

Parenting Patterns In The Digital Era Of Preschool Children In Village Sridadi Rembang

Eka Nihayatur Rohmah¹ , Nurfaiz Najunda Sari², Vicky Riyan³, Indanah⁴, Sri Karyati⁵

¹ Department of Nursing, Nursing Science Student at Universitas Muhammadiyah Kudus, Indonesia

² Department of Nursing, Nursing Science Student at Universitas Muhammadiyah Kudus, Indonesia

³ Department of Nursing, Nursing Science Student at Universitas Muhammadiyah Kudus, Indonesia

⁴ Department of Nursing, Nursing Science Lecturer Universitas Muhammadiyah Kudus, Indonesia

⁵ Department of Nursing, Nursing Science Lecturer Universitas Muhammadiyah Kudus, Indonesia

 ekarohmah4@gmail.com

Abstract

Background: In this digital era, parenting or the role of parents is needed to guide and supervise children when they are addicted to the sophistication of digital technology. Through parenting, especially mothers to children when using gadgets, it can certainly increase the role of families in educating children in the digital era.

Objective: To find out Parenting Patterns in the Digital Age for Preschoolers in Sridadi Village, Rembang in 2021.

Methods: This study uses quantitative research methods with correlation research. Cross sectional approach method. The sample collection technique used is the Proportionate Stratified Random Sampling method, the population in the village is 163 and the sample is 116 respondents. Bivariate analysis using Spearman Rho test and the instrument used is a questionnaire sheet.

Results: The results showed that of the 116 respondents who had good parenting in this digital era, 96 respondents (70.1%) and respondents who had poor parenting in the digital era were as many as 20 respondents (14.6%).

Conclusion: Parenting in the digital era of 116 respondents to preschool age children mostly do good parenting with a frequency of 96 respondents (70.1%).

Keywords: Parenting In The Digital Age

Pola Asuh Di Era Digital Pada Anak Prasekolah Di Desa Sridadi Rembang

Abstrak

Latar Belakang: Di era digital ini pola asuh atau peran orang tua sangat dibutuhkan untuk membimbing dan mengawasi anak ketika sudah kecanduan oleh kecanggihan teknologi digital. Melalui pola asuh orang tua terutama ibu kepada anak saat menggunakan gadget tentunya dapat meningkatkan peran keluarga dalam mendidik anak di era digital.

Tujuan: Untuk mengetahui Pola Asuh Di Era Digital Pada Anak prasekolah Di Desa Sridadi Rembang Tahun 2021.

Metode: Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Metode pendekatan cross sectional. Adapun teknik pengumpulan sampel yang digunakan adalah metode Proportionate Stratified Random Sampling jumlah populasi di desa sebanyak 163 dan sampel sebanyak 116 responden. Analisa bivariat menggunakan uji spearman rho dan instrument yang digunakan adalah lembar kuesioner.

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 116 responden yang mempunyai pola asuh di era digital ini yang cukup baik sebanyak 96 responden (70,1%) dan responden yang memiliki pola asuh di era digital yang kurang baik sebanyak 20 responden (14,6%).

Kesimpulan: Pola asuh di era digital dari 116 responden terhadap anak usia prasekolah sebagian besar melakukan pola asuh yang cukup baik dengan frekuensi 96 responden (70,1%).

Kata kunci: Pola Asuh Di Era Digital

1. Pendahuluan

Di era digital ini pola asuh atau peran orang tua sangat dibutuhkan untuk membimbing dan mengawasi anak ketika sudah kecanduan oleh kecanggihan teknologi digital. Sangat disayangkan apabila orang tua tidak mengawasi anak dalam menggunakan teknologi digital seperti *gadget*, *game* maupun media digital lain seperti televisi dan sebagainya. Pada era digital saat ini orang tua memiliki waktu yang lebih lama bersama anaknya, sehingga pengawasan orang tua lebih memiliki banyak waktu (Istiqomah et al., 2020).

Dalam perkembangan anak semua aspek yang dimiliki orang tua akan berpengaruh besar terhadap anak. Adapun pengaruh dari sosial ekonomi, pekerjaan orang tua, pola asuh orang tua serta sisanya dipengaruhi faktor lingkungan. Orang tua merupakan tokoh sentral dalam perkembangan anak terutama dalam pola pengasuhan anak. Sikap positif sangat diperlukan dalam membimbing tumbuh kembang anak agar sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Pola asuh orang tua merupakan gambaran tentang sikap dan perilaku anak dalam berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari terhadap keluarga, utamanya terdapat beberapa pola asuh orang tua yang diterapkan orang tua yaitu pola asuh permisif, otoriter, dan demokratis (Yusuf, 2017).

Pola asuh sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Shochib dalam penelitian Devi (2012), faktor-faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua adalah sebagai berikut: pengalaman masa lalu orang tua, Pendidikan, pengetahuan, jenis kelamin, kepribadian orang tua, nilai-nilai yang dianut orang tua serta alasan orang tua memiliki anak. Pola asuh sendiri dibagi menjadi tiga, dimana pola asuh tersebut memiliki pengertian yang berbeda-beda, pola asuh permisif sangat membebaskan anak tanpa ada control dari orang tua, pola asuh otoriter cara mengasuh anak yang dilakukan orang tua dengan anak harus mengikuti apa yang dikatakan orang tua tanpa kompromi dari anak dan orang tua, dan pola asuh demokratis pola asuh yang melibatkan orang tua dan anak dengan cara musyawarah. Orang tua dalam mendidik anak bukan dengan kekerasan atau paksaan, tetapi memberi kebebasan dengan suatu kontrol yang ketat supaya anak bertumbuh dan berkembang secara positif dan baik. Pola asuh yang dibutuhkan pada era digital adalah pola asuh yang demokratis atau authoritative. Pola asuh ini berupaya membantu anak agar bersikap kritis terhadap pengaruh-pengaruh negative dari era digital. Oleh karena itu, orangtua harus mampu berperan untuk mendidik dan membimbing anak supaya menggunakan gadget untuk tujuan yang benar dan positif. Dalam hal ini orang tua berperan sebagai pendidik pertama dan utama bagi tumbuh kembang seorang anak. Orang tua melakukan peran tersebut dengan pola tindakan atau pola asuh yang positif dan efektif (Herimanto dan Winarno, 2012).

Survei yang dilakukan oleh The Asian parent Insights tahun (2014), pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara dengan melibatkan lebih kurang 2.417 orang tua yang mempunyai *gadget* dan anak yang berusia 3-8 tahun dengan jumlah 3,917 anak pada 5 negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia, didapatkan hasil 98% anak-anak usia 3-8 tahun telah menggunakan *gadget*. Diantaranya 67% menggunakan *gadget* orang tua, 18% menggunakan *gadget* milik saudara atau keluarga dan 14% menggunakan *gadget* milik sendiri. Terdapat 40 (48,8%) dari 42 anak mengalami perkembangan sosial kurang dari rata-rata (54,94%) yang cenderung memiliki kebiasaan bermain *gadget* lebih dari 1 kali sehari dengan waktu lebih dari 1 jam (Primatia, Y.W. 2016).

Indonesia sendiri termasuk dalam peringkat "lima besar" negara pengguna *gadget*, khususnya *smartphone*. Data yang diambil tahun 2014 itu menunjukkan bahwa pengguna aktif *smartphone* adalah sekitar 47 juta, atau sekitar 14% dari seluruh pengguna *handphone*. Bila dilihat dari komposisi usia, persentase pengguna *gadget* yang termasuk kategori usia anak-anak dan remaja di Indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5%. Survei yang dilakukan oleh Kementerian Informasi dan UNICEF tahun 2014 itu menggambarkan pula bahwa anak menggunakan *gadget* sebagian besar untuk mencari informasi, hiburan, serta menjalin relasi sosial (Primatia, Y.W. 2016).

Desa sridadi rembang merupakan salah satu desa yang dekat dengan daerah kabupaten. Pada tahun 2021 sebanyak 163 warga di Desa sridadi mempunyai anak prasekolah. Dengan banyaknya arga yang memiliki anak prasekolah di indikasikan terdapat hubungan pola asuh dengan era digital. Berdasarkan kondisi tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian tentang pola asuh di era digital pada anak prasekolah di Desa Sridadi Rembang dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi.

2. Literatur Review

2.1. Pola Asuh Pengertian

Pola asuh dapat didefinisikan sebagai pola interaksi antara anak dengan dengan orang tua yang meliputi meliputi pemenuhan kebutuhan fisik (seperti makan, minum dan lain-lain) dan kebutuhan psikologis (seperti rasa aman, kasih sayang dan lain-lain), serta sosialisasi norma-norma yang berlaku di masyarakat agar anak dapat hidup selaras dengan lingkungannya. Dengan kata lain, pola asuh juga meliputi pola interaksi orang tua dengan anak dalam rangka penddidikan anak (Nasrun, 2016).

Setiap keluarga menerapkan polah asuh yang berbeda-beda. Ada bermacam-macam pola asuhan orang tua. Secara umum Hurlock (2011) membagi tiga macam pola asuhan diantaranya:

- a. Pola asuhan Authoritarian (Otoriter)

- b. Pola asuh Authoritative (Demokratis)
- c. Pola asuh Permissif

2.2. Era Digital Pengertian

Era digital merupakan suatu masa di mana sebagian besar masyarakat pada era tersebut menggunakan sistem digital dalam kehidupan sehari-harinya. Era digital (media baru) adalah era kecanggihan teknologi. Penggunaan internet semakin menjadi kebutuhan primer bagi manusia dan segala sesuatu acuan dasarnya adalah jaringan internet (Wiwien, 2011).

3. Metode

Desain penelitian menggunakan dalam penelitian ini Cross Sectional dengan teknik Proportionate Stratified Random Sampling. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Sridadi Rembang pada tahun 2021 dengan total sampel 116 ibu yang memiliki anak prasekolah. Pengambilan data dengan kuesioner, analisis data dilakukan dengan tabulasi dan pengujian hipotesis. H_0 akan diuji dengan tingkat kemaknaan dibawah 0,05. Uji statistic yang digunakan adalah analisis statisti spermean.

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menguji sebab dan akibat antar variable penelitian (Swarjaana, 2015).

3.2. Pendekatan Waktu Pengumpulan Data

Pendekatannya menggunakan rancangan penelitian *Cross Sectional* yaitu jenis penelitian yang menekankan waktu pengukuran atau observasi data variabel independen dan variabel dependen dinilai secara stimultan pada suatu saat yaitu pada saat bersamaan (sekali waktu) antara faktor resiko dengan kasus (Hidayat, 2010).

3.3. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013). Populasi adalah target dimana peneliti menghasilkan hasil penelitian (Swarjana, 2015).

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah ibu yang mempunyai anak usia prasekolah di Desa Sridadi Rembang sebanyak 163 responden.

3.4. Sampel

a. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Notoatmodjo, 2012).

Sampel yang baik adalah sampel yang memiliki populasi atau yang representatif artinya yang menggambarkan keadaan populasi atau mencerminkan populasi secara maksimal tetapi walaupun mewakili sampel bukan merupakan duplikat populasi. Sampel adalah kumpulan individu – individu atau objek – objek yang dapat diukur yang mewakili populasi (Swarjana, 2015).

Berdasarkan sampel dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus Solvin menurut Ismail 2018:

$$n = \frac{N}{1 + N(e^2)}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = tingkat kesalahan

$$n = \frac{N}{1 + N(0,05^2)}$$

$$= \frac{163}{1 + 163 (0,05)^2}$$

$$= \frac{163}{1,407}$$

$$= 115,84 = 116$$

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 116 responden.

b. Teknik Sampling

Adapun teknik pengumpulan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode *Proportionate Stratified Random Sampling*, dimana pengambilan sampel populasi yang dilakukan secara acak dan berstrata secara proporsional, teknik ini tersebar karena populasi tersebar dalam beberapa kelompok artinya data ini bersifat heterogen. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013) “*Proportionate Stratified Random Sampling* teknik ini digunakan bila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional”. Rumus yang digunakan dalam menentukan persebaran sampelnya adalah:

$$ni = \frac{Ni \times n}{N}$$

Keterangan:

n_i = Anggota sampel pada populasi

N_i = Populasi ke- i

N = Sampel yang diambil dalam penelitian

Tabel 3.1 Sebaran sampel penelitian

Nama Dukuh	Jumlah Responden	Jumlah Sebaran Sampel
Dukuh Ngampo	66 Responden	$n_i = \frac{66 \times 116}{163} = 46,9 = 47$ responden
Dukuh Grabak	41 Responden	$n_i = \frac{41 \times 116}{163} = 29,1 = 29$ responden
Dukuh Badeg	56 Responden	$n_i = \frac{56 \times 116}{163} = 39,8 = 40$ responden

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Analisa Univariat

a. Pola Asuh Di Era Digital

Tabel 4.1 Distribusi frekuensi berdasarkan Pola Asuh Di Era Digital Responden Di Desa Sridadi Rembang (N=116)

Pola asuh di Era Digital	Frekuensi	Presentase %
Baik	96	70,1
Kurang Baik	20	14,6
Total	116	100 %

Berdasarkan **Tabel 4.1** dapat disimpulkan bahwa dari 116 responden yang mempunyai pola asuh di era digital ini yang cukup baik sebanyak 96 responden (70,1%) dan responden yang memiliki pola asuh di era digital yang kurang baik sebanyak 20 responden (14,6%).

Sedangkan distribusi jawaban responden terkait pola asuh di era digital dapat dijelaskan di **Tabel 4.2**.

Tabel 4.2 Pola asuh di era digital pada anak usia prasekolah

NO	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SS (%)	S (%)	KS (%)	TS (%)
1.	Orang tua tidak membatasi bermain <i>gadget</i> maupun media elektronik lain kepada anak	0	0	18,1	81,9
2.	Orang tua membiarkan anak bermain dengan gadgetnya sepanjang waktu	0	0	23,3	76,7
3.	Orang tua tidak berkomentar tentang anak ketika waktu penggunaan gadget maupun waktu untuk melihat televisi yang terlalu lama	0	0,9	21,6	77,6
4.	Orang tua terus membiarkan anaknya bermain atau menggunakan gadget disaat orangtua sedang sibuk dengan pekerjaannya	1,7	0,9	12,9	84,5
5.	Orang tua tidak memberikan kesempatan kepada anaknya untuk menjelaskan kesalahan yang ia lakukan	11,2	12,1	42,2	34,5
6.	Orang tua memberi setiap anak perhatian dan pengawasan yang khusus ketika anak sedang bermain	4,3	48,3	36,2	11,2

	atau menggunakan gadget dan saat menonton televisi maupun teknologi lainnya.				
7.	Orang tua memberi kesempatan pada anak untuk bercerita tentang apa yang ditontonnya dan memberi penjelasan kepada anak ketika anak sedang menggunakan atau bermain dengan teknologi digital seperti <i>gadget</i> maupun televisi	4.3	54.3	30.2	11.2
8.	Orang tua tidak membiarkan anak melihat apapun ketika sedang bermain <i>gadget</i> dan memilihkan konten tayangan atau aplikasi yang sesuai dengan usianya	18.1	63.8	14.7	3.4
9.	Orang tua mengajarkan kepada anak untuk selalu menggunakan waktu luangnya untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat (Mis. belajar, bermain dengan permainan edukatif misal; atau tidur siang saat waktu istirahat) daripada membiarkan anak bermain dengan gadget?	17.2	58.6	19.8	4.3
10.	Dalam keluarga anak harus memenuhi peraturan orang tua dan tidak boleh membantah ketika anak dibatasi waktu saat bermain atau menggunakan teknologi digital seperti <i>gadget</i> dan lain-lain	18.1	56.9	22.4	2.6
11.	Bapak /Ibu menggunakan hukuman fisik sebagai cara mendisiplinkan anak	0	3.4	61.2	35.3
12.	Salah satu tugas orang tua adalah memberikan jadwal harian untuk anak (terutama waktu untuk bermain elektronik dan waktu untuk belajar)	24.1	51.7	22.4	1.7
13.	Orang tua pernah meminta anak untuk bermain atau menggunakan <i>gadget</i> disaat orang tua sedang sibuk	17.2	50.9	27.6	4.3
14.	Menuruti kemauan anak supaya anak merasa senang	0	37.1	61.2	1.7
15.	Anak harus menurut perintah orang tua agar tidak bermain atau menggunakan <i>gadget</i> maupun media elektronik lainnya diwaktu luang bila tidak ingin dimarahi	27.6	50.0	12.1	10.3

4.2. Pembahasan

a. Pola Asuh

Berdasarkan tabel diatas, pertanyaan nomor 1 didapatkan skore tertinggi tidak setuju sebanyak (81,9%) artinya ibu dapat menangani permasalahan yang dihadapi, pertanyaan nomor 2 didapatkan skore tertinggi tidak setuju sebanyak (76,7%) artinya ibu dapat menangani permasalahan yang dihadapi, pertanyaan nomor 3 didapatkan skore tertinggi tidak setuju sebanyak (77,6%) artinya ibu dapat menangani permasalahan yang dihadapi, pertanyaan nomor 4 didapatkan skore tertinggi tidak setuju sebanyak (84,5%), pertanyaan nomor 5 didapatkan skore tertinggi kurang setuju dan setuju sebanyak (42,2%), pertanyaan nomor 6 didapatkan skore tertinggi setuju sebanyak (48,3%), pertanyaan nomor 7 didapatkan skore tertinggi setuju sebanyak (54,3%), pertanyaan nomor 8 didapatkan skore

tertinggi setuju sebanyak (63,8%), pertanyaan nomor 9 didapatkan skore tertinggi setuju sebanyak (58,6%), pertanyaan nomor 10 didapatkan skore tertinggi setuju sebanyak (56,9%), pertanyaan nomor 11 didapatkan skore tertinggi kurang setuju sebanyak (61,2%), pertanyaan nomor 12 didapatkan skore tertinggi setuju sebanyak (51,7%), pertanyaan nomor 13 didapatkan skore tertinggi setuju sebanyak (50,9%), pertanyaan nomor 14 didapatkan skore tertinggi kurang setuju sebanyak (61,2%), pertanyaan nomor 15 didapatkan skore tertinggi setuju sebanyak (50,0%).

Berdasarkan Analisa uivariat pada tabel 4.8 dapat disimpulkan bahwa dari 116 responden yang mempunyai pola asuh di era digital ini yang cukup baik sebanyak 96 responden (70,1%) dan responden yang memiliki pola asuh di era digital yang kurang baik sebanyak 20 responden (14,6%). Setelah dilakukan tabulasi silang, maka dilakukan analisis dengan menggunakan uji statistik spearman rho diperoleh nilai p value sebesar $0.000 < (\alpha = 0.05)$ dan nilai correlation coefficient pengetahuan ibu dengan pola asuh di era digital sebesar 0,319, yang berarti H_0 diterima yang berarti hal ini menunjukkan ada hubungan antara pengetahuan Ibu dengan pola asuh di era digital pada anak prasekolah di Desa Sridadi Rembang karena nilai p-value sebesar $0,000 < (\alpha = 0.05)$.

Dari hasil diatas peneliti berpendapat bahwa pengetahuan yang baik akan menghasilkan pola asuh yang lebih baik dari pada yang memiliki pengetahuan yang kurang baik, karena ibu yang mempunyai pengetahuan yang baik akan tau bagaimana cara mengawasi dan membimbing anak agar jauh lebih baik dari pada yang kurang baik, karena biasanya anak akan dibiarkan dan tidak diawasi.

Pola asuh orangtua terhadap anaknya adalah melalui interaksi dengan anak-anaknya, yang mana perlakuan ini terdiri dari “memberiaturan-aturan, hadiah maupun hukuman, cara orangtua menunjukkan otoritas dan juga cara orangtua memberikan perhatian serta tanggapan kepada anaknya” (Susanto, 2015).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh dhahir, 2018 sebanyak 69%, memiliki pola asuh yang baik sedangkan sebanyak 31% ibu memiliki pola asuh yang kurang baik. Pola asuh orang tua merupakan gambaran tentang sikap dan perilaku orang tua dan anak dalam berinteraksi, berkomunikasi selama mengadakan kegiatan pengasuhan, dalam kegiatan memberikan pengasuhan ini, orang tua akan memberikan perhatian, peraturan, disiplin, hadiah dan hukuman, serta tanggapan terhadap keinginan anaknya (Mufaroh, 2019). Sikap, perilaku, dan kebiasaan orang tua selalu dilihat, dinilai, dan ditiru oleh anaknya yang kemudian semua itu secara sadar atau tidak sadar akan diresapi kemudian menjadi kebiasaan bagi anak-anaknya. Dengan menanamkan nilai karakter diharapkan dapat membuat anak lebih baik dalam penguasaan diri mengatur perkembangan digital saat ini.

Menurut peneliti pola asuh orang tua terutama ibu kepada anak saat menggunakan gadget tentunya dapat meningkatkan peran keluarga dalam mendidik anak di era digital. Kemajuan teknologi saat ini dapat bermanfaat bagi anak baik untuk meningkatkan

kemampuan berfikir serta pembentukan mental anak. Selain itu orang tua yakni ayah dan ibu sebagai penanggung jawab utama atas anak harus menjalin kerja sama secara baik. Sehingga peran orang tua dalam mendidik anak dapat mencetak generasi cerdas serta berakhlak mulia di era digital seperti sekarang ini. Karena pendampingan ayah dan ibu bagi anak pada saat menggunakan gadgetnya dapat memberikan kesempatan bagi orang tua untuk membantu anaknya dalam menggunakan gadgetnya secara tepat.

Menurut peneliti fenomena yang terjadi pada ibu di Desa Sridadi memiliki pola asuh yang baik disebabkan karena setiap ibu yang memiliki anak usia prasekolah saat bermain teknologi digital selalu mengawasi dan memberikan arahan karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu dirumah bersama anaknya dari pada diluar rumah dengan sibuk bekerja, sehingga dalam penelitian ini pola asuh ibu di Desa Sridadi termasuk dalam kategori baik.

5. Kesimpulan

Berdasarkan analisa dan hasil dari penelitian mengenai pola asuh orang tua di era digital dapat di simpulkan bahwa pola asuh orang tua di era digital pada anak usia prasekolah di Desa Sridadi Rembang mempunyai pola asuh di era digital ini yang cukup baik sebanyak 96 responden (70,1%) dan responden yang memiliki pola asuh di era digital yang kurang baik sebanyak 20 responden (14,6%). Ada hubungan pengetahuan ibu dengan pola asuh di era digital dengan *correlation coefficient* sebesar 0,319, yang berarti H_{a1} diterima yang berarti hal ini menunjukkan ada hubungan antara pengetahuan Ibu dengan pola asuh di era digital pada anak prasekolah di Desa Sridadi Rembang karena nilai *p-value* sebesar $0,000 < (\alpha = 0.05)$.

Referensi

- [1] Devi, C. W. 2012. *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecerdasan Sosial Pada Siswa Kelas VI SD Jatimulyo*. Skripsi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- [2] Donsu, J. D. T. 2017. *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Yogyakarta: Pustakabarupress.
- [3] Hendyca Dony Setiawan, P. 2014. *Keperawatan Anak Dan Tumbuh Kembang (Pengkajian Dan Pengukuran)*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- [4] Herimanto dan Winarno. 2012. *Ilmu Sosial & Budaya Dasar, Cet. VI*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [5] Hidayat. 2010. *Riset Keperawatan Dan Teknik Penulisan Imiah*. Jakarta: Salemba Medika.
- [6] Hurlock, E. 2011. *Psikologi Perkembangan Edisi ke-5*. Jakarta : Erlangga.
- [7] Ismail, F. 2018. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu – Ilmu Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- [8] Istiqomah, N., Sutomo, R., & Hartini, S. 2020. *Hubungan Pola Asuh Ibu Dengan Perilaku Pada Anak Sekolah Dasar*. Sari Pediatri, 21(5), 302–309. <https://doi.org/10.14238/sp21.5.2020.302-9>.

- [9] Nasrun, F. 2016. *Pola Asuh Orang Tua Dalam Anak Di Era Digital*. An-Nisa', 9, 121-137.
- [10] Notoatmodjo, S. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [11] Primatia, Y.W. 2016. *Anak Asuhan Gadget*.
<https://www.liputan6.com/health/read/2460330/anak-asuhan-gadget>. (diakses tanggal 2 Januari 2019).
- [12] Setyowati, Y. D., Krisnatuti, D., & Hastuti, D. 2017. *Pengaruh Kesiapan Menjadi Orang Tua Dan Pola Asuh Psikososial Terhadap Perkembangan Sosial Anak*. Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen, 10(2), 95–106.
<https://doi.org/10.24156/jikk.2017.10.2.95>.
- [13] Sugiyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [14] Susanto, A. 2015. *Bimbingan Dan Konseling Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media.
- [15] Swarjana, I. K. 2015. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- [16] Yusuf, A., Bahiyah, K., Nihayati, H., & Wiyono, A. 2017. *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Lingkungan Sosial Dengan Perilaku Seksual Remaja Usia 14–21 Tahun Di Lingkungan Lokalisasi*. Jurnal Ners (Surabaya), 2(1), 14–17.
<https://doi.org/10.20473/jn.v2i1.4951>.
- [17] Zakiah Daradjat. 2012. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
