

Efektivitas Pendidikan Kesehatan Melalui Video Animasi Terhadap Perubahan Pola Asuh Mengenai Penggunaan Gadget Prasekolah

The Effectiveness of Health Education Through Animated Videos on Changing Parenting Patterns Regarding Preschool Gadget Use

Yasmine Az-zahra Fatihah¹, Sri Wisnu Wardani¹, Anita Megawati Fajrin¹

¹Jurusan Kebidanan, Poltekkes Kemenkes Bandung, Jawa Barat, Indonesia

INFO ARTIKEL

Submitted:6
27 Januari 2025
Accepted:
15 Mei 2026
Publish Online:
Mei 2026

Kata Kunci:

pendidikan kesehatan,
pola asuh orang tua,
gadget

Keywords:

health education, parenting,
gadget

This is an open-access article
under the [CC BY-SA](#) license



✉ Corresponding Author:

Yasmine Az-zahra Fatihah
Health Polytechnic of the Ministry of Health, Bandung, Indonesia
Telp. 087716259391
Email: yasmineaf14@gmail.com

Abstrak

Latar Belakang: Banyak tantangan dalam upaya optimalisasi perkembangan anak salah satunya penggunaan gadget pada usia prasekolah. Jumlah anak usia dini di Indonesia yang menggunakan gadget yaitu 33,44%. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas. **Metode:** Penelitian ini merupakan studi deskriptif kuantitatif dengan desain penelitian quasi eksperimental rancangan pretest posttest control design yang dilakukan di TK Paripurna Kota Cimahi dengan total responden 60 orang yang dibagi dua ke dalam dua kelompok yaitu 30 orang kelompok kontrol dan 30 orang kelompok perlakuan dengan menggunakan uji statistik non parametrik uji Mann-Whitney untuk membandingkan dan menguji dua kelompok tidak berpasangan sebelum dan sesudah intervensi.. **Hasil:** Perubahan pola asuh terbukti dengan perbedaan pola asuh sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan nilai p-value 0,428 menjadi 0,000 setelah diberikan pendidikan kesehatan. **Kesimpulan:** Pendidikan kesehatan melalui video animasi efektif meningkatkan perubahan pola asuh orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak prasekolah. Media video animasi membantu meningkatkan pemahaman, perhatian, dan perilaku orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget dengan lebih bijak.

Abstract

Background: There are many challenges in optimizing children's development, one of which is the use of gadgets at a preschool age. The number of early childhood children in Indonesia who use gadgets is 33.44%. **Objective:** This study aims to determine the effectiveness. **Method:** This study is a quantitative descriptive study with a quasi-experimental research design, pretest posttest control design, conducted at Paripurna Kindergarten, Cimahi City with a total of 60 respondents who were divided into two groups, namely 30 people in the control group and 30 people in the treatment group using non-parametric statistical tests, the Mann-Whitney test, to compare and test two unpaired groups before and after the intervention. **Results:** Changes in parenting patterns are supported before and after health education, with p-value ranging from 0.428 to 0. **Conclusion:** Health education through animated videos is effective in promoting changes in parenting patterns regarding gadget use in preschool children. Animated video media helps improve parents' understanding, attention, and behavior when using gadgets more wisely.

PENDAHULUAN

Anak prasekolah merupakan anak yang berusia 3-6 tahun. Pada masa ini pertumbuhan fisik anak mengalami keterlambatan tetapi perkembangan psikososial dan kognitif mengalami peningkatan. Perkembangan sosial pada anak prasekolah dipengaruhi oleh interaksi dalam lingkungan. Aspek perkembangan sosial pada anak prasekolah memiliki

tahapan yang idealnya harus ditempuh sesuai dengan usia anak. Berbagai permasalahan akan muncul apabila perkembangan tidak sesuai pada tahap yang sesuai. Banyak tantangan dalam upaya optimalisasi perkembangan anak salah satunya penggunaan gadget pada usia prasekolah (Khadijah & Zahraini, 2021). Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022 hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah bisa menggunakan gadget yaitu 33,44% (Rusawalsep et al., 2023). Ikatan Dokter Anak Indonesia tahun 2020 menyatakan bahwa idealnya anak usia 3-6 tahun menggunakan gadget maksimal 1 jam perhari (Sangadi et al., 2024).

Penggunaan gadget yang berlebihan akan menimbulkan masalah pada anak, seperti tidak nyaman saat tidak menggunakan gadget dan menggunakan gadget saat waktu makan. Kecanduan gadget dapat memengaruhi perkembangan otak anak dimana anak prasekolah masih dalam tahap perkembangan otak. Dampak lainnya akan berpengaruh pada hubungan interaksi sosial di lingkungan keluarga maupun sekolah. Peran orang tua dibutuhkan dalam mencegah anak terkena dampak negatif bagi anak (Kontesa, 2022). Di era perkembangan teknologi ini banyak faktor dan tantangan baru dalam peran pola asuh orang tua maka peran orang tua penting dalam memberikan pengawasan penggunaan gadget pada anak dengan mendampingi dan membuat kesepakatan waktu (Hidayatuladkia et al., 2021).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pada 3 Pasal 7 terkait Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, menyatakan bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak akan optimal jika orang tua ikut terlibat aktif dalam pola pengasuhan yang baik. Menurut Keputusan Menteri Kesehatan Nomor 369/Menkes/SK/III/ 2007 Bab V tentang Standar Profesi Bidan dan Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 28 Tahun 2017 tentang Izin dan Penyelenggaraan Praktik Bidan terdapat 7 area kompetensi bidan salah satunya mengenai promosi kesehatan dan konseling dimana lulusan bidan mampu memahami dan melakukan teknik penyuluhan dan pendidikan kesehatan dalam lingkup pelayanan kebidanan. Penyuluhan dan pendidikan kesehatan pada ibu contohnya adalah penyuluhan dan pendidikan kesehatan mengenai pola asuh. Penyuluhan tersebut melalui video animasi, dimana video animasi mudah dipahami, penyampaiannya lebih bervariasi karena dikombinasikan dengan audio dan visual, dan lebih menarik perhatian (Rahayu & Kurniasari, 2021). Video animasi membuat responden akan lebih tertarik untuk memperhatikan dan menyimak materi yang sedang dipaparkan daripada media lainnya. Hal ini akan berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan orang tua mengenai pola pengasuhan yang baik dan tepat agar perkembangan anak optimal (Febriani et al., 2019).

Video animasi menghasilkan pembelajaran yang lebih baik daripada media lainnya karena dapat meningkatkan perhatian, konsentrasi, dan imajinasi responden. Hal ini akan berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan orang tua mengenai pola pengasuhan yang baik dan tepat agar perkembangan anak optimal. Video animasi memiliki hubungan signifikan dengan perkembangan zaman dimana media digital banyak digunakan saat ini daripada media konvensional (Fajar et al., 2023). Adanya peningkatan pengetahuan secara signifikan dikarenakan video animasi dapat memberikan tampilan berupa suara dan gambar sehingga mudah untuk dipahami dan tidak membosankan (Anggraini & Nugraheny, 2024; Development et al., 2023). Media konvensional lain yang sering digunakan di TK Paripurna Kota Cimahi seperti media cetak dinilai kurang interaktif, terbatas dalam memvisualisasikan

konsep, dan membuat jenuh, sehingga video animasi menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas karena video animasi lebih menarik sehingga penyampaiannya mudah dimengerti dan diingat. Namun implementasi pendidikan kesehatan melalui video animasi masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis efektivitas pendidikan kesehatan melalui video animasi terhadap perubahan pola asuh orang tua mengenai penggunaan gadget pada anak prasekolah.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan desain quasi eksperimental rancangan *pretest posttest control design*. *Quasi eksperimental* melibatkan dua kelompok dimana pada kelompok eksperimen penulis memberi perlakuan dengan video animasi dan kelompok kontrol diberi perlakuan dengan poster. Kemudian dua kelompok tersebut diberi pretest sebelum intervensi diberikan dan setelah itu diakhir diberikan posttest.

Waktu dan Tempat

Penelitian ini berlangsung di TK Paripurna Kota Cimahi dari bulan April-Mei tahun 2025.

Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini yaitu orang tua yang memberikan gadget kepada anaknya. Dalam penelitian ini seluruh orang tua di TK Paripurna Kota Cimahi sebanyak 60 orang tua. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 60 orang tua pada seluruh kelas A1 dan A2 yang diambil menggunakan teknik simple random sampling. Sampling yang digunakan menggunakan aplikasi random generator dimana seluruh nama orang tua diacak secara objektif. Kemudian 30 nama pertama yang muncul akan dimasukkan ke dalam kelompok intervensi.

Jumlah sampel dalam penelitian ini dihitung dengan rumus analitik kategorik berpasangan. Kriteria inklusi pada penelitian yaitu orang tua yang memiliki anak usia 3-6 tahun, orang tua yang memberikan gadget secara aktif pada anaknya, orang tua yang bersedia mengikuti penelitian. Kemudian kriteria eksklusi yaitu orang tua yang tidak memberikan gadget pada anaknya, orang tua yang tidak bersedia berpartisipasi dalam penelitian, orang tua yang memiliki anak dengan masalah perkembangan dan/atau kesehatan akibat penggunaan gadget.

Instrumen penelitian

. Video animasi berdurasi 3 menit dan mengadopsi dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. Materi utama yang disampaikan yaitu bahaya penggunaan gadget berlebihan, dampak yang akan dirasakan serta bagaimana cara mengurangi kecanduan tersebut. Frekuensi paparan pada kelompok intervensi yaitu 1x dalam 1 minggu yang dilakukan selama 4 minggu. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengadopsi dari penelitian Aprilia (2019) Dimana peneliti tersebut melakukan uji validitas dan reliabilitas kuesioner pola asuh orang tua dalam penggunaan gadget. Uji validitas dilakukan di KB Insan Al-Firdaus dengan hasil r hitung $>$ r tabel (0,553) maka valid pada $n=15$. Kemudian hasil uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach menunjukkan nilai 0,946, nilai r tabel $n=15$ adalah 0,553. Kesimpulannya $0,946 > 0,553$ artinya pertanyaan dikatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpulan data penelitian. Dalam instrument penelitian terdapat pernyataan yang termasuk dalam 3 pola asuh yaitu otoriter, permisif, dan

demokratis (Oktaviana, 2021).

Proses Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer yang langsung didapatkan oleh peneliti dari hasil kuesioner yang diberikan kepada orang tua. Untuk mengambil data terdapat proses pengumpulan data yang dilakukan, yaitu melakukan studi pendahuluan termasuk mengurus surat izin penelitian. Saat pelaksanaan penelitian Mengumpulkan dan memberitahu responden bagaimana penelitian ini berlangsung. Memberitahu bahwa penelitian dilaksanakan 4 minggu dengan membagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok video animasi dan poster. Kelompok video animasi akan diingatkan setiap minggunya di hari kamis untuk menonton ulang videonya, yaitu pada tanggal 10 April, 17 April, 24 April, dan 1 Mei 2025 serta mengirim dokumentasi berupa foto responden sedang menonton video animasi tersebut wajib di hari yang sama. Sedangkan untuk kelompok poster diperbolehkan membaca poster tersebut kapan saja. Setelah 4x pemberian intervensi dalam waktu 4 minggu, selanjutnya pada tanggal 2 Mei posttest diberikan kepada kedua kelompok untuk melihat perbandingan akhir kedua kelompok. Pengambilan data telah selesai selanjutnya data yang terkumpul akan dilakukan pengolahan dan analisis data.

Analisis Data

Analisis univariat yang dianalisis peneliti yaitu analisis menggunakan metode statistik deskriptif untuk menggambarkan parameter dari masing-masing variabel. Analisis bivariat yang dianalisis peneliti ini memiliki tujuan untuk menguji hipotesis penelitian yang diajukan peneliti. Hipotesis yang diajukan peneliti yaitu untuk mengetahui efektivitas pendidikan kesehatan melalui video animasi terhadap perubahan pola asuh orang tua mengenai penggunaan gadget pada anak prasekolah. Uji statistik yang digunakan peneliti yaitu non parametrik dengan menggunakan uji *Chi-Square* untuk membandingkan dan menguji dua kelompok tidak berpasangan sebelum dan sesudah intervensi. Kemudian untuk melihat apakah terdapat efektivitas dari intervensi video animasi yang diberikan. Uji Mann Whitney yang dilakukan untuk melihat nilai dari dua kelompok tersebut.

Persetujuan Etik

Keterangan layak etik No.33/KEPK/EC/II/2025

HASIL

Karakteristik Responden

Tabel 1. Karakteristik Orang Tua

Karakteristik	Kelompok	
	<i>Kontrol</i>	<i>Perlakuan</i>
Usia		
15-30 Tahun	8 (25,4)	5 (16,7)
31-45 Tahun	21 (70,0)	25 (83,3)
46-65 Tahun	1 (3,3)	-
Total	30 (100,0)	30 (100,0)
Pekerjaan		
Formal	5 (16,7)	7 (23,3)
Informal	25 (83,3)	23 (76,7)
Total	30 (100,0)	30 (100,0)
Pendidikan		

SLTP	2 (13,3)	-
SLTA	14 (46,7)	12 (40,0)
DIPLOMA	3 (10,0)	7 (23,3)
SARJANA	9 (30,0)	11 (36,7)
Total	30 (100,0)	30 (100,0)

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan usia berusia 31-45 tahun sebesar (70%) untuk kelompok kontrol dan (83,3%) untuk kelompok perlakuan. Pada karakteristik pekerjaan orang tua berdasarkan pekerjaan informal yaitu (83,3%) pada kelompok kontrol dan (76,7%) pada kelompok perlakuan. Karakteristik responden berdasarkan pendidikan orang tua menunjukkan sebesar (46,7%) yaitu yang memiliki tingkat pendidikan SLTA pada kelompok kontrol dan (40%) pada kelompok perlakuan.

Tabel 2. Pola Asuh Sebelum Diberikan Pendidikan Kesehatan

Kelompok	Kategori Pola Asuh						p-value
	Otoriter		Permisif		Demokratis		
	n	%	n	%	n	%	
Kontrol	12	40,0	13	43,3	5	16,7	0,428*
Perlakuan	12	40,0	8	26,7	10	33,3	
Total	24	100,0	21	100,0	15	100,0	

*Uji Mann-Whitney

Berdasarkan tabel 2 dari total 60 responden untuk dua kelompok dapat diketahui bahwa karakteristik pola asuh orang tua dalam penggunaan gadget pada anak prasekolah yang tertinggi yaitu pola asuh permisif sebesar (43,3%) pada kelompok kontrol dan pola asuh tertinggi pada kelompok perlakuan sebesar (40%) pada pola asuh otoriter. Sedangkan pola asuh terendah pada kelompok kontrol sebesar (16,7%) pada pola asuh demokratis dan pada kelompok perlakuan sebesar (26,7%) pada pola asuh permisif. Kelompok kontrol memiliki nilai lebih tinggi pada pola asuh permisif daripada kelompok perlakuan karena responden diacak dan tidak melihat dari karakteristik pendidikan orang tua, status ekonomi dan faktor lainnya yang dapat mempengaruhi pengetahuan ibu sejak awal. Data di atas dilakukan uji menggunakan Mann Whitney dan dihasilkan nilai $p\text{-value} = 0,428 (>0,05)$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan perlakuan dalam pola asuh orang tua sebelum diberikan intervensi.

Tabel 3. Pola Asuh Setelah Diberikan Pendidikan Kesehatan

Kelompok	Kategori Pola Asuh						p-value
	Otoriter		Permisif		Demokratis		
	n	%	n	%	n	%	
Kontrol	9	30	10	33,3	11	36,7	0,000*
Perlakuan	2	6,7	2	6,7	26	86,7	
Total	11	100,0	12	100,0	37	100,0	

*Uji Mann-Whitney

Berdasarkan tabel 3 dari total 60 responden untuk dua kelompok dapat diketahui bahwa karakteristik pola asuh orang tua dalam penggunaan gadget pada anak prasekolah

setelah dilakukan post test yang tertinggi yaitu pola asuh demokratis sebesar (36,7%) pada kelompok kontrol dan pola asuh tertinggi pada kelompok perlakuan sebesar (86,7%) pada pola asuh demokratis. Sedangkan pola asuh terendah pada kelompok kontrol sebesar (30%) pada pola asuh otoriter dan pada kelompok perlakuan sebesar (6,7%) pada pola asuh otoriter dan permisif. Data di atas dilakukan uji menggunakan Mann Whitney dan menghasilkan nilai $p\text{-value} = 0,000 (<0,05)$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan perlakuan setelah diberikan pendidikan kesehatan.

PEMBAHASAN

Karakteristik Orang Tua Responden

Terdapat faktor-faktor yang memengaruhi pola asuh orang tua yaitu usia orang tua, pendidikan, dan pekerjaan. Orang tua yang berusia muda cenderung lebih demokratis dan permisif daripada orang tua yang berusia tua. Orang tua dengan pendidikan yang tinggi akan menggunakan teknik pengasuhan demokratis dibandingkan orang tua yang tidak mendapatkan pendidikan dalam mengasuh anak (Adawiah, 2017). Menurut Hurlock (1999) bahwa usia 20-40 tahun sebagai orang tua yang akan memberikan waktunya untuk mendidik dan merawat anak. Orang tua pada usia ini akan lebih fokus menstimulasi tumbuh kembang dan pola pengasuhan terhadap anak yang baik dan menerapkan pola asuh demokratis. Berbeda dengan usia lebih dari 40 tahun yang telah mengalami penurunan fisik, intelektual, dan psikologis yang akan memengaruhi pola pengasuhan kepada anak (Suyami, 2010).

Status sosial ekonomi berpengaruh terhadap perkembangan anak. Perekonomian yang cukup seperti kepemilikan materi yang memenuhi akan berdampak pada anak. Hal tersebut akan mendukung perkembangan anak karena orang tua akan lebih memperkembangkan macam-macam kegiatan yang positif untuk anak. Orang tua yang bekerja mendapatkan informasi yang lebih banyak tentang pola pengasuhan anak (Atika & Rasyid, 2018). Orang tua yang bekerja akan kurang memberikan stimulasi pada anaknya karena kehadiran orang tua pada anaknya lebih sedikit daripada orang tua yang tidak bekerja (Rahmadani et al., 2024).

Pola asuh orang tua yang berpendidikan rendah berbeda dengan pola asuh orang tua yang berpendidikan tinggi. Semakin baik tingkat pendidikan orang tua maka pola asuh akan meningkat lebih baik. Orang tua dengan pendidikan SMP cenderung kurang memiliki etika hidup yang normatif karena pengetahuan mengenai kehidupan itu kurang maksimal. Sedangkan orang tua dengan pendidikan Sarjana akan lebih berhati-hati dan selektif dalam memberikan kebutuhan tumbuh kembang (Ikrawati et al., 2023). Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian ini dimana orang tua yang berpendidikan lebih tinggi akan menerapkan pola asuh demokratis sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh dari berbagai sumber (Kharmina, 2011).

Pola Asuh Orang Tua Sebelum Diberikan Pendidikan Kesehatan Di TK Paripurna Kota Cimahi

Sebelum diberikan intervensi berupa pendidikan kesehatan melalui video animasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa pola asuh orang tua di TK Paripurna Kota Cimahi cenderung beragam dan kecenderungan pada pola asuh permisif dan otoriter. Hal ini terlihat dari rendahnya pembatasan waktu penggunaan gadget, kurangnya pengawasan terhadap konten, serta minimnya komunikasi terkait dampak penggunaan gadget pada anak prasekolah. Berdasarkan tabel 2 dari total 60 responden dapat diketahui bahwa karakteristik pola asuh

orang tua sebelum diberikan pretest yaitu yang tertinggi pada pola asuh permisif pada kelompok kontrol dan pola asuh otoriter pada kelompok perlakuan. Hasil analisis pretest menunjukkan bahwa kelompok perlakuan dan kelompok kontrol menunjukkan kedudukan yang setara dimana pada kedua kelompok sebagian besar belum menerapkan pola asuh demokratis. Hal ini memperlihatkan bahwa kedua kelompok belum menerima pengetahuan mengenai pendidikan kesehatan melalui media apapun.

Pada saat diberikan pretest orang tua belum memperoleh pengetahuan mengenai pola asuh. Hal tersebut sejalan dengan penelitian ini bahwa saat diberikan pretest hasil dari kelompok kontrol dan kelompok perlakuan itu dari awal setara karena belum mendapatkan pendidikan kesehatan melalui media apapun (Putri, 2024a). Kebanyakan orang tua menerapkan pola asuh permisif dimana pola asuh ini memiliki tuntutan yang tinggi terhadap penggunaan gadget pada anak. Orang tua dengan pola asuh ini sangat ketat dan tegas. Orang tua menganggap gadget tidak perlu digunakan diluar kepentingan sekolah. Tuntutan yang tinggi dari orang tua membuat anak berontak, namun orang tua beranggapan bahwa hal tersebut merupakan cara terbaik agar anak tidak kecanduan gadget. Hal ini sejalan dengan penelitian ini dalam tabel 2 bahwa sebagian besar pola asuh sebelum diberikan pendidikan kesehatan melalui video animasi yaitu pola asuh permisif dan otoriter (Fauziah, 2022).

Pola Asuh Orang Tua Setelah Diberikan Pendidikan Kesehatan Di TK Paripurna Kota Cimahi

Setelah dilakukan intervensi berupa pendidikan kesehatan melalui media video animasi, terjadi perubahan yang cukup berarti pada pola asuh orang tua di TK Paripurna Kota Cimahi. Sebagian besar orang tua mulai menunjukkan kecenderungan pola asuh yang lebih demokratis. Hal ini mengindikasikan bahwa pemberian pendidikan kesehatan melalui video animasi mampu meningkatkan pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan gadget. Berdasarkan tabel 3 dari total 60 responden dapat diketahui bahwa karakteristik pola asuh orang tua setelah diberikan posttest yaitu yang tertinggi pada pola asuh demokratis pada kelompok kontrol dan kelompok perlakuan.

Hal yang memengaruhi pola asuh adalah faktor sosial ekonomi, pendidikan orang tua, dan kepribadian. Hal tersebut memengaruhi bagaimana orang tua menerapkan intervensi yang diberikan oleh peneliti (Ananda & Himawan, 2024). Adanya perubahan pola asuh dapat dipengaruhi faktor tersebut sehingga orang tua yang memiliki pengetahuan yang tinggi akan menerapkan pola asuh demokratis sesuai dengan penelitian ini dimana pola asuh orang tua menjadi demokratis setelah diberikan pendidikan kesehatan melalui video animasi. (Sari et al., 2019)

Hasil posttest dalam penelitian ini menunjukkan perubahan pola asuh yang tadinya permisif dan otoriter kemudian menjadi pola asuh demokratis. Demokratis merupakan pola asuh yang terbaik yang dapat orang tua terapkan untuk anaknya. Lebih baik orang tua menerapkan pola asuh demokratis, dimana orang tua akan memantau anaknya dan berusaha melindungi anak dari pengaruh buruk gadget. Sehingga anak dapat beradaptasi di era digital dan dapat membedakan pengaruh yang baik dan buruk dari gadget. Peran aktif orang tua sangat dibutuhkan untuk mendampingi, mengawasi, dan membatasi anak dalam penggunaan gadget secara tepat. (Prasetyani et al., 2023)

Efektivitas Pendidikan Kesehatan Melalui Video Animasi Terhadap Perubahan Pola Asuh Orang Tua

Temuan di lapangan menunjukkan sebelum diberikan pendidikan kesehatan, sebagian besar orang tua masih menerapkan pola asuh yang kurang tepat dalam penggunaan gadget pada anak prasekolah. Tetapi, setelah diberikan pendidikan kesehatan melalui video animasi,

terjadi perubahan pola asuh dengan ditandai adanya pembatasan waktu penggunaan gadget dan pendampingan dari orang tua. Sesuai dengan data di atas, pendidikan kesehatan yang diberikan melalui video animasi terbukti membawa perubahan pola asuh orang tua di TK Paripurna Kota Cimahi. Setelah diberikan intervensi, terjadi perubahan pola asuh yang sebelumnya didominasi pola asuh permisif dan otoriter menjadi pola asuh demokratis. Data pada tabel 4 menunjukkan perubahan pola asuh orang tua pada kelompok perlakuan yaitu sebagian besar berubah sebanyak 16 orang tua (53,3%). Sementara pada kelompok kontrol yang berubah sebanyak 8 orang tua (26,7%). Sejalan dengan penelitian Ashfa (2022) bahwa terdapat hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah. Semakin baik pola asuh orang tua maka akan semakin rendah tingkat kecanduan gadget pada anak prasekolah. (Jauharoh, 2022)

Perbedaan hasil antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol menunjukkan adanya efektivitas yang membawa perubahan pola asuh. Hal tersebut sejalan dengan konsep media video animasi yang menarik sehingga media video animasi ini dapat membuktikan adanya perubahan perilaku. Perubahan perilaku yaitu keadaan seseorang yang tidak tahu menjadi tahu dari apa yang dipelajari seperti media video animasi. Video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan beberapa animasi yang bergerak dan diikuti audio yang sesuai dengan animasi. Dengan menjelaskan informasi yang disajikan dalam video, dapat meningkatkan keinginan responden untuk memperhatikan informasi yang disajikan dalam video animasi. Salah satu cara informasi dapat lebih mudah diakses dan dipahami oleh orang tua adalah dengan media video animasi. Media tersebut dapat menyampaikan informasi dengan cara yang menarik sehingga orang tua lebih mudah mempelajari dan menerapkan informasi yang ada. Media video animasi yang menarik dan berkualitas dapat memberikan keyakinan, perubahan kognitif, dan psikomotor yang cepat terjadi (Putri, 2024b).

Peran orang tua sebagai pengarah dalam penggunaan gadget pada anak sangat penting untuk anak dalam mengenali penggunaan teknologi. Media digital video animasi terbukti efektif sebagai alat edukasi parenting untuk meningkatkan pemahaman pola asuh terkait penggunaan gadget pada anak di Indonesia. Video animasi, terutama yang berbasis interaktif, mampu mengubah pengetahuan dan sikap orang tua menjadi lebih baik dalam mendampingi anak. Sebagai pengarah, orang tua diharapkan dapat memilihkan konten yang sesuai dengan kebutuhan anak (Anto et al., 2019). Pembekalan dengan video animasi tentang bahaya penggunaan gadget diharapkan menjadi bekal pengetahuan saat mengarahkan anak dalam penggunaan gadget. Dengan menjadi pengarah yang baik, orang tua membantu membangun pemahaman yang bijak mengenai teknologi dan membentuk kebiasaan positif saat menggunakan gadget (Istiqomah, 2025).

Menurut Kemenkes RI tahun 2019 bahwa peran bidan dalam meningkatkan kesehatan ibu dan anak tidak hanya berperan dalam pelayanan klinis, namun sebagai penyidik dan agen perubahan perilaku dalam keluarga. Pelayanan kebidanan berupaya untuk memantau tumbuh kembang anak. Pembinaan tumbuh kembang anak yang berkualitas diselenggarakan melalui deteksi dini penyimpangan tumbuh kembang. Bidan sebagai fasilitator dan motivator dapat mengubah perubahan pola asuh orang tua menjadi lebih baik lagi lewat media video animasi. Perubahan sikap yang tepat dipengaruhi oleh intervensi yang tepat seperti video animasi karena mudah diingat dan dipahami (Tri Sunarsih, 2015).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat efektivitas pendidikan kesehatan melalui video animasi terhadap perubahan pola asuh orang tua mengenai penggunaan gadget pada anak prasekolah di TK Paripurna Kota Cimahi dengan perubahan pola asuh menjadi demokratis. Hal tersebut dengan teori Kirkpatrick dimana pengukuran perubahan pengetahuan dan sikap dapat diukur dalam jangka pendek. Namun hal tersebut tidak menjamin konsistensi dari pola asuh yang telah ditentukan saat ini. Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu melakukan pengukuran intervensi dalam jangka yang lebih lama dan dapat meneliti lebih lanjut mengenai dampak penggunaan gadget berlebih bagi anak usia prasekolah. Selain itu, orang tua diharapkan dapat meningkatkan pengawasan, membatasi durai penggunaan gadget, serta mendampingi anak saat menggunakan gadget agar penggunaannya lebih aman, tepat, dan bermanfaat bagi anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Poltekkes Kemenkes Bandung yang telah memberikan bimbingan dan dukungan, TK Paripurna Kota Cimahi, seluruh responden, serta para pembimbing dan pihak-pihak yang telah mendukung kelancaran penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, R. (2017). Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Anak. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 33–48.
- Ananda, F., & Himawan, C. (2024). Evaluasi Efektivitas Program Pelatihan Plan, Do, Check, Action (Pdca) Dengan Metode Kirkpatrick (Studi Pada Pelatihan Karyawan Divisi Manufaktur Pt Xyz). *Jemsi (Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi)*, 10(4), 2313–2325. <https://doi.org/10.35870/jemsi.v10i4.2444>
- Anto, S., Antula, P., Haerani, H., Nazaruddin, & Indra. (2019). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah Di Tk It Aisyah Cendekia. *Jurnal Media Keperawatan: Politeknik Kesehatan Makassar*, 10(2), 85–91.
- Atika, A. N., & Rasyid, H. (2018). Dampak Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Keterampilan Sosial Anak. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 111–120. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v7i2.1601>
- Fajar, M. M., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2023). Efektivitas Media Video Animasi Pada Pembelajaran Bersifat Teori. 1(3).
- Fauziyah, H. N. (2022). Dampak Pola Asuh Orang Tua Dan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus Di Dukuh Gelang Sukosari Babadan Ponorogo). 91.
- Febriani, C. A., Nuryani, D. D., & Elviyanti, D. (2019). Efektifitas Pemanfaatan Media Gambar Bergerak Dan Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Ibu Tentang Gizi Seimbang Pada Balita. *Jurnal Kesehatan*, 10(2). <https://doi.org/10.26630/jk.v10i2.1263>
- Ikrawati, W., Winarsih, W., & Asni, A. (2023). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Anak Usia 1 Tahun. *Napande: Jurnal Bidan*, 2(1), 42–47. <https://doi.org/10.33860/njb.v2i1.2077>
- Istiqomah, A. S. (2025). Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Kb Nurul Huda Kendalserut Kecamatan Pangkah Kabupaten Tegal. *Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwakerto*, 55–61.
- Jauharoh, A. (2022). Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Gadget

- Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Ra Masyithah. *Jurnal Keperawatan*, 1(1), 1–88.
- Kharmina, N. (2011). Hubungan Antara Tingkat Pendidikan Orang Tua Dengan Orientasi Pola Asuh Anak Usia Dini. *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang*, 61–98.
- Oktaviana, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis. *Kindergarten: Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 145–153.
- Prasetyani, D., Fitriasnani, M., Dewi, R., Sari, B., & Arayan, A. (2023). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial - Emosional Anak Prasekolah Di Paud Tapas Al Hilal Kota Kediri. 1–11.
- Putri, R. F. (2024a). Pendidikan Kesehatan Melalui Video Animasi Terhadap Pola Asuh Orang Tua Mengenai Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah. *Program Pendidikan Profesi Kebidanan*, 77–83.
- Putri, R. F. (2024b). Pengaruh Pemberian Edukasi Melalui Video Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Orang Tua Terhadap Pola Asuh Anak Di Desa Seworan Kabupaten Magelang. *Universitas Islam Sultan Agung Semarang*.
- Rahayu, F. S., & Kurniasari, R. (2021). Efektivitas Media Poster Dan Media Video Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Remaja Mengenai Hipertensi. *Jurnal Kesehatan*, 10(2), 1–6. <https://doi.org/10.37048/Kesehatan.V11i1.422>
- Rahmadani, A. S., Lastiana, R., Anggraeni, R., & Zenobia, Z. Z. (2024). Pengaruh Pola Pengasuhan Anak Tanpa Orang Tua Terhadap Keamanan Dan Kesehatan Mental. 3.
- Sangadi, K. S., Hapsari, I., Redatin, S., Pudjiati, R., & Info, A. (2024). Hubungan Antara Screen Time Dan Masalah Perilaku Pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Imiah Psikologi*, 12(2), 158–164.
- Sari, D. K., Saparahayuningsih, S., & Suprapti, A. (2019). Pola Asuh Orang Tua Pada Anak Yang Berperilaku Agresif. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.33369/Jip.3.1.1-6>
- Suyami, L. S. (2010). Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Di Desa Buntalan Klaten. *Program Studi Si Keperawatan Stikes Muhammadiyah Klaten*, 5(9), 1–17.
- Tri Sunarsih, T. S. (2015). Peran Bidan Dalam Parenting Education Sebagai Upaya Peningkatan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Seajom: The Southeast Asia Journal Of Midwifery*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.36749/Seajom.V1i1.55>