengkapi komputer. Sejarah Singkat *Video Game*. Penemu *game* adalah *Steven Russel* pada tahun 1962. Ia

memproduksi beberapa permainan yang terkenal adalah *Starwars. Game Pong* dengan menggunakan sistem *disket* atau *cartridge*.<sup>13</sup>

Istilah *gadget* ini digunakan sebagai pengganti untuk menyebutkan sebuah benda yang digunakan oleh seseorang dengan daya ingat rendah. Secara Etimologi, kata *gadget* artinya adalah *Sangketa*.Trend *gadget* di indonesia masih dipegang oleh *smartphone*. Hal ini dikarenakan tingkat konsumsi *smartphone* ditanah air kian bertambah.<sup>14</sup>

Maka dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sejarah *gadget* (gawai) adalah berupa macam-macam perangkat lunak elektronik yang terdiri dari berbagai model media elektronik yang terdiri dari *smart phone*, tablet, laptop dan *video game* digunakan untuk keperluan manusia didalam mempermudah dalam mengingat suatu hal atau kejadian.

## 2. Pengertian *Gadget*

*Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa inggris yang mengartikan sebuah media elektronik yang berukuran kecil dengan memiliki berbagai macam fungsi khusus. Artinya, *gadget* akan selalu muncul dengan menyajikan berbagai teknologi terbaru yang akan semakin membuat hidup manusia era moderen menjadi lebih praktis dan efisien.<sup>15</sup>

*Gadget* dalam bahasa indonesia adalah (gawai). Yaitu merupakan suatu instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.<sup>16</sup>

*Gadget* juga merupakan Perangkat-perangkat jadul (lama) yang berevolusi menjadi perangkat yang lebih speseifik. Memiliki sifat yang praktis, dan *design* yang dirancang dengan teknologi yang canggih sehingga

---

<sup>13</sup>Nurul Novitasari, *Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak*, Vol 3 No. 2 (2019), h. 6-8

<sup>14</sup>Indiana Sunita Dan Eva Mayasari, *Yes Or No Gadget Buat Si Buah Hati*, (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2017), h.52-54

<sup>15</sup>Indiana Sunita Dan Eva Mayasari, *Yes Or No Gadget Buat Si Buah Hati*, (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2017), h. 54-55

<sup>16</sup>Jarot Wijanarko dan Ester Setiawati, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*, (Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016), h. 3-4

intinya *gadget* adalah alat elektronik yang mengalami perubahan seiring mengikuti aman dan mengalami inovasi dari waktu ke waktu.<sup>17</sup>

*Gadget* adalah pranti (prangkat) elektronik atau bisa disebut juga dengan mekanik, yang bertujuan atau memiliki fungsi yang instan (peraktis).<sup>18</sup>

Maka Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa dikalangan masyarakat moderen sekarang ini *gadget* yang paling populer yaitu *smartphone* dengan demikian tidak mengherankan lagi bahwa penyebutan *gadget* lebih merujuk pada *smartphone*, *android*, *tablet*, *notebook* dan perangkat elektronik hal inilah yang mencakup media elektronik yang paling praktis dan banyak digunakan pada saat ini.

### 3. Pemakaian *Gadget* Pada Anak Usia Dini

Di indonesia menurut pakar teknologi informasi dari institut teknologi bandung (ITB) menyatakan bahwa sekitar 5-10 persen *gadget* anak-anak sudah terbiasa menyentuh *gadget*-nya sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktifitas sekitar 16 jam atau 960 menit sehari, maka dengan demikian orang yang kecanduan *gadget* akan menyentuhnya antara prangkatnya yaitu berkisar 4,8 menit sekali. Pada kalangan anak-anak terutama anak usia dini yang berkisar di usia mulai dari 3-6 tahun sudah menjadi kebiasaan didalam bermain *gadget*.<sup>19</sup>

Menurut Putriana, Pratiwi, dan Waslia berpendapat bahwa, Pemakaian *gadget* pada anak usia dini dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit berarti dapat disimpulkan berkisar antara 2 jam pemakaian *gadget* perharinya. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*.

---

<sup>17</sup>Mona Ratuliu, *Digital Parentink*, (Jakarta Selatan: Mizan Media Utama, 2018), h. 28

<sup>18</sup>Azimah Subagijo, *Diet & Detoks Gadget*, (Jakarta Selatan: Noura Books, 2020), h. 20-21

<sup>19</sup>Jarot Wijanarko dan Ester Setiawati, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*, (Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016), h. 6-7

Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2–3 kali/hari setiap penggunaan maka dengan demikian dapat disimpulkan berkisar antara 1 jam pemakaian *gadget* perharinya. Kemudian, penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan berkisar antara < 30 menit/hari atau berkisar antara 0,5 didalam pemberian waktu bermain *gadget* dan intensitas penggunaan 1 maksimal 2 kali pemakaian.<sup>20</sup>

Dapat disimpulkan bahwa Kebanyakan dari kalangan anak-anak pada penggunaan *gadget* dengan durasi waktu yang lebih kurang dapat mencapai 2-3 jam. Tak heran jika 4 hingga 6 diantara 10 anak usia pra sekolah/usia dini sudah sangat lekat dengan *gadget*.

#### 4. Manfaat dan Bahaya *Gadget*

##### a. Manfaat *Gadget*

*Gadget* diciptakan manusia untuk mempermudah kehidupannya. Tentunya juga *gadget* memiliki banyak manfaat diantaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Digunakan sebagai penghubung komunikasi yakni menelpon dan mengirim pesan
- 2) Mendengarkan musik, menonton dan membaca serta mencari ide kreatif, menjadi penunjuk jalan
- 3) Selain itu *gadget* juga berfungsi untuk mencari informasi, dan bimbingan belajar online. Dan lainnya

##### b. Bahaya *Gadget*

Penggunaan *gadget* yang semakin intens dilakukan oleh banyak orang dari berbagai kalangan usia, bukan tanpa alasan karena semua kebutuhan pada saat ini bisa didapatkan secara mudah dan murah dengan melalui *gadget*. Akibatnya pada satu titik dapat memberikan pengaruh didalam

---

<sup>20</sup>Eva Yuliyani, Dkk., *Penggunaan Gadget Dengan Gangguan Perkembangan Anak Prasekolah; Studi Literatur Review*, Vol 2 No. 2 (2020), h. 19-20

hubungan terhadap interaksi seseorang dalam keluarga. Berikut adalah dampak dari penggunaan *gadget* pada anak yaitu:

- 1) Sulit berkonsentrasi (fokus), sulit berkonsentrasi (fokus), anak menjadi pemalas dalam hal menulis dan serta kemampuan berfikir menjadi menurun.
- 2) Menurunkan kemampuan analisi (kemampuan berfikir), komunikasi dan bersosialisasi.
- 3) Dan mampu memberi pengaruh buruk seperti pengaruh pada psikis anak, candu, depresi dan bipolar.<sup>21</sup>

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi *gadget* sangat banyak dan beragam tentunya. Dan disamping itu jugala *Gadget* mampu memberikan dampak positif dan negatif didalam penggunaannya. Hal ini juga *gadget* disebut praktis, bukan tanpa alasan namun mampu mengerjakan banyak hal yang dibutuhkan.

#### 5. Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Dibawah Usia 5-6 Tahun

Harus ada pelarangan penggunaan *gadget* pada anak berusia di bawah 5-6 tahun. Sebab, tidak sedikit penelitian yang membuktikan, *gadget* lebih banyak membawa dampak negatif ketimbang manfaat bagi anak. Adapun beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget*, terutama untuk anak-anak di bawah usia dini yakni:

##### a. Menambah Pengetahuan

Bahwa dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya disekolah.

##### b. Melatih kreativitas anak

Banyak anak yang termasuk kategori ADHD. ADHD sendiri merupakan singkatan dari Attention Deficit Hyperactivity Disorder yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak

---

<sup>21</sup>Azimah Subagijo, *Diet & Detoks Gadget*, (Jakarta Selatan: Noura Books, 2020), h. 22-28

hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.

Sedangkan dampak negative dari penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun antara lain yaitu sebagai berikut:

a. Menjadi Pribadi Tertutup

Sebagian waktunya akan mengganggu kedekatan dengan orang tua. Lingkungan, bahkan teman sebayanya.

b. Kesehatan Otak Terganggu

Otak bagian depan seorang anak sebenarnya berjumlah sempurna seperti layaknya orang yang sudah dewasa. Bila anak telah bermain dengan *gadget* lalu ia membuka informasi yang negative misalkan pornografi atau kekerasan.

c. Kesehatan Mata Terganggu

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa *smartphone* atau *tablet* cenderung memegang *gadget* ini lebih dekat dengan mata, sehingga otot-otot pada mata akan cenderung bekerja lebih keras.

d. Kesehatan Tangan Terganggu

Penyakit ini disebut oleh ahli kesehatan dengan nama “*sidrom vibrasi*”. Yaitu ketika mengalami kecapekan di bagian tangan terutama bagian jari. Hal tersebut dikarenakan seorang anak memainkan *game* dengan memakai *controller* lebih dari tujuh jam.

e. Gangguan Tidur

Bagi anak yang kecanduan akan *gadget* tanpa adanya pengawasan orang tua ia akan selalu memainkan *gadget* itu. Bila itu dilakukan dan terjadi terus menerus tanpa adanya Batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya.

f. Terpapar Radiasi

Efek yang ditimbulkan ketika bermain *gadget* terlalu lama biasanya mengakibatkan mata berair karena kelelahan mata.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup>Nurul Novitasari, *Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak*, Vol 3 No. 2 (2019), h. 8-13

Terdapat dampak negatif dari *gadget* untuk anak usia dini diantaranya yaitu kecanduan dalam bermain *gadget*, hal ini justru merusak kesehatan anak baik fisik maupun mental jika sudah mengenalkan *gadget* pada anak dibawah usia 5-6 tahun maka orang tua perlu mengetahui terlebih dahulu ciri-ciri dari anak yang mengalami kecanduan *gadget* dan cara mengatasinya:

- a. Anak terus-menerus menggunakan *gadget*.
- b. Anak akan selalu meminta *gadget*
- c. Anak tidak ingin bermain diluar rumah tanpa *gadget*.
- d. Anak menolak beraktivitas dan lebih memilih bermain *gadget*.

Dari uraian diatas maka, terdapat pula cara dalam mengatasi anak usia dini terhadap kecanduan bermain *gadget* yaitu :

- a. Jika masalah tersebut sudah sangat parah maka konsultasikan ke psikologi.
- b. Apabila anak masih bisa diberi tahu artinya anak masih mendengarkan nasihat orang tua, maka batasilah anak dalam menggunakan *gadget*.
- c. Cara lainnya yang bisa orang tua lakukan adalah tidak memberikan atau mengenalkan *gadget* terhadap anak usia dini.

Hal ini bukan hanya membuat anak tenang karena merasa memiliki media permainan baru, namun juga melatih anak agar dapat membantu orang tua dan melakukan aktivitas yang lebih bermanfaat untuk tumbuh kembang anak.<sup>23</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan memiliki beberapa manfaat dan kerugian yang dapat ditimbulkan dari *gadget* itu sendiri tergantung dari segi pemanfaatan media *gadget* sendiri.

#### 6. Adab Penggunaan *Gadget* Menurut Pandangan Islam

Orang tua terlalu fokus ke materi anak sementara sopan santun berdasarkan prinsip agama menjadi terabaikan. Oleh karena itu sebagai mana yang Allah swt. Firmankan dalam Al-Qur'an yakni:

---

<sup>23</sup>Tri Suhardi Dan Esti Utami, *Ayah & Bunda Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, (Semarang: Syalmahat Publishing, 2019), h. 26-41

فَاعْبُدُوا مَا شِئْتُمْ مِنْ دُونِهِ ۗ قُلْ إِنَّ الْخَاسِرِينَ الَّذِينَ خَسِرُوا أَنْفُسَهُمْ وَأَهْلِيهِمْ  
يَوْمَ الْقِيَامَةِ أَلَا ذَلِكَ هُوَ الْخُسْرَانُ الْمُبِينُ ﴿١٥﴾

Artinya: "Sesungguhnya orang-orang yang rugi ialah orang-orang yang merugikan diri mereka sendiri dan keluarganya pada hari Kiamat."  
Ingatlah! Yang demikian itu adalah kerugian yang nyata. (Az-Zumar: 15)

Sebenarnya didalam mendidik anak tidak hanya cukup dengan bermodalkan watak kebapak ibuan tanpa dukungan dengan kemampuan bagaimana cara mendidik anak dengan baik di era digital parenting.<sup>24</sup>

Dapat disimpulkan bahwa dalam hal ini penting untuk mengetahui adab dari menggunakan *gadget* menurut islam, perlu diperhatikan terutama didalam memanfaatkan *gadget* secara bijaksana.<sup>25</sup>

#### 7. Faktor Yang Mempengaruhi Pola Asuh Orang Tua

Dibawah ini terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua terhadap anak, antara lain:

- a. Pengalaman Dalam Pernikahan, akan mempengaruhi orang tua didalam mengasuh anak-anaknya.
- b. Etnis, yaitu faktor budaya juga memfasilitasi orang tua didalam mengasuh anak mereka.
- c. Status Pekerjaan Orang Tua, lingkungan pekerjaan orang tua biasanya saling bertukar pengalaman mengenai kondisi keluarga.<sup>26</sup>

Maka dapat disimpulkan dari uraian diatas bahwa faktor dari pola asuh orang tua juga dapat mempengaruhi tingkat pengasuhan terhadap anak, namun disamping itu kembali lagi terhadap orang tuanya sendiri mau menerapkan pola asuh seperti apa terhadap anaknya hal inilah yang menjadikan faktor tersebut dapat berbeda-beda di setiap keluarga.

<sup>24</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Pola Komunikasi Orang Tua & Anak Dalam Keluarga*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2018), h. 32-33

<sup>25</sup>Azimah Subagijo, *Diet & Detoks Gadget*, (Jakarta Selatan: Noura Books, 2020), h. 85-86

<sup>26</sup>Indiana Sunita Dan Eva Mayasari, *Yes Or No Gadget Buat Si Buah Hati*, (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2017), h. 48

## 8. Pola Asuh Anak di Era Digital

Pola asuh orang tua merupakan proses interaksi yang terjadi antara orang tua dan anak untuk mendukung perkembangan fisik, emosi, sosial, intelektual, dan spiritual berlangsung sejak seorang anak dalam kandungan sampai dewasa.<sup>27</sup>

Pola asuh orang tua merupakan salah satu sikap sebagai perlakuan dari orang tua terhadap anaknya sendiri yang memiliki pengaruh terhadap perilaku antara anak lain dan kompetensi yang mencakup emosional, sosial, dan intelektual pada anak.<sup>28</sup>

Jadi, yang dimaksud dengan pola asuh orang tua adalah sikap dan cara yang digunakan orang tua yakni ayah dan ibu dalam membina, mendidik, atau mengasuh anak baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Cara mendidik secara langsung artinya bentuk asuhan orang tua yang berkaitan dengan pembentukan kepribadian, kecerdasan dan keterampilan yang dilakukan secara sengaja, baik berupa perintah, larangan, hukuman, penciptaan situasi maupun pemberian hadiah sebagai alat pendidikan. Sedangkan, Secara tidak langsungnya adalah contoh kehidupan sehari-hari mulai dari tutur kata sampai kepada adat kebiasaan dan pola hidup, hubungan orang tua, keluarga, masyarakat dan hubungan suami istri. Cara ini berbeda-beda didalam mengasuh dan mendidik anak-anaknya.

Bentuk-bentuk pola asuh orang tua mempengaruhi pembentukan kepribadian anak setelah beranjak dewasa. Selain itu watak juga ditentukan oleh cara-cara anak sewaktu ia masih kecil seperti halnya yaitu cara berdisiplin, menjaga kebersihan, cara bersosialisasi, dan lain sebagainya.<sup>29</sup>

Orang tua mendampingi anak-anak yang berusia 5-6 tahun dengan tujuan, yakni:

---

<sup>27</sup>Stephanus Turibus Rahmat, *Pola Asuh Yang Efektif Untuk Mendidik Anak Di Era Digital*, Vol 10 No. 2 Juni (2018), h. 7

<sup>28</sup>Ni Made Citariani, *Menjadi Orang Tua Hebat Di Era Digital*, (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2020), h. 32-33

<sup>29</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi Dalam Keluarga*,(Jakarta:PT Asdi Mahasatya, 2014), h. 50-55

- a. Memiliki kesepakatan bersama yang dipahami dan dijalani anak, memonitor pelaksanaannya, konsisten menerapkan konsekuensi atas pelanggaran dan memberikan apresiasi atas keberhasilan anak dalam menjalankan kesepakatan.
- b. Memanfaatkan program/ aplikasi yang mendidik terkait dengan kesiapan sekolah. Misalnya pengenalan huruf, angka, dan pengetahuan dasar.
- c. Memanfaatkan program/aplikasi yang mengajarkan perilaku berteman serta menghargai perbedaan dan keanekaragaman.<sup>30</sup>

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan karakteristik generasi digital yang dijelaskan ini, maka orang tua perlu mendidik anak di era digital dengan menggunakan tipe-tipe pola asuh yang relevan atau sesuai dengan kehidupan anak pada anak usia 5-6 tahun.

#### 9. Ciri-ciri Pola Asuh Anak Era Digital

Dengan semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan maka dibuatlah beberapa istilah pola asuh (*parenting*) hal ini bertujuan untuk mengelompokkan berbagai jenis dan ciri-ciri dari pola asuh orang tua di era digital, diantaranya yaitu:

- a. Parenting Positif (*Positive Parenting*)
  - 1) Orang tua membimbing dan menasihati anaknya tentang apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan.
  - 2) Mengajak anak dengan positif dan menjelaskan bahwa setiap pilihan mempunyai konsekuensi tersendiri.
  - 3) Anak menjadi pribadi yang mempertimbangkan segala sesuatu dan menjadikan anak lebih bertanggung jawab.
- b. Parenting Berlebihan (*Hyperparenting*)
  - 1) Orang tua memberikan kontrol berlebihan agar anak mencapai yang terbaik didalam segala hal.
  - 2) Orang tua tidak memperbolehkan anak untuk membuat keputusan tersendiri.

---

<sup>30</sup>Stephanus Turibus Rahmat, *Pola Asuh Yang Efektif Untuk Mendidik Anak Di Era Digital*, Vol 10 No. 2 Juni (2018), h. 10-11

3) Anak menjadi kurang berkembang, mengalami kesulitan didalam bersosialisasi.

c. Parenting Tanpa Syarat (*Unconditional Parenting atau Conscious Parenting*)

- 1) Orang tua menerima dan mendukung anak secara positif.
- 2) Memberikan pujian atas perilaku yang diterima dan diperhatikan.
- 3) Belajar memahami dalam berperilaku yang baik.<sup>31</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa, dengan berkembangnya zaman maka berkembang pula macam-macam model pengasuhan yang di terapkan oleh orang tua dengan demikian tidak dapat di pungkiri bahwa tipe pola asuh orang tua dapat terbagi dalam beberapa macam model pengasuhan.

10. Teori Dan Pendampingan Orang Tua Di Era Digital

Orang tua berperan aktif didalam memfasilitasi, menuntun, dan mengatur penggunaan media oleh anak. Peran orang tua dalam mendampingi anak dalam bermain *gadget* tidak lain adalah sebagai agen primer didalam penggunaan media elektronik berupa *gadget* oleh anak.

Berbagai akademis membedakan pendampingan orang tua ini dengan tiga model pendampingan yaitu diantaranya adalah:

- a. Model Pendampingan *Active Mediation*, mengajak anak untuk melakukan percakapan atau diskusi mengenai penggunaan media *gadget*.
- b. Model Pendampingan *Restrictive Mediation*, dengan mengatur durasi waktu penggunaan gadget atau pemilihan konten yang boleh di akses oleh anak.
- c. Model Pendampingan *Co-Using Mediation*, model pendampingan yang orang tuanya menjadi teman anak didalam berbagi pengalaman menggunakan *gadget* tanpa intruksi atau diskusi ysng direncanakan.

Dalam penggunaan variasi media seperti media digital, telpon gengam dan media elektronik lainnya, maka dengan perkembangan teknologi dan

---

<sup>31</sup>Ni Made Citariani, *Menjadi Orang Tua Hebat Di Era Digital*, (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2020), h. 24-31

informasi terkini muncul beberapa aktivitas penampangan orang tua terhadap aktivitas online yang dilakukan oleh anak.<sup>32</sup>

Hubungan orang tua dan anak yang sehat adalah hubungan yang saling menghargai, memahami, rasa percaya, serta saling peduli antara satu sama lainnya. Maka dari itu terdapat beberapa hal yang dapat mempererat hubungan orang tua dengan anak diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Pertama saling memahami
- b. Kedua rasa percaya
- c. Ketiga rasa peduli satu sama lain

Dari uraian diatas terdapat alasan mengapa hubungan baik antara orang tua dan anaknya sangat penting didalam menjaga dan mengasuh anak dalam lingkungan yang sehat.<sup>33</sup>

Maka dengan demikian dapat terlihat bahwa jika orang tua bisa memadupadankan berbagai pendampingan untuk digunakan terhadap anak didalam mengakses internet dengan menggunakan media elektronik *gadget* (gawai) sesuai dengan kondisi anak serta juga kondisi suatu keluarga.

#### 11. Pendampingan Orang Tua Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Bermain *Gadget*

Dalam hal ini terdapat beberapa aktivitas yang idealnya dilakukan orang tua, antara lain yaitu:

- a. Memilih Konten, contohnya untuk video youtube yang akan di tonton oleh anak, maka orang tua harus terlebih dahulu menonton video di youtube tersebut untuk kemudian ditonton oleh anak sesuai usianya.
- b. Membuat Jadwal Online, misalnya dengan perilaku orang tua yang tidak pernah mengakses *gadget* saat makan supaya anak juga tidak meniru atau melakukannya.
- c. Mendampingi Anak Dalam Bermain *Gadget*, orang tua perlu mengecek keamanan di *gadget* yang dipakai anak. Pastikan sebelumnya aman selain itu meminta anak untuk mengakses konten yang sudah orang tua setujui.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup>Novi Kurnia, Dkk., *Literasi Digital Keluarga* ( Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2020), h. 79-85

<sup>33</sup>Elizabeth T. Santosa, *Raising Children In Digital Era*, (Jakarta: Pt Elex Media, 2015), h. 126-130

Pembentukan anak bermula atau berawal dari keluarga. Pola asuh orang tua terhadap anak-anaknya sangat menentukan dan mempengaruhi keperibadian (sifat) serta perilaku anak. Berikut ini, terdapat uraian dari macam-macam pola asuh orang tua terhadap anak diantaranya yaitu:

a. Pola Asuh Otoriter (*Parent Oriented*)

Pola asuh otoriter pada umumnya menggunakan pola komunikasi satu arah (*one way communication*). Ciri-ciri dari pola asuh ini menekankan bahwa segala aturan orang tua harus ditaati oleh anaknya. Orang tua memaksakan pendapat atau keinginan pada anaknya dan bertindak semena-mena (semaunya kepada anak) dan tanpa dapat dikertik oleh anak. Sisi negatif anak akan tumbuh menjadi seorang yang munafik, pemberontak, nakal, atau melarikan diri dari kenyataan. Segi positif dari pola asuh ini yaitu, anak menjadi penurut dan cenderung akan menjadi disiplin yakni, menaati peraturan yang ditetapkan oleh orang tua.

b. Pola Asuh Permisif (*Children Centered*)

Pada umumnya pola asuh permisif ini menggunakan komunikasi satu arah (*one way communication*). Pola asuh ini bersifat *children centered* maksudnya adalah bahwa segala aturan dan ketetapan keluarga berada di tangan anak. Dampak dari pola asuh ini, anak menjadi bertindak semena-mena, ia bebas melakukan apa saja yang diinginkannya tanpa memandang bahwa itu sesuai dengan nilai-nilai atau norma yang berlaku atau tidak. Namun sisi positifnya anak mampu bertanggung jawab dengan apa yang dilakukannya serta anak tersebut juga akan menjadi pribadi yang kreatif, inisiatif, dan mampu mewujudkan aktualisasi dirinya di masyarakat.

c. Pola Asuh Demokratis

Pola asuh demokratis menggunakan komunikasi dua arah atau *two ways communication*. Anak diberi kebebasan yang bertanggung jawab artinya, apa yang dilakukan anak tetap harus ada di bawah pengawasan orang tua dan dapat dipertanggung jawabkan secara moral. Sisi positif dari pola asuh

---

<sup>34</sup>Novi Kurnia, Dkk., *Literasi Digital Keluarga* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2020), h.118-121

ini adalah, dari komunikasi anak akan menjadi pribadi yang mempercayai orang lain, bertanggung jawab terhadap tindakan-tindakannya, tidak munafik dan menjadi pribadi yang jujur. Dampak negatifnya adalah, anak akan cenderung mendorong kewajiban otoritas orang tua, kalau segala sesuatu harus dipertimbangkan antara orang tua dengan anak.<sup>35</sup>

Maka dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam kenyataannya setiap pola asuh tidak diterapkan secara kaku didalam keluarga. Hal ini dilakukan untuk membentuk anak agar menjadi anak yang berani menyampaikan pendapat sehingga memiliki ide-ide yang kreatif, berani, dan jujur.

Pola asuh orang tua terbagi menjadi tiga kategori yaitu diantaranya sebagai berikut:

- a. Pola Asuh Bina Kasih, merupakan pola asuh yang digunakan orang tua dengan cara memberikan penjelasan kepada anak akan konsekwensi dari perbuatannya terhadap orang lain dan dirinya sendiri.
- b. Pola Asuh Kuasa Yang Menonjol, merupakan suatu pola yang berupa mempertahankan hak mereka untuk menggunakan kekuasaan atas hak anak-anaknya.
- c. Pola Asuh Lepas Kasih Yang Menonjol, pola asuh ini secara dominan dalam mendidik anak-anaknya sering menyatakan ketidak setujuannya terhadap prilaku anak dengan mencela anak secara non-fisik.<sup>36</sup>

## 12. Strategi Pendampingan Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget*

Sosok yang paling berpengaruh dalam pendampingan orang tua untuk mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari *gadget* adalah orang tua. Meaka cara-cara yang harus dilakukan oleh orang tua ialah sebagai berikut:

- a. Pilih Sesuai Usia

Untuk anak usia di bawah 5-6 tahun, Pemberian *gadget* sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu

---

<sup>35</sup>Helmawati, *Pendidikan Keluarga*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018), h. 138-140

<sup>36</sup>Nurmasyithah Samaun, *Dampak Pola Asuh Orangtua dan Guru Terhadap Kecendrungan prilaku Agresif Siswa*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 31-35

banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak di bawah 5-6 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan *gadget*-nya, tapi fungsi atau peran orangtua. Peralannya *gadget* hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak. Ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5-6 tahun masih dalam taraf perkembangan.

b. Batasi Waktu Anak

Anak usia di bawah 5-6 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya. Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain.

c. Hindarkan Kecanduan

Kasus kecanduan atau penyalahgunaan *gadget* biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil.

d. Beradaptasi Dengan Zaman

Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman, seorang anak harus tahu fungsi *gadget* dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi.

Sedangkan menurut Muhammad Nazir, sikap orang tua kepada anak mengenai gadget saat ini antara lain:

a. Pilih Sesuai Dengan Usia Anak

- 1) Jika anak masih di bawah 5-6 tahun cukup pengenalan *gadget* terlebih dahulu yaitu mengenai pengertian apa itu *gadget* selebihnya mengenai penggunaannya sebaiknya dibatasi. Usia 2-4 tahun

Anak yang berada pada tarap usia ini harus didampingi dalam berinteraksi dengan gadget (*Smartphone*), hal tersebut dilakukan bukan sekedar persoalan keselamatan sampai dewasa melainkan agar anak mendapatkan pengalaman yang menyenangkan.

- 2) Usia 4-6 tahun

Pada rentang usia ini Anak-anak mulai tertarik. Maka orang tua harus mempertimbangkan anaknya dalam bermain *gatget*.<sup>37</sup>

Maka dari uraian diatas, sangatlah penting pengenalan *gadget* untuk anak namun harus sesuai dengan usia anak agar tidak salah digunakan.

b. Temani Anak Dalam Bermain *Gadget*

Cobalah untuk mengajak anak bermain menggunakan media lain selain *gadget*, atau ajak anak bermain dengan teman sebayanya, supaya anak tidak terfokus dengan permainan *gadget*-nya

c. Batasi Waktu Bermain *Gadget* Anak

Batasi penggunaan *gadget* pada anak, misalnya setengah jam, atau saat senggang atau saat hari sabtu atau minggu. Waktu di saat santai dan tugas belajarnya telah selesai.

d. Mengajak Anak Melakukan Kegiatan Positif

Seperti kegiatan positif misalnya setiap pagi olahraga, membantu membersihkan rumah, membaca buku, merapikan kamar, mengaji, mengikuti les dan masih banyak lagi.<sup>38</sup>

Dari uraian diatas maka, dapat disimpulkan bahwa sangat penting bagi orang tua meluangkan waktu untuk mengawasi anak didalam bermain *gadget*, agar anak mampu memanfaatkan *gadget* dengan kegiatan yang positif dan mampu mengontrol penggunaan didalam pemberian waktu bermain *gadget* untuk anak.

### 13. Hubungan Orang Tua Dengan Strategi Pengasuhan Anak Era Digital

Berikut strategi dalam mengasuh anak di era digital, yaitu:

- a. Jangan Panik, dampingi anak agar mampu berfikir dalam jangka panjang.
- b. Beri Pujian Akurat Dan Spesifik, pada generasi era digital usahakan tidak mengatakan ghal-ghal yang seperti ini, (kamu pintar) melainkan ganti dengan kata-kata yang spesifik seperti “ayah ibu suka caramu mengatur waktu belajar dan bermain *gatget*, terus pertahankan ya.”

---

<sup>37</sup>Indiana Sunita Dan Eva Mayasari, *Yes Or No Gadget Buat Si Buah Hati*, (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2017), h. 64

<sup>38</sup>Nurul Novitasari, *Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak*, Vol 3 No. 2 (2019), h. 15-18

- c. Jelaskan Mengenai Timbal Balik, hal ini akan membekali anak generasi era digital mengenai cara untuk menindaklanjuti suatu masalah.
- d. Panutan Konsistensi, anak-anak merasa aman ketika orang tua memberikan contoh mengenai konsistensi lewat perilaku dan bukan dari nasihat-nasihat panjang.<sup>39</sup>

Makan dapat disimpulkan bahwa dari uraian diatas makan tugas orang tua salah satunya adalah menjaga dan melindungi anak-anaknya.

#### 14. Indikator Bermain *Gadget*

Indikator adalah salah suatu cara untuk mendefinisikan sebuah konsep/variabel agar dapat di ukur yang berupa, perilaku, aspek, atau sifat/karakteristik.<sup>40</sup> Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel penggunaan *gadget* dalam penelitian ini didasarkan atas pendapat dan temuan dari beberapa peneliti sebelumnya dan ahli adapun indikator penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut:

- 1) Mahir dalam mengoperasikan *gadget*
- 2) Frekuensi penggunaan *gadget*
- 3) Durasi bermain *gadget*.
- 4) Dampak penggunaan *gadget*.

Berdasarkan indikator diatas dapat disimpulkan indikator intensitas bermain *gadget*, peneliti menentukan indikator dalam variabel intensitas waktu bermain *gadget* yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Orang tua terampil didalam mengoperasikan *gadget* dan perangkat aplikasi yang ada didalam *gadget*, orang tua dapat atau mampu dalam mengatasi gangguan ketika mengoperasikan *gadget* pada saat digunakan tidak sesuai keinginan.
- 2) Orang tua memberikan batasan waktu dalam bermain *gadget* untuk anak dirumah, orang tua memberikan waktu yang cukup untuk anak bermain

---

<sup>39</sup>R.D Asti, *Parenting 4.0 Mendidik Anak Di Era Digital*, (Jawa Tengah: Caesar Media Pustaka, 2019) , h. 51-52

<sup>40</sup>Juliansyah Noor, *Metodelogi Penelitian*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), h. 97

*gadget*, dan orang tua memberikan waktu untuk anak berhenti bermain *gadget*

- 3) Berapa waktu yang digunakan anak anda didalam bermain *gadget* di rumah
- 4) Orang tua mengetahui tentang dampak dari penggunaan *gadget*, orang tua mengerti tentang pemahaman dalam mendidik anak era digital

Dari indikator diatas sebagai gambaran maka peneliti ingin membuatnya dalam bentuk tabel indikator waktu bermain *gadget*, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2.1**  
**Indikator Waktu Bermain Gadget.<sup>41</sup>**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>
Waktu Bermain Gadget (X)	1. Mahir dalam menggunakan <i>Gadget</i>	1. Anak bisa menggunakan <i>gadget</i> 2. Anak bisa menggunakan aplikasi yang ada didalam <i>gadget</i>
	2. Frekuensi penggunaan <i>gadget</i> .	1. Orang tua memberikan batasan waktu bermain <i>gadget</i> untuk anak dirumah 2. Orang tua memberikan aturan waktu untuk anak berhenti bermain <i>gadget</i>
	3. Durasi bermain <i>gadget</i> .	1. Berapa waktu yang digunakan anak anda didalam bermain <i>gadget</i> di rumah
	4. Dampak penggunaan <i>gadget</i> .	1. Penggunaan <i>gadget</i> dapat mempengaruhi sikap disiplin anak

## **B. Hakikat Sikap Disiplin**

### 1. Pengertian Disiplin

Istilah disiplin berasal dari bahasa latin yaitu *disciplina* yang berarti merujuk pada kegiatan belajar dan mengajar, istilah ini sangat berhubungan erat dengan istilah dalam bahasa inggris yaitu *Disciple* yang berarti mengikuti orang untuk belajar dibawah pengawasan seorang pemimpin. Sikap disiplin

---

<sup>41</sup>Tania Clara Dewanti Dkk, Hubungan Keterampilan Sosial Dan penggunaan Gadget Smartphone Dengan prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 9malang, Volume 1, No. 3, (2016), h. 4

merupakan sesuatu yang menyatu didalam diri seseorang. Bahkan disiplin itu merupakan suatu yang menjadi bagian dalam hidup seseorang yang ada dan muncul pada pola tingkah lakunya dikehidupan sehari-hari. Sikap disiplin terjadi akibat dari hasil dan dampak pada proses pembinaan yang cukup panjang dilakukan sejak dini didalam keluarga dan berkelanjutan didalam pendidikan seseorang.

Terdapat tiga hal mengenai disiplin, yakni disiplin sebagai latihan, disiplin sebagai hukuman dan disiplin sebagai alat pendidikan. Seperti hal berikut ini:

- a. Disiplin sebagai latihan, karena ditujukan terhadap orang lain untuk menurut seperti halnya orang tua yang memberikan perintah kepada anaknya agar menurut.
- b. Disiplin sebagai hukuman, yaitu ditujukan sebagai upaya mengeluarkan yang jelek dari dalam diri seseorang sehingga menjadi pribadi yang lebih baik.
- c. Disiplin sebagai alat untuk mendidik anak didalam berkembang yaitu melalui interaksi lingkungan dengan tujuan untuk realisasi dirinya.<sup>42</sup>

Disiplin secara nasional dapat disimpulkan sebagai kepatuhan warga negara terhadap falsafah negara, perundang-undangan, norma, positif didalam pergaulan, tata krama berdasarkan kelaziman adat istiadat dan budaya serta berdasarkan akidah agama masing-masing yang dianut.<sup>43</sup>

Maka berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian sikap disiplin merupakan suatu hal yang berupa mengikuti, mentaati peraturanyang ada, serta hukum yang berlaku.

## 2. Unsur-unsur Disiplin

Unsur- unsur penting disiplin menurutnya, yaitu sebagai berikut:

- a. Peraturan

---

<sup>42</sup>Tulus Tu'us. Th, *Peran Disiplin Pada Perilaku Dan Prestasi Siswa*, (Jakarta: PT Grasindo, 2004), h. 30-33

<sup>43</sup>Chaerul Rochman Dan Edi Warsidi, *Membangun Disiplin Dalam Mendidik*, (Cv. Putra Setia, 2011), h. 12

Peraturan pola yang ditetapkan untuk perilaku, dimana pola tersebut ditetapkan oleh orang tua, guru atau teman bermain. Peraturan mempunyai fungsi penting yaitu peraturan mempunyai nilai pendidikan dan peraturan membantu mengekang perilaku yang tidak diinginkan.

b. Penghargaan

Penghargaan tidak perlu berbentuk materi, tetapi dapat berupa kata pujian, senyuman atau tepukan di punggung. Penghargaan digunakan guna menumbuhkan disiplin anak yaitu mempunyai nilai mendidik, sebagai motivasi dan memperkuat perilaku yang disetujui secara sosial.

c. Hukuman

Hukuman merupakan timbal balik yang diberikan kepada seseorang karena suatu kesalahan, perlawanan atau pelanggaran sebagai ganjaran atau pembalasan

d. Konsistensi

Ciri yang harus ada dalam aspek disiplin adalah konsistensi atau stabilitas. Konsistensi terdapat dalam peraturan yang digunakan sebagai pedoman, serta hukuman dan penghargaan.<sup>44</sup>

Kesimpulan dari pemaparan diatas yakni, disiplin sebagai kebutuhan perkembangan dan sekaligus upaya mengembangkan anak untuk berperilaku.

3. Hubungan Antara Disiplin Dan Kebebasan Anak

Disiplin dan kebebasan merupakan dua hal yang tak terpisahkan satu sama lainnya. Didalam menyusun falsafah disiplin pada anak tidak harus disertai dengan sikap kaku, ini akan berakibat nantinya terhadap anak ia akan mudah menjadi takut dan tak berani berekspresi.<sup>45</sup>

Disimpulkan bahwa hubungan antara disiplin dengan kebebasan anak merupakan suatu pengekspresian diri anak, karena hal ini sudah ada didalam diri anak yang tak dapat terpisahkan satu dengan lainnya karena saling berkaitan.

---

<sup>44</sup>Isnaenti Fat Rochimi dan Suisanto, *Upaya Guru Menanamkan Nilai-nilai Kedisiplinan pada Anak Usia Dini*, Vol. 3 No. 4, Desember (2018), h. 6

<sup>45</sup>Sylvia Rimm, *Mendidik Dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2003), h. 48-49

#### 4. Jenis Penanaman Kedisiplinan Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Berikut jenis disiplin yang digunakan pada awal masa kanak-kanak:

##### a. Disiplin Otoriter

Sikap disiplin bersifat otoriter, yakni adalah orang tua dan pengasuh menetapkan peraturan-peraturan dan memberitahukan kepada anak bahwa ia harus mematuhi peraturan-peraturan tersebut. Pelaksanaan disiplin otoriter tidak sepenuhnya mengabaikan keinginan anak, anak dibatasi dalam bertindak yang kurang beralasan.

##### b. Disiplin yang Lemah

Disiplin yang lemah dapat disebut sedikit disiplin atau tidak disiplin. Orang tua membiarkan anak untuk mengambil keputusan dan bertindak berdasarkan kehendak sendiri. Dengan demikian anak tidak diajarkan peraturan-peraturan, ia tidak dihukum karena sengaja melanggar peraturan, juga tidak ada hadiah bagi anak yang berperilaku disiplin.

##### c. Disiplin Demokratis

Dalam disiplin yang demokratis hukuman “disesuaikan dalam kejahatan” dalam arti diusahakan agar hukuman yang diberikan berhubungan dengan kesalahan perbuatannya, tidak lagi diberi hukuman badan.<sup>46</sup>

Maka kesimpulan dari penjelasan di atas yakni sikap disiplin tidak serta merta muncul begitu saja dalam diri anak, disiplin merupakan hasil dari pendidikan yang melibatkan sejumlah pembina dengan metode dan waktu tertentu.

#### 5. Pentingnya Disiplin Diri Bagi Anak Pada Era Global

Salah satu upaya yang esensial maknanya adalah mengundang anak-anak untuk mengaktifkan diri dengan nilai-nilai moral untuk memiliki dan mengembangkan dasar-dasar sikap disiplin diri.

Disiplin merupakan *subtansi esensial* di era digital untuk dimiliki dan dikembangkan oleh anak karena dengannya ia dapat memiliki kontrol internal untuk berperilaku yang senantiasa taat. Dengan demikian bantuan orang tua

---

<sup>46</sup>Isnaenti Fat Rochimi dan Suisanto, *Upaya Guru Menanamkan Nilai-nilai Kedisiplinan pada Anak Usia Dini*, Vol. 3 No. 4, Desember (2018), h. 7

didalam meletakkan dasar-dasar pengembangan disiplin diri anak adalah menciptakan situasi dan kondisi yang mendorong anak memiliki sikap disiplin diri dalam pengembangannya.<sup>47</sup>

Maka dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan mengenalkan dan membiasakan anak disiplin sedari dini akan menanamkan sikap kedisiplinan terhadap anak didalam proses perkembangannya, selain itu kedisiplinan sangatlah penting terutama di era yang semakin moderen.

6. Pola Asuh Dalam Membantu Anak Memiliki Dan Mengembangkan Dasar-dasar Disiplin Diri

a. Pola asuh orang tua

Pola asuh orang tua dalam membantu anak untuk mengembnagkan disiplin diri ini adalah upaya orang tua terhadap penataan lingkungan eksternal maupun internal anak.

b. Anak berdisiplin diri

Anak berdisiplin dimaksudkan sebagai keteraturan prilaku berdasarkan nilai moral yang telah memperibadi didalam diri.

c. Keterkaitan pola asuh orang tua dengan sikap disiplin diri anak

Keterkaitan pola asuh orang tua dengan anak berdisiplin diri dimaksudkan sebagai upaya orang tua dalam meletakkan dasar-dasar sikap kedisiplinan diri.

d. Dinamika anak dalam memiliki disiplin diri

Yakni mengembangkan dasar-dasar disiplin diri melibatkan tiga proses yang masing-masing bersifat dielektrik yaitu, pengenalan dan pemahaman nilai-nilai disiplin serta pendapatan nilai-nilai norma anak.<sup>48</sup>

Disimpulkan bahwa membantu perkembangan disiplin terhadap anak dapat dilakukan dengan pemberian rangsangan terhadap pola asuh orang tua yang mengajarkan sikap disiplin terhadap anak didalam perkembangannya

---

<sup>47</sup>Moh. Shochib, *Pola Asuh Orang Tua Dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 11-12

<sup>48</sup>Moh. Shochib, *Pola Asuh Orang Tua Dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 15-16

dan faktor lain-nya seperti keinginan anak untuk mengikuti aturan yang ada didalam masyarakat sebagai makhluk sosial.

#### 7. Strategi Keterlibatan Anak Dalam Disiplin

##### a. Strategi Perlahan Ulang (Mengurangi Kata-kata)

Pada anak-anak yang lebih muda mungkin belum belajar tentang apa yang baik dan yang tidak, bahkan lebih penting lagi jika dalam penerapan disiplin terhadap anak usia dini mengurangi kata-kata.

##### b. Emosi Agar Dirangkul

Salah satu cara terbaik dalam mengatasi perilaku buruk anak adalah dengan membantu anak membedakan antara perasaan dan tindakannya. Strategi ini berhubungan dengan konsep pembangunan sikap disiplin anak.<sup>49</sup>

Dapat disimpulkan bahwa strategi didalam mendisiplinkan anak yaitu dengan pemaparan diatas yang telah dijelaskan dan dengan menegur tindakan anak dan kemudian segera bergerak maju, hindari godaan untuk berbicara terlalu banyak saat orang tua mendisiplinkan, menghindari atau mengontrol dalam menyampaikan hal-hal kecil didalam sebuah diskusi.

#### 8. Disiplin Yang Baik (Waktu Yang Baik)

Banyak orang berfikir bahwa pengasuhan dan pengajaran itu mudah dilakukan maka pastilah ini mungkin merupakan tugas yang paling berat akan tetapi hidup bersama anak-anak kecil bisa jadi merupakan pengalaman yang menyenangkan, membesarkan dan mendidik anak bukanlah perkara mudah, sayangnya saat mendisiplinkan anak-anak cenderung membuat bingung, dan memanipulasi, oleh sebab itu muncul program *1-2-3-Magic* ini merupakan pengetahuan bagi orang tua dalam mengatasi perilaku sulit didalam mengasuh anak. Ketika perilaku anak yang mengganggu dan tak terelakkan maka kasih sayang, berbicara dan mendengarkan akan terjadi begitu saja, dengan kata

---

<sup>49</sup>Daniel J. Siegel Dan Tina Payne Bryson, *No Drama Discipline Disiplin Tanpa Drama*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, (2018), h.256-262

lain disiplin yang baik menghasilkan waktu dan hubungan yang baik pula terhadap sikap anak.<sup>50</sup>

Saat ini *gadget* merupakan benda elektronik dan paling banyak dipakai dan menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat. Teknologi berkaitan erat dengan desain dan kualitas suatu produk sehingga masyarakat tidak akan jenuh dengan teknologi yang semakin canggih. Namun untuk memperoleh sikap disiplin yang diinginkan harus melalui pembentukan disiplin. Tentang pembentukan disiplin, terjadi karena alasan berikut ini:

- a. Disiplin akan tumbuh dan dapat dibina melalui latihan, pendidikan, penanaman kebiasaan dan keteladanan. Pembinaan itu dimulai dari lingkungan keluarga sejak kanak-kanak.
- b. Disiplin dapat ditanam mulai dari tiap-tiap individu dari unit paling kecil, organisasi atau kelompok.
- c. Disiplin diproses melalui pembinaan sejak dini, sejak usia muda, dimulai dari keluarga dan pendidikan.
- d. Disiplin lebih mudah ditegakkan bila muncul dari kesadaran diri.

Seperti halnya penerapan disiplin dalam keluarga juga diperlukan perhatian khusus. Agar penerapan disiplin tersebut dapat berjalan dengan baik maka ada beberapa penanggulangan disiplin berikut ini yang perlu mendapatkan perhatian.

- a. Adanya tata tertib
- b. Konsisten dan konsekuensi
- c. Kemitraan dengan orang tua

Maka disimpulkan bahwa dengan melihat realita anak dimasa sekarang didalam menggunakan gadget itu membuat para orang tua menjadi khawatir, apalagi dimasa sekarang anak-anak melakukan pembelajaran yang dilakukan di rumah mereka masing-masing. Oleh karna itula para orang tua harus memberikan pengasuhan yang tepat serta menerapkan sikap disiplin

---

<sup>50</sup>Thomas W.Phelan, *1-2-3 Magic Cara Ajaib Mendisiplinkan Anak Umur 2-12 Tahun*, (Yogyakarta: Andi (2009), h. 2-3

kepada anak sedari dini agar sikap tersebut dapat tumbuh didalam diri anak dan bisa menjadikannya sebagai acuan agar anak dapat berperilaku disiplin.

#### 9. Indikator Sikap Sisiplin Anak Usia 5-6 Tahun

Dari permendikbud 137 (Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini) dan 146 (Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini), dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Ada hasrat dan keinginan untuk mentaati aturan.
- 2) Adanya dorongan dalam berperilaku.
- 3) Adanya kegiatan yang menarik.
- 4) Adanya pemahaman didalam berperilaku.<sup>51</sup>
- 5) Adanya kemampuan untuk mengetahui kemampuannya sendiri.
- 6) Adanya kepekaan terhadap berperilaku.
- 7) Adanya lingkungan yang kondusif sehingga memungkinkan anak usia dini untuk belajar bereksplorasi dengan mengikuti aturan yang berlaku di masyarakat.<sup>52</sup>

Berdasarkan indikator diatas tentang sikap disiplin anak usia 5-6 tahun, maka indikator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menyelesaikan tugas sendiri dengan waktu bermain *gadget* dan waktu belajar.
- 2) Berperilaku sopan dan perduli melalui perkataan dan perbuatan secara spontan. (misalnya: mengucapkan maaf, permisi dan terimakasih).
- 3) Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya, (contoh: membuat jadwal durasi bermain *gadget*).
- 4) Melaksanakan perintah sesuai dengan aturan yang di sampaikan, (misalnya: tidak situs yang dilarang oleh orang tua).
- 5) Berperilaku sesuai dengan ajaran agama (misalnya: tidak berbohong didalam pemanfaatan waktu bermain *gadget*).

---

<sup>51</sup>Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014, *Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 35

<sup>52</sup>Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 29

- 6) Memahami aturan didalam bermain *gadget*, mengerti beberapa perintah secara bersamaan, menunjukkan adanya pemahaman tentang bermain *gadget*.
- 7) Mengatur diri sendiri, tau akan haknya, dan bertanggung jawab atas perilakunya, kemampuan diri menyesuaikan terhadap situasi didalam penggunaan *gadget*.

Dari indikator diatas sebagai gambaramaka peneliti ingin membuatnya dalam bentuk tabel indikator sikap disiplin anak usia 5-6 tahun, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2.2**  
**Indikator Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>
Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun	1. Ada hasrat dan keinginan untuk mentaati aturan.	1. Menyelesaikan tugas sendiri dengan waktu bermain <i>gadget</i> dan waktu belajar.
	2. Adanya dorongan dalam berperilaku.	1. Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan secara spontan. (misalnya: mengucapkan maaf, permisi dan terimakasih).
	3. Adanya kegiatan yang menarik.	1. Melakukan proses kerja sesuai dengan prosedurnya, (contoh: membuat jadwal durasi bermain <i>gadget</i> ).
	4. Adanya pemahaman didalam berperilaku.	1. Melaksanakan perintah sesuai dengan aturan yang di sampaikan, (misalnya: tidak situs yang dilarang oleh orang tua).
	5. Adanya kemampuan untuk mengetahui kemampuannya sendiri.	1. Berperilaku sesuai dengan ajaran agama (misalnya: tidak berbohong didalam pemanfaatan waktu bermain <i>gadget</i> ).
	6. Adanya kepekaan terhadap berperilaku.	1. Memahami aturan didalam bermain <i>gadget</i> , mengerti beberapa perintah secara bersamaan, menunjukkan adanya pemahaman tentang bermain <i>gadget</i> .
	7. Adanya lingkungan yang	1. Mengatur diri sendiri, tau akan

	kondusif untuk anak usia dini belajar.	haknya, dan bertanggung jawab atas perilakunya, kemampuan diri menyesuaikan terhadap situasi didalam penggunaan <i>gadget</i> .
--	--	---

### C. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Adeng Hudaya, (2018), yang berjudul "Pengaruh *Gadget* terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik". Adapun hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh *gadget* terhadap disiplin siswa, mengetahui adakah pengaruh *gadget* terhadap minat belajar siswa kemudian mengetahui adakah pengaruh *gadget* terhadap minat belajar siswa dan disiplin siswa. Adapun hasil penelitian ini adalah dapat disimpulkan: 1) Tidak terdapat pengaruh positif *gadget* terhadap disiplin. 2) tidak terdapat pengaruh positif *gadget* terhadap minat belajar dan 3) tidak terdapat pengaruh linear antara variabel *gadget* terhadap disiplin dan minat belajar. Hal ini juga bermakna bahwa *gadget* tidak mempengaruhi keduanya.<sup>53</sup>
2. Regina Suci Prima Yunidan Adi Cilik Pierewan, (2019), yang berjudul " Hubungan intensitas Penggunaan Smartphone dengan Disiplin Belajar Siswa". Adapun hasil penelitian ini bertujuan untuk mencari hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan disiplin belajar siswa. Adapun hasil penelitian dari analisis data penelitian ini bahwa hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan disiplin belajar siswa berbanding terbalik atau berlawanan. Sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan negatif antara intensitas penggunaan smartphone dengan disiplin belajar siswa dapat diterima.<sup>54</sup>
3. Adelia Fitri, (2020), yang berjudul "Parenting islami Dan karakter Disiplin Anak Usia Dini". Adapun hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh parenting Islami terhadap karakter disiplin

---

<sup>53</sup>Adeng Hudaya, *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik*, Vol 4 No. 2 April (2018).

<sup>54</sup>Sintiya Halisy Pebriani, *Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Diii Keperawatan*, Vol 10 No. 2 Juni (2019).

anak usia dini yang bersekolah di PAUD Pembina Desa Kembang Seri Kabupaten Kepahiang. Adapun hasil penelitian ini Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai signifikansi sebesar  $= 0,000$  yang artinya lebih  $< 0,05$  yang berarti ada pengaruh variabel parenting Islami (X) dengan karakter kedisiplinan anak (Y) maka hipotesis untuk  $H_a$  diterima, sedangkan bila merujuk kepada nilai  $t$  dengan asumsi jika nilai  $t_{hitung} > t$  tabel maka ada pengaruh dan jika nilai  $t_{hitung} < t$  tabel maka ada tidak berpengaruh. maka dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil Penelitian menunjukkan bahwa parenting Islami memiliki pengaruh yang positif dengan karakter kedisiplinan anak usia dini hipotesis yang dinyatakan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.<sup>55</sup>

4. Vitriningsih, (2018), yang berjudul “Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta”. Adapun hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan peran orang tua dan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak pra sekolah di TK Gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta. Adapun hasil penelitian ini yakni, Peran orang tua dalam penggunaan gadget di gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta sebanyak 87% dalam kategori baik. Sebanyak 86,4% perkembangan anak di TK gugus IX dalam kategori normal. Hubungan peran orang tua dalam penggunaan gadget dengan perkembangan anak didapatkan p value 0,008. Hubungan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak didapatkan p value 0,005. Jadi kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah Ada hubungan peran orang tua dan durasi penggunaan gadget dengan perkembangan anak pra sekolah. Terhadap durasi penggunaan *gadget* dominan mempengaruhi perkembangan anak pra sekolah.<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup>Adelia Fitri, Dkk. *Parenting islami Dan karakter Disiplin Anak Usia Dini*, Vol 4 No.1 Juli (2020).

<sup>56</sup>Vitrianingsih dkk, *Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta, Kes Mas Respati*, Volume 3, Nomor 2, Oktober (2018), h. 2

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dan persamaan terhadap penelitian saya. Letak perbedaannya adalah dari ke empat penelitian terdahulu yakni, pada penelitian Adeng Hudaya menggunakan metode penelitian *ex-post facto*, pada penelitian Regina Suci Prima Yunidan Adi Cilik Pierewan menggunakan metode pendekatan *Cross Sectional*. Analisa data menggunakan uji *chi square*. Jumlah sampel penelitian sebanyak 150 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa DIII Keperawatan STIK Siti Khadijah tingkat I,II dan III, pada penelitian yang ke tiga oleh Adelia Fitri menggunakan metode statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian yang sifatnya spesifik, dan untuk melakukan prediksi bahwa suatu variabel tertentu mempengaruhi variabel lain dan pada penelitian ke empat yang dilakukan oleh Vitriningsih menggunakan metode *survey analitik* dengan rancangan *cross sectional*, teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* sebanyak 103 responden. Instrumen penelitian yaitu menggunakan kuesioner dan *Denver Development Skreening Test (DDST)*. Analisa data menggunakan analisis univariat, bivariat dengan uji *chi square* dan multivariat menggunakan uji regresi logistik. Adapun Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang bekerja dengan angka, yang datanya berujud bilangan (*skor atau nilai, peringkat atau frekuensi*), yang dianalisis dengan menggunakan statistik, sama-sama meneliti variabel tentang *gadget* dan kedisiplinan anak. Maka dalam hal ini walaupun adanya perbedaan dari penelitian yang saya lakukan, namun masih bertujuan untuk mengetahui hubungan pemberian waktu bermain *gadget* terhadap sikap disiplin pada anak.

#### **D. Krangka Berfikir**

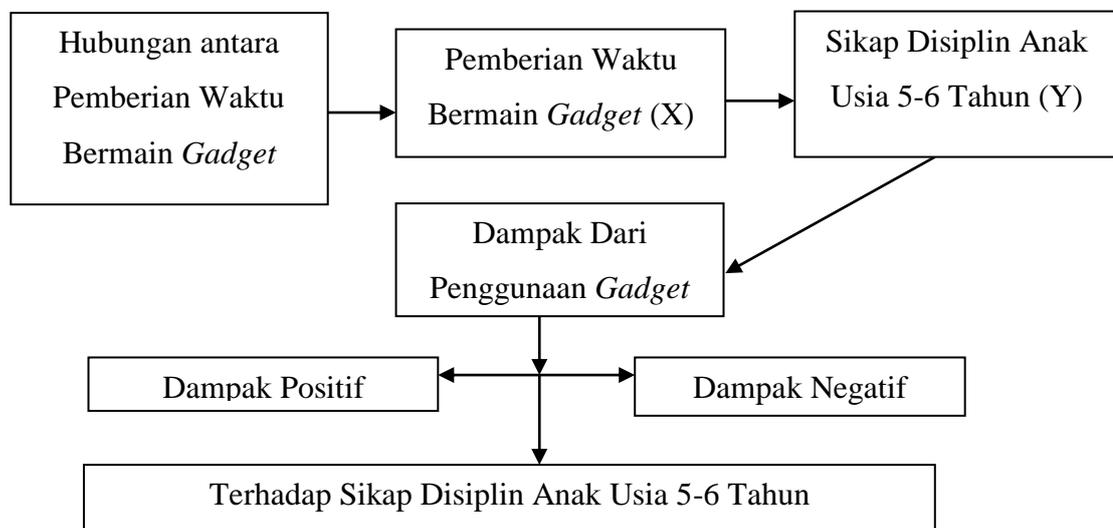
*Gadget* dalam bahasa Indonesia adalah (*gawai*). Yaitu merupakan suatu instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik

dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.<sup>57</sup>

Disiplin merupakan sesuatu yang berkenaan dengan pengendalian diri seseorang terhadap bentuk-bentuk aturan dimana aturan tersebut ditetapkan oleh orang yang bersangkutan maupun berasal dari luar. Maka disiplin belajar dapat diartikan sebagai suatu pengendalian diri seseorang terhadap aturan dalam proses belajar dimana aturan tersebut diterapkan oleh diri sendiri maupun aturan yang berasal dari luar.<sup>58</sup>

Berikut ini merupakan bagan dari Hubungan Pemberian Waktu Bermain *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun. Berdasarkan teori yang telah dijelaskan.

**Gambar 2.3**  
**Kerangka Berfikir**



### E. Hipotesis

Berasal dari dua penggalan kata, “hypo” yang artinya “belum tentu benar” dan “tesis” yang artinya “kesimpulan”. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yang diajukan. Yang berupa pertanyaan

<sup>57</sup>Jarot Wijanarko dan Ester Setiawati, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*, (Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016), h. 3-4

<sup>58</sup>Adeng Hudaya, *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik*, Vol. 4 No. 2 April (2018), H. 9

yang diamati dan menguji kebenarannya.<sup>59</sup> Dengan hipotesis, penelitian menjadi jelas dan terarah pengujiannya dengan kata lain hipotesis membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian di lapangan baik sebagai objek pengujian maupun dalam pengumpulan data. Di saat mendesain dan mengkonstruksi hipotesis, peneliti membutuhkan sumber-sumber inspirasi yang dapat membantu dan memberi warna hipotesis yang dibangunnya. Adapun hipotesis yang peneliti gunakan adalah :

Ha: Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Pada Hubungan Pemberian Waktu Bermain Gadget Terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

Ho: Tidak Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Antara Hubungan Pemberian Waktu Bermain Gadget Terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

---

<sup>59</sup>Juliansyah Noor, *Metodelogi Penelitian*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011) , h. 79

### BAB III

## METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

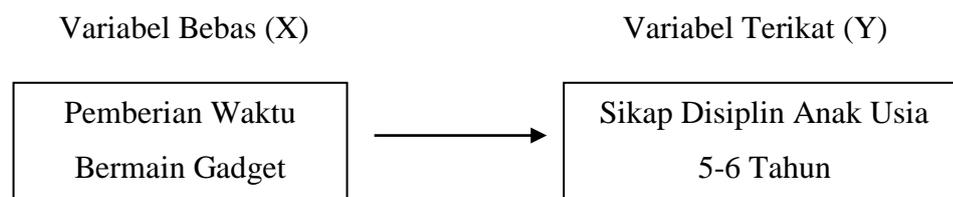
Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis penelitian kuantitatif yakni dapat berupa angka-angka serta menggunakan analisis statistik.<sup>60</sup>

Sedangkan didalam penelitian ini, menggunakan teknik pendekatan Korelasional. Teknik yang didalam penelitiannya yang berfokus terhadap penafsiran pada kovariansi diantara variabel yang muncul.<sup>61</sup> Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meneliti hubungan antar variabel, yaitu variabel waktu bermain *gadget* (X) dan sikap disiplin anak usia 5-6 tahun (Y).

Berdasarkan paparan tersebut, maka dalam penelitian ini hubungan antar variabel penelitian dapat di gambarkan sebagai berikut:

**Gambar 3.1**

**Pradigma Hubungan Waktu Bermain *Gadget*  
Terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun**



Keterangan:

X = Pemberian Waktu Bermain *Gadget*

Y = Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun

→ = Garis Yang Menunjukkan Hubungan Antar Variabel

---

<sup>60</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta , 2018), h.15

<sup>61</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, ( Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2017), h. 179

## B. Tempat Dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun dan anak usia 5-6 tahun yang beralamat di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian mulai dilaksanakan pada tanggal 12 Maret 2021 s/d 23 April 2021, berlokasi di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

## C. Populasi Dan Sample

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>62</sup>

Jenis populasi yang diteliti adalah populasi terhingga (*Finite Population*), penelitian yang jumlahnya masih bisa ditentukan atau dihitung. Populasi dalam penelitian ini mencakup populasi yang ada di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu yang berjumlah 112 kepala keluarga.

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga dapat diharapkan mewakili populasi.<sup>63</sup> Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Random Sampling*. *Random Sampling* adalah pengambilan sampel yang diambil secara acak sama dengan jumlah populasi yang ada untuk terpilih sebagai subjek.<sup>64</sup> Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 112 kepala keluarga, Sampel dalam penelitian ini yaitu orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun dan anak usia 5-6 tahun di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami

---

<sup>62</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 130

<sup>63</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h.131

<sup>64</sup>Juliansyah Noor, *Metodelogi Penelitian*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), h.

Kecamatan Selebar Kota Bengkulu, yang berjumlah 22 orang. Terdiri dari 13 anak laki-laki dan 9 anak perempuan dan orang tuanya. Dalam pengambilan sample setiap anak di sesuaikan dengan populasi yang ada, maka dengan demikian berdasarkan tabel di bawah ini maka sampel dalam penelitian ini diambil sebanyak 22 orang anak dan orang tuanya yang memiliki anak usia 5-6 tahun. Untuk mempermudah dalam penyajian data maka sampel didistribusikan kedalam bentuk tabel.

**Tabel 3.2**

**Jumlah Sample Penelitian Anak Usia 5-6 Tahun  
Diperumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami**

No	Kelompok	Jumlah Anak
1.	Laki-laki	13
2.	Perempuan	9
<b>Jumlah Sample</b>		<b>22</b>

*Sumber: Kartu Keluarga Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami  
Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.*

**D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang ditempuh dan alat-alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan datanya yang di inginkan.<sup>65</sup>

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah teknik yang menuntut adanya pengamatan dari tempat yang akan menjadi wilayah penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian, panduan dan pengamatan.<sup>66</sup> maka dapat dikatakan bahwa observasi merupakan penyajian data yang berupa gambaran realistik atau suatu kejadian yang berupa pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, waktu dan perasaan atau suatu peristiwa yang terjadi.

2. Angket

---

<sup>65</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2019), hal. 194

<sup>66</sup> Juliansyah Noor, *Metodelogi Penelitian*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), h. 140

Angket adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan aturan-aturan yang sudah ditentukan.<sup>67</sup>

Angket juga digunakan untuk mengetahui data tentang pemberian waktu bermain *gadget* dan sikap disiplin anak yang berusia 5-6 tahun diPerumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Angket yang digunakan adalah angket tertutup, adapun skala pengukuran menggunakan model skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomena dari pemberian waktu bermain *gadget* terhadap sikap disiplin anak usia 5-6 tahun.

Adapun jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup, yaitu kuesioner yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban lengkap sehingga responden hanya memilih salah satu jawaban yang tersedia.

Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan.

a. Instrumen Pemberian Waktu Bermain *Gadget*

Kisi-kisi instrumen tentang waktu bermain *gadget* yaitu berjumlah 20 pertanyaan, yang terdiri dari pertanyaan positif dan negatif yang berjumlah 20 soal.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrumen Bermain *Gadget***

No.	Variabel	Sub Indikator	Pertanyaan		Jumlah Item
			Positif	Negatif	
1.	Waktu Bermain <i>Gadget</i>	1. Mahir dalam menggunakan <i>gadget</i> dan aplikasi yang ada di dalam <i>gadget</i>	1,3,5	2,4,6	6
		2. Frekuensi penggunaan <i>gadget</i> .	7,9,11,13	8,10,12,14	8

<sup>67</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 219

		3. Durasi bermain <i>gadget</i> .	15,17	16,18	4
		4. Dampak penggunaan <i>gadget</i> .	19	20	2
<b>Jumlah</b>					<b>20</b>

Tabel 3.4

**Pemberian Skor Pada Pilihan Jawaban  
Pada Skala Waktu Bermain *Gadget* Di Rumah**

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Nilai
1.	Positif (+)	STS : Sangat Tidak Setuju	4
		TS : Tidak Setuju	3
		S : Setuju	2
		SS : Sangat Setuju	1
2.	Negatif (-)	SS : Sangat Setuju	1
		S : Setuju	2
		TS : Tidak Setuju	3
		STS : Sangat Tidak Setuju	4

## b. Instrumen Sikap Disiplin

Kisi-kisi instrumen penelitian ini mengenai sikap disiplin pada anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 20 item pertanyaan yang terdiri dari pertanyaan positif dan negatif berjumlah 20 soal.

Tabel 3.5

**Kisi-kisi Instrumen Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun**

No.	Variabel	Sub Indikator	Pertanyaan		Jumlah Item
			Positif	Negatif	
1.	Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun	1. Ada hasrat dan keinginan untuk mentaati aturan.	21	22	2
		2. Adanya dorongan dalam berperilaku.	23,25,27	24,26,28	6
		3. Adanya kegiatan yang menarik.	29,31	30,32	4
		4. Adanya pemahaman didalam berperilaku.	33	34	2
		5. Adanya kemampuan untuk mengetahui kemampuannya sendiri.	35	36	2
		6. Adanya kepekaan terhadap berperilaku.	37	38	2
		7. Adanya lingkungan yang kondusif sehingga memungkinkan anak usia dini	39	40	2

		untuk belajar bereksplorasi dengan mengikuti aturan yang berlaku di masyarakat.			
<b>Jumlah</b>					<b>20</b>

Tabel 3.6

**Pemberian Skor Pilihan Jawaban  
Pada Skala Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun**

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	Nilai
1.	Positif (+)	STS : Sangat Tidak Setuju	4
		TS : Tidak Setuju	3
		S : Setuju	2
		SS : Sangat Setuju	1
2.	Negatif (-)	SS : Sangat Setuju	1
		S : Setuju	2
		TS : Tidak Setuju	3
		STS : Sangat Tidak Setuju	4

Tabel 3.7

**Total Soal Pertanyaan Angket**

No	Pertanyaan	Jumlah Soal
1.	Waktu Bermain <i>Gadget</i>	20
2.	Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun	20
<b>Total Pertanyaan/ Pernyataan</b>		<b>40</b>

Maka dari tabel di atas dapat dilihat bahwa total/ jumlah keseluruhan untuk soal pertanyaan tentang waktu bermain *gadget* terdiri dari 20 soal dan sikap disiplin anak usia 5-6 tahun berjumlah masing-masing terdiri dari 20 soal pertanyaan, dengan demikian total keseluruhan angket kusioner berjumlah 40 soal.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sejumlah fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi.<sup>68</sup> Maka dapat dikatakan bahwa dokumentasi adalah cara mengumpulkan data secara langsung dari tempat penelitian melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip, buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, visi, misi, tujuan dan data

<sup>68</sup>Juliansyah Noor, *Metodelogi Penelitian*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), h.

relevan dari penelitian di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

### E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang digunakan dalam mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati atau yang diteliti.<sup>69</sup> Jadi, Instrumen penelitian adalah alat-alat untuk pengumpulan data, instrumen penelitian ini dapat berupa angket (Daftar Pertanyaan), Formulir Observasi, dan Dokumentasi.

#### 1. Definisi Konsep Variabel

Dalam penelitian ini, ada terdapat variabel penelitian yakni terdiri dari dua variabel yaitu: variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel terikat (*dependent variabel*).

##### a. Variabel Bebas (X)

Adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pemberian waktu bermain gadget (X).

##### b. Variabel Terikat (Y)

Adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu sikap disiplin anak usia 5-6 tahun (Y).<sup>70</sup>

#### 2. Definisi Operasional Variabel

Variabel pada penelitian ini terbagi menjadi dua yakni, Variabel bebas (waktu bermain *gadget*) dan variabel terikat (sikap disiplin anak usia 5-6 tahun).

##### a. Waktu Bermain *Gadget* (X)

Pemberian dalam bermain *gadget* terhadap anak usia dini yang dalam rentang usia antara berkisar 5-6 tahun merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak di rumah. Dalam penelitian ini yang diteliti yaitu mengenai

---

<sup>69</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 166

<sup>70</sup>Juliansyah Noor, *Metodelogi Penelitian*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), h.

pemberian waktu bermain *gadget* yang dilaksanakan setiap hari dengan waktu yang di tentukan.

b. Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun (Y)

Sikap disiplin anak usia dini merupakan suatu tindakan atau perilaku untuk mematuhi tata tertib yang ada dan berlaku di rumah. Dalam penelitian yang diteliti ini mengenai sikap disiplin anak usia 5-6 tahun terhadap waktu bermain *gadget*.

Maka dalam penelitian ini, skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Data diolah dengan menggunakan skala likert dengan jawaban atas pertanyaan yaitu skala nilai 1-4.

Pertanyaan yang diajukan berbentuk ceklis (✓), responden memberikan jawaban dengan memberi tanda (✓) pada angka yang sesuai dengan pendapat responden. Sistem penelitian yang digunakan adalah waktu bermain *gadget* terhadap sikap disiplin anak usia 5-6 tahun. Nilai yang dimaksud adalah skor atas jawaban responden, dimana nilai yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.8**

**Skor Untuk Setiap Butir Pertanyaan Pada Skala Likert**

Pertanyaan (Positif)		Skor	Pertanyaan (Negatif)		Skor
Sangat Tidak Setuju	STS	4	Sangat Setuju	SS	1
Tidak Setuju	TS	3	Setuju	S	2
Setuju	S	2	Tidak Setuju	TS	3
Sangat Setuju	SS	1	Sangat Tidak Setuju	STS	4

**F. Uji Coba Instrumen**

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur. yang menunjukkan ketepatan dalam suatu instrument. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti, dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda

antara data yang diperoleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi terhadap obyek penelitian.<sup>71</sup>

Untuk menganalisa tingkat validitas angket dalam penelitian ini maka peneliti menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x) \cdot (\sum y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \cdot \{N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Kolerasi antara variabel X dan Y

X : Skor butir dari subjek seluruh item

Y : Skor total yang diperoleh dari seluruh item

N : Jumlah responden

$\sum x^2$  : Jumlah skor distribusi X

$\sum y^2$  : Jumlah skor distribusi Y<sup>72</sup>

#### a. Hasil Uji Validitas

Uji validitas merupakan alat ukur yang menunjukkan ketepatan dalam suatu instrumen. dengan demikian untuk mengukur valid atau tidaknya suatu angket. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan Uji *Korelasi Product Moment (R)*. Atau dengan membandingkan  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  validitas data dapat dilihat jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan sig 5%. Maka jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dikatakan tidak valid. Pada penelitian ini  $r_{tabel}$  di dapat dengan menghitung  $(df) = n - df = n - 2$ , dengan alpha 0,05 maka  $r_{tabel}$  yang di peroleh yaitu sebesar 0,423.

Tabel hasil uji validitas untuk setiap variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.9**  
**Hasil pengujian validitas Pemberian Waktu Bermain Gadget (X)**

Item Pertanyaan	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Nomor 1	0,566	0,423	Valid

<sup>71</sup>Juliansyah Noor, *Metodelogi Penelitian*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011) , h. 132

<sup>72</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, ( Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2017), h 196

Nomor 3	0,631	0,423	Valid
Nomor 5	0,503	0,423	Valid
Nomor 7	0,451	0,423	Valid
Nomor 9	0,194	0,423	TidakValid
Nomor 11	0,641	0,423	Valid
Nomor 13	0,482	0,423	Valid
Nomor 15	0,084	0,423	TidakValid
Nomor 17	0,591	0,423	Valid
Nomor 19	0,198	0,423	TidakValid
Nomor 21	0,631	0,423	Valid
Nomor 23	0,532	0,423	Tidak Valid
Nomor 25	0,625	0,423	Valid
Nomor 27	0,518	0,423	Valid
Nomor 29	0,501	0,423	Valid
Nomor 31	0,597	0,423	Valid
Nomor 33	0,677	0,423	Valid
Nomor 35	0,634	0,423	Valid
Nomor 37	0,782	0,423	Valid
Nomor 39	0,795	0,423	Valid

**Tabel 3.10**  
**Hasil pengujian validitas Sikap Disiplin (Y)**

Item Pertanyaan	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Nomor 2	0,568	0,423	Valid
Nomor 4	0,326	0,423	TidakValid
Nomor 6	0,631	0,423	Valid
Nomor 8	0,682	0,423	Valid
Nomor 10	0,525	0,423	Valid
Nomor 12	0,533	0,423	Valid
Nomor 14	0,544	0,423	Valid
Nomor 16	0,692	0,423	Valid
Nomor 18	0,622	0,423	Valid
Nomor 20	0,736	0,423	Valid
Nomor 22	0,683	0,423	Valid
Nomor 24	0,530	0,423	Valid
Nomor 26	0,711	0,423	Valid
Nomor 28	0,399	0,423	TidakValid
Nomor 30	0,712	0,423	Valid
Nomor 32	0,569	0,423	Valid
Nomor 34	0,555	0,423	Valid
Nomor 36	0,645	0,423	Valid
Nomor 38	0,658	0,423	Valid
Nomor 40	0,642	0,423	Valid

Dari tabel tersebut diketahui bahwa ada 5 item pertanyaan Sikap Disiplin diperoleh nilai-hitung  $<$  r-tabel yaitu pertanyaan nomor 9, 15, 19, 23 dan 28 maka 5 item pertanyaan Sikap Disiplin tersebut dikatakan Tidak Valid, sedangkan 35 item pertanyaan yang lain dikatakan Valid karena diperoleh nilai r-hitung  $>$  r-tabel.

**Tabel 3.11**

**Jumlah Skor Angket X dan Y**

NO	Total Skor Angket Variabel X Dan Y		
	Waktu Bermain Gadget (X)	Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 tahun (Y)	Total
1	57	64	121
2	55	61	116
3	60	70	130
4	50	31	81
5	54	62	116
6	52	66	118
7	61	69	130
8	50	61	111
9	57	61	118
10	61	71	132
11	60	70	130
12	55	66	121
13	55	61	116
14	62	70	132
15	60	71	131
16	47	60	107
17	53	57	110
18	47	51	98
19	62	72	134
20	34	36	70
21	51	63	114
22	36	63	99
<b>Jumlah</b>			<b>2.535</b>

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat di percaya atau mampu diandalkan. Menunjuk pada satu pengertian yaitu bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya maka beberapa kali pun diambil tetap hasilnya akan sama.<sup>73</sup> Artinya reliable dapat dipercaya, jadi penelitian ini dapat diandalkan.

Untuk mencari reabilitas angket maka peneliti menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Dalam menghitung reliabilitas menggunakan tehnik yaitu dengan melalui langkah-langkah membuat hasil tabel analisis butir soal atau butir pertanyaan.

Untuk mencari reliabilitas instrument digunakan dalam rumus *Product Moment*. Untuk mencari reliabilitas angket secara keseluruhan digunakan rumus *Alpha Cronbach* yaitu sebagai berikut:

$$r_i = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \cdot \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_i$  = Reliabilitas Pertanyaan

k = Mean kuadrat antara subyek

$S_i$  = Jumlah mean kuadrat kesalahan

$S_t$  = Varians total<sup>74</sup>

#### b. Hasil Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataan maka beberapa kali pun diambil tetap hasilnya akan sama artinya reliable dapat di percaya jika nilai *Alpha Cronbach* > dari 0,06.

#### 1) Pemberian Waktu Bermain *Gadget* (X)

**Tabel 3.12**

---

<sup>73</sup>Juliansyah Noor, *Metodelogi Penelitian*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011) , h. 130

<sup>74</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2017), h. 204

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.918	16

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas menggunakan perhitungan *SPSS 16* instrumen angket Pemberian Waktu Bermain *Gadget* (variabel X) memenuhi syarat yaitu 0,872, sehingga instrumen tersebut dinyatakan reliabel dengan tingkat keandalan sangat kuat.

## 2) Sikap Disiplin (Y)

**Tabel 3.13****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.931	19

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas menggunakan perhitungan *SPSS 16* instrumen angket Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun (variabel Y) memenuhi syarat yaitu 0,911, sehingga instrumen tersebut dinyatakan reliabel dengan tingkat keandalan sangat kuat.

**Tabel 4.13****Pengukuran *Alpha Cronbach***

<b>Nilai <i>Alpha Cronbach</i></b>	<b>Tingkat Kendala</b>
0.00-0.199	Sangat Rendah
0.20-0.399	Rendah
0.40-0.599	Sedang
0.60-0.799	Kuat
0.80-0.1000	Sangat Kuat

## G. Teknik Analisis Data

Adalah cara menganalisis data penelitian termasuk alat-alat statistik yang relevan untuk digunakan dalam penelitian dan termasuk dalam pengelompokan data dari data-data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti, kegiatan analisis data meliputi diantaranya:

### 1. Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif digunakan sebagai alat untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah ada atau yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.<sup>75</sup>

a. Range

$$\text{Range} = \text{ST} - \text{SR}$$

Keterangan: Range = rentang dari skor

ST = skor tertinggi

SR = skor terendah

b. Nilai Max dan Nilai Min

- Nilai maksimum didasarkan atas skor dari jawaban tertinggi dikalikan dengan jumlah responden kemudian dikalikan dengan jumlah kuesioner.

$$\text{Nilai maksimum} = 5 \times \text{jumlah responden} \times \text{jumlah kuesioner}$$

- Nilai minimum didasarkan atas skor jawaban terendah dikalikan dengan jumlah kuesioner.

$$\text{Nilai minimum} = 1 \times \text{jumlah responden} \times \text{jumlah kuesioner}$$

c. Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\left(\frac{\sum FX^2}{N}\right) - \left(\frac{\sum FX}{N}\right)^2}$$

SD = Standar Deviasi

$\sum FX$  = Jumlah responden yang memilih (frekuensi) x nilai tengah pada setiap interval

N = Jumlah Responden

d. Mean

$$M = \frac{\sum FX}{N}$$

$\sum FX$  = Jumlah responden yang memilih (frekuensi) x nilai tengah pada setiap interval

N = Jumlah Responden

---

<sup>75</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 226

M = Mean

## 2. Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Adalah uji prasyarat tentang kelayakan data untuk dianalisis dengan menggunakan statistik parametrik atau nonparametrik. Dengan melalui uji ini sebuah data hasil penelitian dapat diketahui bentuk distribusi data tersebut yaitu, berdistribusi normal atau tidak normal. Pada penelitian ini perhitungan uji normalitas peneliti menggunakan aplikasi *SPSS for windows release 16*. Uji normalitas dilakukan bertujuan untuk menentukan rumus yang nantinya akan digunakan dalam uji hipotesis, selain itu juga uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak normal.
- 2) Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data dinyatakan normal.

### b. Uji Homogenitas

Adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa ada dua atau lebih data kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Pengujian ini merupakan persyaratan sebelum melakukan pengujian lainnya. Pada uji homogenitas dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi *SPSS for windows release 16* didalam pengujiannya, maka dengan demikian hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak homogen.
- 2) Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data dinyatakan homogen.

## 3. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis berasal dari dua penggalan kata, “hypo” yang artinya “belum tentu benar” dan “tesis” yang artinya “kesimpulan”. Hipotesis

merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yang diajukan. Yang berupa pertanyaan yang diamati dan menguji kebenarannya.<sup>76</sup>

Dengan hipotesis, penelitian menjadi jelas dan terarah pengujiannya dengan kata lain hipotesis membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian di lapangan baik sebagai objek pengujian maupun dalam pengumpulan data. Di saat mendesain dan mengkonstruksi hipotesis, peneliti membutuhkan sumber-sumber inspirasi yang dapat membantu dan memberi warna hipotesis yang dibangunnya.

---

<sup>76</sup>Juliansyah Noor, *Metodelogi Penelitian*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011) , h.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Wilayah**

##### **1. Sejarah Perumahan Bumi Nusa Asri**

Perumahan Bumi Nusa Asri adalah suatu perumahan yang ada di Kelurahan Sukarami, Perumahan ini terletak di Jl. Pancur Mas II, Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Dengan Kode Pos yakni 38216. Perumahan Bumi Nusa Asri berdiri pada tanggal 21 Desember 2011 di bawah naungan PT *Deploper* Bumi Nusa Asri.

Menurut Peraturan Daerah Kota Bengkulu No 02 tahun 2006 tentang pedoman pembentukan Rukun Tetangga (RT) dan Rukun Warga (RW) dalam wilayah kota Bengkulu (Lembaran Daerah Kota Bengkulu Tahun 2006 Nomor 02). Perumahan Bumi Nusa Asri ini diketuai Oleh RW 08 dan terdiri dari empat RT yaitu, RT 34, RT 35, RT 36, Dan RT 37.

##### **2. Letak Geografis**

Kelurahan Sukarami memiliki luas wilayah yaitu 585 Ha dengan batas wilayah sebagai berikut:

- ❖ Sebelah Utara berbatasan dengan Kelurahan Pagar Dewa
- ❖ Sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Sumber Jaya
- ❖ Sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Pekan Sabtu
- ❖ Sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Bumi Ayu

Sedangkan bentangan alam Kelurahan Sukarami dapat dilihat yakni sebagai berikut:

- a. Dataran Rendah : 133,490 Ha
- b. Dataran Tinggi : 215,030 Ha
- c. Berbukit-bukit : 166,700 Ha
- d. Rawa : 33,380 Ha
- e. Gambut : 37.000 H

##### **3. Keadaan Sosial Budaya Masyarakat**

Masyarakat Perumahan Bumi Nusa Asri pada dasarnya merupakan suatu daerah yang sedang berkembang, didasari dengan kehidupan masyarakatnya yang sudah moderen, dengan potensi penduduk yang semakin maju dan berkembang maka sosial masyarakatnya pun mengalami perkembangan. Hal ini didasari karena pola hidup masyarakatnya yang sehari-hari telah bergeser dalam bentuk masyarakat maju dilihat dari tempat tinggal yang layak dan berdisain moderen, selanjutnya disini juga akses internet dan penggunaan *gadget* juga dapat di jumpai dengan mudah baik orang dewasa dan anak usia dini sudah terbiasa dengan penggunaan *gadget* di setiap kegiatan sehari-harinya.

Di Perumahan Bumi Nusa Asri terdapat Masjid AL-Lathiif, dan berdekatan dengan lembaga yang terdiri dari (PAUD IT AULADUNA II) 1 buah.

Dilihat pada Tabel ini akan dijelaskan keadaan sarana budaya dan bidang pendidikan. Tabel ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1**

**Sarana Sosial Budaya Bidang Pendidikan Di Perumahan Bumi Nusa Asri  
Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu**

No.	Sarana Sosial Budaya Bidang Pendidikan	Jumlah	Keterangan
1.	Masjid	1	-
2.	PAUD	1	-
3.	Pos Jaga (Pos Kambling)	4	-
<b>Jumlah</b>		<b>6</b>	

*Sumber Data: Hasil Observasi Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar*

**Tabel 4.2**

**Daftar Jumlah Penduduk  
Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar  
Kota Bengkulu RW 08 Dan RT 36 Dan 37**

No.	Jenis Kelamin	Jumlah	Keterangan
1.	Laki-laki	209	-
2.	Perempuan	211	-
<b>Jumlah</b>		<b>420 Jiwa</b>	

*Sumber: Kk Perumahan Bumi Nusa Asri RW 08 RT 36 Dan 37*

Dilihat dari tabel diatas, maka keadaan yang demikian menunjukkan bahwa penduduk Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu tergolong daerah yang perkembangan masyarakatnya maju.

Selanjutnya tabel berikut memperlihatkan keadaan jumlah penduduk yang di perincikan menurut agama dan kepercayaan di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

**Tabel 4.3**

**Daftar Jumlah Penduduk**

**Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar  
Kota Bengkulu Menurut Umat Beragama**

No.	Agama	Penganut	Keterangan
1.	Islam	420	-
2.	Kristen Katholik	0	-
3.	Kristen Protestan	0	-
4.	Hindu	0	-
5.	Budha	0	-
<b>Jumlah</b>		<b>420</b>	

*Sumber: Kk Perumahan Bumi Nusa Asri RW 08 RT 36 Dan 37*

4. Data Penduduk Berdasarkan Jenis Pekerjaan

Data Penduduk Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu berdasarkan jenis Pekerjaan dapat kita lihat didalam Table dibawah ini:

**Tabel 4.4**  
**Daftar Jenis Pekerjaan Masyarakat Di**  
**Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar**  
**Kota Bengkulu**

No.	Jenis Pekerjaan	Jumlah	Keterangan
1.	PNS	92	-
2.	TNI/POLRI	7	-
3.	Karyawan Swasta	104	-
4.	Wiraswasta	8	-
5.	Karyawan Honorer	2	-
6.	Ibu Rumah Tangga	7	-
7.	Guru	5	-
8.	Bidan	2	-
<b>Jumlah</b>		<b>227</b>	

*Sumber: Kk Perumahan Bumi Nusa Asri RW 08 RT 36 Dan 37*

5. Data Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan

**Tabel 4.5**  
**Daftar Tingkat Pendidikan Penduduk Di**  
**Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota**  
**Bengkulu**

No.	Tingkat Pendidikan	Jumlah	Keterangan
1.	SD/SDJ	109	-
2.	SLTP/SDJ	63	-
3.	SLTA/SDJ	112	-
4.	DI-DIII	21	-
5.	SI	98	-
6.	S2	13	-
7.	S3	4	-
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>420</b>	

*Sumber: Kk Perumahan Bumi Nusa Asri RW 08 RT 36 Dan 37*

6. Nama Orang Tua Yang Menjadi Responden

**Tabel 4.6**  
**Nama Orang Tua Yang Menjadi Responden Di Perumahan Bumi Nusa Asri**  
**Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu**

No.	Nama Orang Tua	Jenis Kelamin	Umur
1.	Rili Yanti	P	Ulak Bandung, 22 Desember 1989
2.	Noverawati	P	Curup, 26 November 1984
3.	Liza Dwi Apriani	P	Kepahiang, 02 Januari 1985
4.	Hudal Darlis	L	Bengkulu, 27 Agustus 1984
5.	Mieke Farwijaya	P	Bengkulu, 28 Mei 1988
6.	Haris Munandar	L	Curup, 28 Februari 1973
7.	Anggien Pratiwi Tariana	P	Bengkulu, 09 Juni 1989
8.	Yosi Anggraini	P	Bengkulu, 21 Mei 1983
9.	Afriyana Siregar	P	Palembang, 18 April 1983
10.	Aslia Jayanti,S.TP	P	Curup, 26 Januari 1985
11.	Irma Suryani, A.Md Keb.	P	Manna, 21 Januari 1987
12.	Isnamaini, S.Si	P	Semendo, 25 Mei 1985
13.	Mei Pitriani	P	Sukaraja, 03 Mei 1990
14.	Dewi Nurlaili	P	Bengkulu, 21 Agustus 1986
15.	Yohanna Setiasih	P	Batu Ampar, 11 Juni 1991
16.	Herda Febrianti	P	Nanjungan, 26 Februari 1986
17.	Panji Anom	L	Indramayu, 31 Agustus 1987
18.	Sepriadi Susanto, S.Kom	L	Pagar Alam, 10 September 1983
19.	Erna Laili	P	Bengkulu Selatan, 17 April 1982
20.	Dewi Novita Sari	P	Tanjung Karang, 18 November 1987
21.	Nilia Mainita	P	Muara Tetap, 12 Juni 1983
22.	Indah Puspita Eka Dala	P	Bengkulu, 14 Desember 1987

7. Data Anak Yang Menjadi Sample

**Tabel 4.7**

**Daftar Nama Anak Yang Menjadi Sample Di Perumahan Bumi Nusa Asri  
Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu**

No.	Nama Anak	Jenis Kelamin	Umur
1.	Abdul Arif	L	Bengkulu, 08 Desember 2016
2.	Abelva Callista	P	Bengkulu, 07 Desember 2015
3.	Adzkie Salsabila Nadhifa	P	Bengkulu, 13 Februari 2015
4.	Mutia Hifdzil Puda	P	Bengkulu, 01 Maret 2015
5.	Syaqilla Medina Kurniawan	P	Bengkulu, 28 Juni 2015
6.	Muhammad Rafa Azka Putra	L	Bengkulu, 08 Oktober 2015
7.	Apsari Devananta Azni	P	Bengkulu, 27 Desember 2016
8.	Rifad Prawira Jasi Perdana	L	Bengkulu, 07 Februari 2015
9.	Abdul Hamid Izuddin Nasution	L	Bengkulu, 03 April 2016
10.	Khanza Arsyila Arasyi	P	Bengkulu, 25 Mei 2016
11.	Reynand Zeva Altezza	L	Bengkulu, 22 September 2015
12.	Aeryn Hanifa Arifin	P	Bengkulu, 06 Oktober 2015
13.	Ammar Syahda Pratama	L	Bengkulu, 01 Mei 2016
14.	Muhammad Hanan Al-Abrar Pratama Wica	L	Bengkulu, 06 Maret 2016
15.	Arkana Ananta Alwahfi	L	Bengkulu, 24 November 2016
16.	Adibah Izhams Azzahra	P	Bengkulu, 26 Desember 2015
17.	Alfiandra Zorae	L	Bengkulu, 30 September 2015
18.	Fakhri Zhafran Abqari	L	Bengkulu, 21 November 2015
19.	Rhaka Trianggara Putra	L	Bengkulu, 13 November 2015
20.	Adli Diwangkara Winata	L	Bengkulu, 03 September 2016
21.	Muhammad Arsakha	L	Bengkulu, 23 September 2016
22.	Nadine Syafica Putri	P	Bengkulu, 01 Maret 2015

## B. Analisis Data

### 1. Analisis Deskriptif

Deskripsi data yang akan disajikan dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang

diperoleh dilapangan. data yang disajikan berupa data mentah yang diolah menggunakan teknik statistik deskripsi.

Pada tabel dibawah ini akan menggambarkan nilai mean (rata-rata), standar deviasi, range, minimum dan maksimum untuk Pemberian Waktu Bermain *Gadget* dan Sikap Disiplin, dengan hasil perhitungan menggunakan *SPSS 16 Windows* sebagai berikut:

**Tabel 4.8**

		<b>Statistics</b>	
		Pemberian Waktu Bermain <i>Gadget</i>	Sikap Disiplin
N	Valid	22	22
	Missing	0	0
Mean		3.86	115.23
Std. Deviation		1.32	16.61
Range		5.12	64
Minimum		2.00	70
Maximum		7.12	134

Sumber: Data primer diolah SPSS 16

Dari tabel diatas diperoleh gambaran Pemberian Waktu Bermain *Gadget* dengan nilai mean sebesar 3,86; standardeviasisebesar 1,32; range sebesar 5,12; nilai minimum sebesar 2,00 dan nilai maksimum sebesar 7,12. Sedangkan gambaran Sikap Disiplin dengan nilai mean sebesar 15,23; standar deviasi sebesar 16,61; range sebesar 64; nilai minimum sebesar 70 dan nilai maksimum sebesar 134. Agar lebih memudahkan dalam penyajian data penelitian, berikut ini akan peneliti jabarkan sesuai variabel.

a. Deskripsi Variabel Pemberian Waktu Bermain *Gadget* (X)

Pada bagian ini, penulis akan menyajikan data hasil penelitian yang berkaitan dengan Pemberian Waktu Bermain *Gadget* dengan responden sebanyak 22 orang. Data diperoleh dari hasil jawaban angket responden. Berdasarkan hasil angket tersebut diketahui bahwa skor tertinggi sebesar 7,12 dan skor terendah sebesar 2.00 kemudian diperoleh niai mean 3,86, range 5,12 dan standar deviasi sebesar 1,32.

Agar lebih memudahkan dalam penyajian data penelitian pada Pemberian Waktu Bermain *Gadget* maka, penulis membuatnya dalam bentuk tabel dibawah ini:

**Tabel 4.9**

**Tabel Distribusi Pemberian Waktu Bermain *Gadget***

No.	Valid	22	Pemberian Waktu Bermain <i>Gadget</i>
	Missing	0	
1.	Mean		3,86
2.	Standar Deviasi		1,32
3.	Range		5,12
4.	Minimum		2,00
5.	Maximum		7,12

Deskripsi data yang akan disajikan dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang diperoleh dilapangan. data yang disajikan berupa data mentah yang diolah menggunakan teknik statistik deskripsi.

Hasil penelitian mengenai Variabel bebas yaitu Pemberian Waktu Bermain *Gadget* (X) melauai penyeabaran angket atau kuesioner akan dideskripsikan pervariabel penelitian dapat dilihat pada table 4.16 sebagai berikut:

**Tabel 4.10**

**Distribusi Variabel Pemberian Waktu Bermain *Gadget***

Pemberian Waktu Bermain <i>Gadget</i>	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
	Tinggi	19	86,3%
	Sedang	2	9,0%
	Rendah	1	4,5%
	<b>Jumlah</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Hasil diatas menunjukkan bahwa Pemberian Waktu Bermain *Gadget* pada anak usia 5-6 Tahun di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan kategori tinggi sebanyak 86,3% kemudian pada anak usia 5-6 Tahun di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan kategori sedang sebanyak 9,0% sedangkan pada anak usia 5-6

Tahun di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan kategori rendah sebanyak 4,5%. Dari uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa Pemberian Waktu Bermain *Gadget* pada *Gadget* pada anak usia 5-6 Tahun di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu masuk dalam kategori tinggi.

b. Deskripsi Variabel Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun (Y)

Pada bagian ini, penulis akan menyajikan data hasil penelitian yang berkaitan dengan Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. data diperoleh dari hasil jawaban angket 22 orang responden. Berdasarkan hasil angket tersebut diketahui skor tertinggi sebesar 134 dan skor terendah sebesar 70. Diketahui nilai mean sebesar 115,23, range 64 dan standar deviasi sebesar 16,61.

Agar lebih memudahkan dalam penyajian data penelitian pada Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun maka, penulis membuatnya dalam bentuk tabel dibawah ini:

**Tabel 4.11**

**Tabel Distribusi Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun**

No.	Valid	22	Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun
	Missing	0	
1.	Mean		115,23
2.	Standar Deviasi		16,61
3.	Range		64
4.	Minimum		70
5.	Maximum		134

Deskripsi data yang akan disajikan dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data yang diperoleh dilapangan. data yang disajikan berupa data mentah yang diolah menggunakan teknik statistik deskripsi.

Dalam penelitian ini data hasil penelitian mengenai variable terikat yaitu Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun (Y) melalui penyebaran angket

atau kuesioner akan dideskripsikan pervariabel penelitian ditampilkan pada tabel 4.13 sebagai berikut:

**Tabel 4.12**  
**Distribusi Variabel Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun**

<b>Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
	Tinggi	18	81,8%
	Sedang	3	13,6%
	Rendah	1	4,5%
	<b>Jumlah</b>	<b>22</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4.13 pada variabel Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan kategori sangat baik sebanyak 81,8% kemudian Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan kategori baik sebanyak 13,6% sedangkan Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan kategori kurang baik sebanyak 4,5%. Dari uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu masuk dalam kategori tinggi.

## 2. Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variable terikat berdistribusi normal maka, dalam hal ini menggunakan *Uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, dengan hasil perhitungan menggunakan *SPSS 16 Windows* sebagai berikut:

**Table 4.13**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		22
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	13.34836685

Most Extreme Differences	Absolute	.168
	Positive	.105
	Negative	-.168
Test Statistic		.168
Asymp. Sig. (2-tailed)		.109 <sup>c</sup>

Sumber: Data primer diolah SPSS 16

Berdasarkan perhitungan di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,109 lebih besar dari taraf signifikan 0,05 atau 5% yang berarti data yang di uji berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa ada dua atau lebih data kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Pengujian ini merupakan persyaratan sebelum melakukan pengujian lainnya. Dalam penelitian ini menggunakan hasil perhitungan menggunakan *SPSS 16 Windows* sebagai berikut:

**Tabel 4.14**

#### Test of Homogeneity of Variances

Variabel X dan Y

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.217	1	42	.644

#### ANOVA

Variabel X dan Y

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2.750	1	2.750	.035	.853
Within Groups	3311.682	42	78.850		
Total	3314.432	43			

Sumber: Data primer diolah SPSS 16

Berdasarkan hasil dari perhitungan menggunakan *SPSS 16*. Uji Homogenitas diperoleh nilai 0,644 yang berarti nilai lebih besar dari 0,05. Hasil ini menunjukkan penerimaan  $h_1$  dan penolakan  $h_0$  sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel (X) bersifat homogen. Artinya sebaran dari data

angket variabel Pemberian Waktu Bermain *Gadget* (X) memiliki nilai yang sama atau berasal dari populasi yang sama dalam penelitian ini.

c. Uji Hipotesis (Uji T)

Uji T digunakan untuk mengetahui apakah dalam model *Regresi* pada Pemberian Waktu Bermain *Gadget* (variabel X) terdapat hubungan yang signifikan terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun (variabel Y). Maka hasil hipotesis dalam pengujian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.15**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	86.199	9.237		9.332	.000
	Pemberian Waktu Bermain Gadget	7.517	2.270	.595	3.312	.003

Sumber: Data primer diolah SPSS 16

Untuk mengetahui pengaruh Pemberian Waktu Bermain *Gadget* terhadap Sikap Disiplin dilakukan dengan menggunakan Uji t. Berdasarkan perolehan dari data hasil penelitian diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  3,312 dengan nilai signifikansi  $p < 0,05$  atau 5% dan nilai p sebesar 0,003. maka diperoleh nilai  $t_{table}$  sebesar 2,086 sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  Diterima, yang berarti secara statistik dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Pemberian Waktu Bermain *Gadget* terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Bermain *Gadget* Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

Hasil Uji F ini digunakan untuk menunjukkan semua variabel independen atau bebas mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen atau terikat. Maka hasil hipotesis dalam pengujian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.16****ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2052.107	1	2052.107	10.969	.003 <sup>b</sup>
	Residual	3741.757	20	187.088		
	Total	5793.864	21			

Sumber: Data primer diolah SPSS 16

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pada analisis varian (ANOVA) ditampilkan hasil uji F yang dapat dipergunakan untuk memprediksi kontribusi aspek-aspek variabel. Dari uji ANOVA atau F test, didapat nilai  $F_{hitung}$  adalah 10,969 dan  $F_{tabel} = 4,35$  dengan nilai  $p = 0,003$ . Karena nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau nilai  $p < 0,05$  maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi Sikap Disiplin.

### 3. Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada Hubungan Pemberian Waktu Bermain *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. mengapa harus *gadget* karena faktor lingkungan serta semakin bertambahnya kecanggihan media elektronik dan kemudahan didalam mengoperasikan *gadget* yang dapat membuat keinginan anak untuk menggunakannya, hal ini sesuai dengan pendapat para ahli menurut Nielsen mengungkapkan bahwa dalam riset Indonesia Consumer Insight Mei 2013 yang dilakukan oleh lembaga Nielsen tersebut menunjukkan per hari rata-rata orang Indonesia memanfaatkan *Gadget* selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit).<sup>77</sup>

Senada dengan pendapat ahli menurut Rich dalam Febrino, menjelaskan bahwa dengan pengelolaan waktu pemakaian *gadget* dan *game* juga berpengaruh positif pada anak. Anak-anak yang bermain *game* terutama permainan yang berkonsep manajemen, strategi ataupun teka-teki

---

<sup>77</sup>Adeng Hudaya, *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik*, Vol 4 No. 2 April (2018), h. 6

dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap perkembangan otak. Orang tua harus membangun kebiasaan anak menggunakan gadget dengan bijak, 1-2 jam sehari, yang penting penggunaan untuk hal yang baik, seperti *game*, lagu dan film atau aplikasi edukatif lebih berdampak positif. Intensitas serta durasi pemakaian tergantung dari pengawasan dan kontrol orang tua.<sup>78</sup>

Dan mengapa harus sikap disiplin anak usia 5-6 tahun yang di tanamkan dalam diri anak dimulai dari usia 5-6 tahun karena, pada masa covid-19 anak-anak belajar dirumah (*Daring*) selain itu juga pembelajaran dilaksanakan dengan pemberian tugas melalui *gadget* dengan kata lain anak-anak usia 5-6 tahun di berikan kebebasan oleh orang tua untuk menggunakan *gadget* dalam memenuhi tugas sekolah hal inilah yang membuat anak terkadang timbul rasa tidak bisa mengendalikan diri atau sering lalai terhadap bentuk aturan-aturan dikarenakan sering kali lupa waktu bila bermain *gadget*. Senada dengan pendapat ahli Suharsimi, ia berpendapat bahwa sikap disiplin merupakan sesuatu yang berkenaan dengan pengendalian diri seseorang terhadap bentuk-bentuk aturan dimana aturan tersebut ditetapkan oleh orang yang bersangkutan maupun berasal dari luar.<sup>79</sup>

Maka dari kasus tersebut didapatkanlah suatu problematika, agar dapat terjawab dilakukanlah penelitian terhadap permasalahan ini. Hal ini guna agar dapat menjawab permasalahan yang terjadi pada saat ini adakah hubungan atau tidaknya dari Pemberian Waktu Bermain *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. oleh karena itu menurut pendapat dari Chairunisa ia menyatakan bahwa hubungan pemberian waktu bermain *gadget* terhadap sikap disiplin anak adalah suatu

---

<sup>78</sup>Vitrianingsih dkk, *Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta, Kes Mas Respati*, Volume 3, Nomor 2, Oktober (2018), h. 6

<sup>79</sup>Adeng Hudaya, *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik*, Vol 4 No. 2 April (2018), h. 9

ukuran kuantitatif dari suatu penginderaan untuk mengukur frekuensi dan durasi dalam mengakses *gadget*. Senada dengan itu pendapat mengenai hubungan pemberian waktu bermain *gadget* terhadap sikap disiplin anak adalah Maria J. Wantah, menjelaskan bahwa kedisiplinan merupakan suatu cara untuk membantu anak membangun pengendalian diri mereka, dan bukan membuat anak mengikuti dan mematuhi perintah orang.<sup>80</sup> Maka dari pendapat diatas hal ini mencerminkan bahwa penggunaan *Gadget* yang menyebabkan seorang anak tidak mampu untuk mengontrol tingkah laku, sehingga tugas-tugas yang diberikan tidak dapat berjalan dengan lancar atau kurang terlaksana. Hubungan penggunaan waktu bermain *gadget* yang tinggi, cenderung menurunkan disiplin belajar anak, idealnya seorang anak menghindarkan dirinya dari hal-hal yang dapat mengganggu proses pembelajaran. Dibawah ini merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu yakni sebagai berikut:

Hal yang dilakukan pertama kali dalam penelitian ini adalah persiapan yang dilakukan oleh peneliti yakni peneliti membutuhkan waktu serta tempat yang telah di tentukan sebelumnya untuk dijadikan suatu tempat berlangsungnya penelitian. Kemudian setelah waktu dan tempat sudah ditemukan maka disini peneliti mempersiapkan instrumen penelitian untuk digunakan yang sebelumnya diawali dengan pembuatan angket dan dilakukan pengujian melalui pakar ahli yakni validator setelah dikoreksi dan dinyatakan layak oleh validator maka angket barulah boleh diuji cobakan ke responden di perumahan bumi nusa asri kelurahan sukarami kecamatan selebar kota bengkulu dengan populasi yakni kepala keluarga yang berjumlah 112 dan dengan responden sebagai perwakilan dari populasi yang berjumlah 22 responden. Disini peneliti memilih responden berdasarkan orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun saja di perumahan bumi nusa asri kelurahan sukarami kecamatan selebar kota

---

<sup>80</sup>Sintiya Halisya Pebriani, *Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Diii Keperawatan*, Vol 10 No. 2 Juni (2019), h.12

bengkulu. pada tahap ini jumlah soal terdiri dari 20 soal waktu bermain *gadget* dan 20 soal mengenai sikap disiplin anak usia 5-6 tahun dalam menggunakan *gadget*. Maka total item pertanyaan berupa 40 soal pertanyaan yang memiliki skor terbesar yaitu 4 dan skor terkecil dari angket jawaban berupa 1 skor dalam pengisian pertanyaan angket. Dari hasil tersebut maka terdapat 35 soal yang valid dan 5 soal yang dinyatakan tidak valid. Setelah melakukan uji validitas disini peneliti melakukan uji reliabilitas hal ini bertujuan agar hasil pengukuran tetap konsisten, dengan demikian hasil reliabilitas menunjukkan bahwa korelasi dari variabel (X) pemberian waktu bermain *gadget* terdapat nilai koefisien *cronbach alpha* sebesar 0,872 sehingga instrumen tersebut dinyatakan reliabel dengan tingkat keandalan sangat kuat. Nilai dari variabel (Y) yakni sikap disiplin pada uji reliabilitas terdapat nilai koefisien *cronbach alpha* sebesar 0,911 sehingga instrumen tersebut dinyatakan reliabel dengan tingkat keandalan sangat kuat. Maka dari uraian diatas telah memenuhi syarat uji reliabilitas sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur pada analisis selanjutnya Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

Berdasarkan hasil uji data diatas terdapat pengujian selanjutnya disini masuk ke uji asumsi, yakni uji yang berupa deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis, berikut pembahasannya:

Uji deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum melalui penyebaran angket yang digunakan di lapangan atau tempat penelitian yang berupa hasil rekapitulasi penelitian variabel (X) ini tampak bahwa indikator Pemberian Waktu Bermain *Gadget* mencapai puncak sangat tinggi hal ini dapat dilihat dari jawaban angket sebanyak 22 responden dan 86,3% berada pada kategori sangat tinggi. Menurut peneliti penyebab indikator konteks meraih skor rata-rata tertinggi adalah karena dalam teori Strategi Pendampingan Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* untuk anak usia di taraf 5-6 tahun. Data diperoleh dari hasil jawaban angket responden berdasarkan hasil angket diketahui nilai max sebesar

7,12 dan skor min 2,00 kemudian diperoleh nilai mean 3,86, range 5,12 dan standar deviasi sebesar 1,32. Hasil diatas menunjukkan bahwa Pemberian Waktu Bermain *Gadget* pada anak usia 5-6 Tahun di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan kategori tinggi sebanyak 86,3% kemudian pada anak usia 5-6 Tahun di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan kategori sedang sebanyak 9,0% sedangkan pada anak usia 5-6 Tahun di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan kategori rendah sebanyak 4,5%. Dari uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa Pemberian Waktu Bermain *Gadget* pada *Gadget* pada anak usia 5-6 Tahun di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu masuk dalam kategori tinggi.

Dan pada variabel (Y) diketahui hasil rekapitulasi variable Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun tampak bahwa responden yang menjawab pada katagori tinggi berjumlah 22 responden. Dengan kategori sangat baik sebanyak 81,8%. Sehingga dapat dijelaskan bahwa pada aspek sikap disiplin anak di usia taraf 5-6 tahun dengan indikator yakni, adanya hasrat dan keinginan untuk mentaati aturan, adanya dorongan dalam berperilaku, adanya kegiatan yang menarik, pemahaman dalam berperilaku dan mengetahui kemampuannya sendiri serta mendapat lingkungan yang sesuai dan kondusif didalam menerapkan sikap disiplin terhadap anak sedini mungkin. maka dari indikator tersebut anak dapat memahami serta dapat mengikuti proses belajar dengan baik. Berdasarkan hasil angket tersebut diketahui skor tertinggi sebesar 134 dan skor terendah sebesar 70. Diketahui nilai mean sebesar 115,23, range 64 dan standar deviasi sebesar 16,61. Variabel Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan kategori sangat baik sebanyak 81,8% kemudian Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan kategori baik sebanyak 13,6%

sedangkan Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan kategori kurang baik sebanyak 4,5%. Dari uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu masuk dalam kategori tinggi.

Selanjutnya uji normalitas pada pengujian ini diketahui nilai nilai signifikan sebesar 0,109 lebih besar dari taraf signifikan 0,05 atau 5% yang berarti data yang di uji berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas maka dilanjutkan lagi dengan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa ada dua atau lebih data kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Dari uji homogenitas diperoleh nilai 0,644 yang berarti nilai lebih besar dari 0,05. Hasil ini menunjukkan penerimaan  $h_1$  dan penolakan  $h_0$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel (X) bersifat homogen. Artinya sebaran dari data angket variabel Pemberian Waktu Bermain *Gadget* (X) memiliki nilai yang sama atau berasal dari populasi yang sama dalam penelitian ini. pengujian yang dilakukan yakni uji hipotesis (Uji T) dimana hasil uji hipotesis pada penelitian ini diperoleh dari data hasil penelitian diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  3,312 dengan nilai signifikasi  $p < 0,05$  atau 5% dan nilai  $p$  sebesar 0,003. maka diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,086 sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  Diterima, yang berarti secara statistik dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Pemberian Waktu Bermain *Gadget* terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Bermain *Gadget* Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Hasil Uji F ini digunakan untuk menunjukan semua variabel independen atau bebas mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen atau terikat. Dari uji ANOVA atau F test, didapat nilai  $F_{hitung}$  adalah 10,969 dan  $F_{tabel} = 4,35$  dengan nilai  $p = 0,003$ . Karena nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau nilai  $p < 0,05$  maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi Sikap Disiplin.

#### **4. Keterbatasan Penelitian**

Dalam melaksanakan penelitian di Perumahan Bumi Nusa Asri peneliti mendapati keterbatasan didalam melaksanakan penelitian, hal ini dikarenakan oleh beberapa faktor diantaranya waktu dalam melaksanakan penelitian, dikarenakan penelitian dilaksanakan di perumahan tepatnya perumahan bumi nusa asri kelurahan sukarami kecamatan selebar kota bengkulu yang sebagian besar mayoritas orang tua hanya memiliki waktu sore dikarenakan waktu banyak dihabiskan oleh bekerja. Selain itu keterbatasan yang di dapati oleh peneliti yakni masi kurangnya pemahaman orang tua didalam pendampingan anak dalam bermain *gadget* dirumah. Selain itu penelitian ini hanya dibatasi anak umur 5-6 tahun saja. Serta kurangnya akses dalam bersosialisasi terhadap anak dikarenakan covid-19 yang membuat peneliti di batasi waktu pada saat penelitian.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Hubungan waktu bermain *gadget* memiliki hubungan yang signifikan terhadap sikap disiplin anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut telah di buktikan Dari hasil Analisis Perhitungan Uji Hipotesis diperoleh nilai t-hitung sebesar 3,312 dengan taraf signifikansi 5% dan nilai t-tabel sebesar 2,086 dengan nilai p sebesar 0,003. Karena nilai t-hitung > t-tabel atau nilai  $p < 0,05$ . Hasil pengujian hipotesisi *korelasi product moment* tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan kriteria yang telah di tentukan, maka dengan demikian  $H_a$  pada penelitian ini diterima dan  $H_o$  pada penelitian ini di tolak, artinya terdapat hubungan yang signifikan antara waktu bermain *gadget* terhadap sikap disiplin anak usia 5-6 tahun.

Untuk mengetahui Hubungan Pemberian Waktu Bermain *Gadget* terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun maka dilakukan dengan menggunakan Uji t. Lalu diperoleh nilai t-hitung sebesar 3,312 dan nilai t-tabel sebesar 2,086 dengan nilai p sebesar 0,003. Karena nilai t-hitung > t-tabel atau nilai  $p < 0,05$  maka secara statistik dapat dikatakan bahwa ada Hubungan yang signifikan antara Pemberian Waktu Bermain *Gadget* terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun.

#### **B. Saran**

1. Bagi Orang Tua
  - a. Perlu adanya kesadaran, pemikiran yang terbuka mengenai pengasuhan dan pendidikan terhadap anak terutama dalam memberikan *gadget* kepada anak sesuai usiannya.
  - b. Perlu adanya kesadaran terutama didalam meumbuhkan sikap disiplin anak sedini mungkin.
  - c. Perlu adanya kerjasama antara orang tua terhadap pendampingan anak bermain *gadget* di rumah.

- d. Perlu adanya pengawasan orang tua serta batasan waktu agar anak bijak dalam menggunakan *gadget*.
2. Bagi Anak
    - a. Diharapkan lebih bijak dalam menggunakan *Gadget* serta prangkat dan aplikasi yang ada didalam *Gadget*.
    - b. Diharapkan mampu mendisiplinkan diri dan taat dengan peraturan dirumah terutama dalam disiplin waktu bermain *gadget*.
3. Bagi Peneliti
    - a. Penelitian ini dapat digunakan bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti permasalahan yang sama dari sudut pandang yang berbeda.
    - b. Penelitian berikutnya alangkah lebih baik dilakukan dengan jumlah subjek yang banyak sehingga kemungkinan mendapatkan data yang valid dan reliabel serta lebih besar lagi.
4. Bagi Pembaca
    - a. Diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan terutama terhadap pemberian waktu bermain *gadget* terhadap sikap disiplin anak usia 5-6 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asti R.D. 2019. *Parenting 4.0 Mendidik Anak Di Era Digital*. Jawa Tengah: Caesar Media Pustaka.
- Bahri Husnul. 2019. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Bengkulu: CV. Zigie Utama.
- Chusn Asmaul Puji. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, Stit Al-Muslihun, (Online), Vol. 17, No. 2, (<http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/download/842/586>, Diakses 24 September 2020).
- Citariani Made Ni. 2020. *Menjadi Orang Tua Hebat Di Era Digital*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Dakhi Sukses Agustin. 2020. *Kiat Sukses Meningkatkan Disiplin Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama-3.
- Djamarah Bahri Syaiful. 2014. *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi Dalam Keluarga*. Jakarta:PT Asdi Mahasatya.
- Djamarah Bahri Syaiful. 2018. *Pola Komunikasi Orang Tua & Anak Dalam Keluarga*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Helmawati. 2018. *Pendidikan Keluarga*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Hudaya Adeng. 2018. Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik, *Research and Development Journal Of Education*, (Online), Vol 4 No. 2, (<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/3380>, diakses 11 Desember 2020).
- Kurnia Novi, Dkk. 2020. *Literasi Digital Keluarga*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Noor Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Novitasari Nurul. 2019. Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak. *Al Hikmah: Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Educationv*, (Online), Vol 3 No. 2, ([http:// journal.iaialhikmahtuban. ac. id/ index.php/ ijecie/ article/ download/ 77/6](http://journal.iaialhikmahtuban.ac.id/index.php/ijecie/article/download/77/6), Diakses 24 September 2020).
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. *Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rahmat Turibus Stephanus. 2018. Pola Asuh Yang Efektif Untuk Mendidik Anak Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, (Online), Vol 10 No. 2, ([http:// unikastpaulus. ac. id/ jurnal/ index.php/ jpkm/ article/ download/ 166/ 135](http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jpkm/article/download/166/135), Diakses 24 Desember 2020).
- Ratuliu Mona. 2018. *Digital Parentthink*. Jakarta Selatan: Mizan Media Utama.
- Rimm Syilvia. 2003. *Mendidik Dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rochimi Fat Isnaenti, Dkk. 2018. Upaya Guru Menanamkan Nilai-nilai Kedisiplinan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, (Online), Vol. 3 No. 4, ([http:// ejournal.uin-suka. ac. id/ tarbiyah/ index. php/ goldenage/ article/ download/ 231-246/1593](http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/goldenage/article/download/231-246/1593), Diakses 20 Desember 2020).
- Rochman Chaerul, Dkk. 2011. *Membangun Disiplin Dalam Mendidik*. Cv. Putra Setia.
- Samaun Nurmasiyithah. 2017. *Dampak Pola Asuh Orangtua dan Guru Terhadap Kecendrungan perilaku Agresif Siswa*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Santosa T. Elizabeth. 2015. *Raising Children In Digital Era*. Jakarta: Pt Elex Media.
- Shochib. Moh. 2014. *Pola Asuh Orang Tua Dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Siegel J Daniel, Dkk. 2018. *No Drama Discipline Disiplin Tanpa Drama*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Sintiya Halisya Pebriani. 2019. *Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Diii Keperawatan*, (Online), Vol 10 No. 2 (<http://etheses.uin-malang.ac.id/18166/7/16130111.pdf>, Diakses Desember 2020).
- Subagijo Azimah. 2020. *Diet & Detoks Gadget*. Jakarta Selatan: Noura Books.
- Sudijono Anas. 2017. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Suhardi Tri, Dkk. 2019. *Ayah & Bunda Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Semarang: Syalmahat Publishing.
- Sunita Indiana, Dkk. 2017. *Yes Or No Gadget Buat Si Buah Hati*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Tania Clara Dewanti Dkk, Hubungan Keterampilan Sosial Danpenggunaan Gadget Smartphone Denganprestasi Belajar Siswa Sma Negeri 9 malang, (Online), Volume 1, No. 3, (<http://journal2.um.ac.id/index.php/jkbk/article/download/618/385>, Diakses 16 Februari 2021).
- Th. Tu'us Tulus. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku Dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT Grasindo.

- Vitrianingsih, Dkk. 2018. Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta, Kes Mas Respati, Jurnal Formil (Forum Ilmiah) KesMas Respati, (Online), Volume 3, Nomor 2, (<http://formilkesmas.respati.ac.id/index.php/formil/article/download/178/78>, Diakses 24 September 2020).
- W.Phelan Thomas. 2009. *1-2-3 Magic Cara Ajaib Mendisiplinkan Anak Umur 2-12 Tahun*. Yogyakarta: Andi.
- Wijanarko Jarot, Dkk. 2016. *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Yuliyani Eva, Dkk. 2020. Penggunaan Gadget Dengan Gangguan Perkembangan Anak Prasekolah; Studi Literatur Review, Jurnal of Health, Education and Literacy(J-Healt),Volume 2 Nomor 2, (<https://www.google.com/urlq=https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/jhealt/articledownload/785/490>, Diakses 22 Agustus 2021).