# HUBUNGAN LAMANYA PENGGUNAAN *GADGET (SMARTPHONE)* DENGAN PERILAKU SOSIAL PADA ANAK USIA 9-12 TAHUN DI RW.004 KELURAHAN CILILITAN KECAMATAN KRAMAT JATI

**SKRIPSI**

**ASTIKA FITRI DIANA NASUTION**
**011611004**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN**
**FAKULTAS KEPERAWATAN DAN KEBIDANAN**
**UNIVERSITAS BINAWAN**
**JAKARTA**
**2020**

# HUBUNGAN LAMANYA PENGGUNAAN *GADGET (SMARTPHONE)* DENGAN PERILAKU SOSIAL PADA ANAK USIA 9-12 TAHUN DI RW.004 KELURAHAN CILILITAN KECAMATAN KRAMAT JATI

**SKRIPSI**

Di ajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Keperawatan

**ASTIKA FITRI DIANA NASUTION**
**011611004**

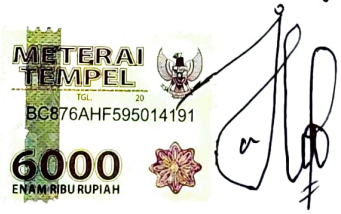
**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN**
**FAKULTAS KEPERAWATAN DAN KEBIDANAN**
**UNIVERSITAS BINAWAN**
**JAKARTA**
**2020**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun di rujuk telah saya nyatakan dengan benar**

| | |
|---|---|
| **Nama** | **: Astika Fitri Diana Nasution** |
| **NPM** | **: 011611004** |
| **Tanda Tangan** | **:**  |
| **Tanggal** | **: 20 Juli 2020** |

**Jakarta,** 20 Juli 2020




**(Astika Fitri Diana Nasution)**

**011611004**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

| | |
|---|---|
| Nama | : Astika Fitri Diana Nasution |
| NPM | : 011611004 |
| Program Studi | : Keperawatan |
| Judul Skripsi | : Hubungan Lamanya Penggunaan Gadget (Smartphone) dengan Perilaku Sosial Pada Anak Usia 9-12 Tahun di RW.004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati |

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Keperawatan dan Kebidanan, Universitas Binawan.**

### DEWAN PENGUJI

| | | |
|---|---|---|
| Pembimbing I | : Ns. Harizza Pertiwi, S.Kep., MN | (.....) |
| Pembimbing II | : Ns. Nuniek Setyo Wardani, S.Kep., M.Kep | (.....) |
| Penguji | : Ns. Zakiyah, S.Kep., M.Kep., Sp. Kep.J | (.....) |

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 20 Juli 2020

**Mengetahui:**

**Ketua Program Studi Keperawatan**

**Universitas Binawan**

**(Ns. Zuriati, S.Kep., M.Kep)**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini yang berjudul "Lamanya Penggunaan *Gadget* (*Smartphone)* dengan Perilaku Sosial Pada Anak Usia 9-12 tahun di RW 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati" selama proses pendidikan dan penyusunan hasil penelitian ini, penulis banyak menerima bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung dan secara moril maupun materil. Akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya dan hidayah-Nya sehingga Proposal Penelitian ini dapat diselesaikan.
2. Ibu Dr. Ayu Dwi Nindyati, M.Si, Psikolog selaku rektor Universitas Binawan yang telah memberikan tempat dan kesempatan untuk melakukan penelitian di Universitas Binawan.
3. Ibu Erika Lubis, S.Kp., MN, selaku Dekan Fakultas Keperawatan dan Kebidanan Universitas Binawan.
4. Ibu Ns. Zuriati, S.Kp, M.Kep., Sp.Mat, selaku Kepala Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Binawan.
5. Ibu Ns. Handayani, S.Kep, M.Kep., selaku koordinator mata ajar Nursing Introduction Nursing Research.
6. Ibu Ns. Nani Asna Dewi, S.Kep., M.Kep, selaku koordinator mata ajar Introduction Inquiry.
7. Ibu Ns. Yoanita Hijriyati, S.Kep., M.Biomed, selaku pembimbing akademik.
8. Ibu Ns. Harizza Pertiwi, S.Kep., MN, selaku dosen pembimbing 1 yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing serta memberikan saran dalam pembuatan dan penyelesaian skripsi ini.
9. Ibu Ns. Nuniek SetyoWardani, S.kep., M.Kep, selaku dosen pembimbing 2 yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing serta memberikan saran dalam pembuatan dan penyelesaian skripsi ini.
10. Ibu Ns. Zakiyah, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.J, selaku penguji yang telah memberikan kritik beserta saran demi kebaikan skripsi ini.

Semoga semua bimbingan, arahan, serta dukungan mendapat berkah dari Allah SWT dan semoga penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas dan menjadi sumbangan pemikiran kepada pembaca khususnya para mahasiswa Universitas Binawan.

Jakarta



Astika Fitri Diana Nasution

## UCAPAN TERIMAKSIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini yang berjudul. "Lamanya Penggunaan *Gadget* (*Smartphone)* dengan Perilaku Sosial Pada Anak Usia 9-12 tahun di RW 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati" selama proses pendidikan dan penyusunan hasil penelitian ini, penulis banyak menerima bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung dan secara moril maupun materil. Akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, ayah Abdul Rozak Nasution dan mamah Nur Sugiarti yang senantiasa mendoakan.
2. Nenek tercinta, nenek Waidah yang telah merawat dan selalu mendoakan.
3. Tante dan paman tersayang yang senantiasa mendukung dan menyemangati.
4. Bapak Hj. Nurdin, selaku ketua RW.004 yang telah banyak membantu dalam penelitian ini.
5. Ibu Nyi Ratu, selaku ketua kader RW.004 yang telah banyak membantu dalam penelitian ini.
6. Terimakasih kepada teman satu bimbingan saya Fitra Aulia, Calista Putri Kusuma, dan Wahdatun Nissa yang selalu membantu dan menyemangati.
7. Para sahabatku Wafa, Manda, Retno, Calista, Novia, Fadilah, Tia, Teguh, Haniifah, Nizgita, Susi, Nisa, Kanza, Queensea, Elsa, Aldin yang selalu menyemangati.
8. Terimakasih teman-teman seperjuangan dan satu angkatan Keperawatan A'16 yang telah berjuang bersama.
9. Terimakasih mba kiki yang telah banyak membantu dan slalu menyemangati.
10. Kakak tingkatku A' 2014 dan A'2015 yang selalu sabar mengajarkan.
11. Responden yang telah ikut berpartisipasi dan berperan aktif dalam pengisian kuesioner penelitian ini.

Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Peneliti sadar bahwa dalam penulisan ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun.

Jakarta,



Astika Fitri Diana Nasution

## HALAMAN PERNYATAAN MEMBUAT ARTIKEL TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Binawan, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

| | |
|---|---|
| Nama | : Astika Fitri Diana Nasution |
| NPM | : (011611004) |
| Program Studi | : Keperawatan |
| Fakultas | : Keperawatan dan Kebidanan |
| Jenis Karya | : Tugas Akhir Riset |

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui Universitas Binawan untuk memberikan kepada Universitas Binawan Hak Bebas Royalti ***(Non-exclusive Royalty-Free Right)*** atas skripsi saya yang berjudul:

Hubungan Lamanya Penggunaan Gadget (Smartphone) Dengan perilaku Sosial Pada Anak Usia 9-12 Tahun di RW. 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Binawan berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database)*, merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 20 Juli 2020

Yang menyatakan,



Astika Fitri Diana Nasution

# ABSTRAK


| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Astika Fitri Diana Nasution (011611004) |
| Program Studi | : | Keperawatan |
| Judul | : | Hubungan Lamanya Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Dengan Perilaku Sosial Pada Anak Usia 9-12 Tahun di RW.00 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati |
| Pembimbing | : | Ns. Harizza Pertiwi, S.Kep, MN<br>Ns. Nuniek SetyoWardani, S.Kep., M.Kep |



*Gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Perilaku sosial merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara yang berbeda-beda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan lamanya penggunaan *gadget (smartphone)* dengan perilaku sosial pada anak usia 9-12 tahun di RW. 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat. Desain pada penelitian ini bersifat deskriptif korelasi dengan metode *Cross Sectional.* Sampel pada penelitian ini sebanyak 59 anak di RW. 004 Kecamatan Kramat Jati Kelurahan Cililitan dengan menggunakan metode total sampling. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi untuk mengukur lamanya penggunaan *gadget (smartphone)* dan kuesioner *Social Behavior Assessmenty Inventory (SBAI)* yang telah dimodifikasi oleh peneliti untuk mengukur perilaku sosial. Data yang telah terkumpul diolah dengan menggunakan uji *spearman rho.* Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan lamanya penggunaan *gadget (smartphone)* dengan perilaku sosial pada anak usia 9-12 tahun dengan nilai korelasi rendah *(r* = 0,358*)* dengan nilai sebesar 0,005 (*P-value* < 0,05). (22,0%). Dari hasil penelitian ini dianjurkan bagi orang tua perlu meningkatkan kesadaran tentang lamanya penggunaan *gadget (smartphone)* dan meminimalisir resiko perilaku kurang sosial pada anak.



Kata kunci : Pengguna *Gadget,* Perilaku sosial, Usia 9-12 tahun

## ABSTRACT


| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Astika Fitri Diana Nasution (011611004) |
| Study Program | : | Nursing |
| Title | : | *The Relations of Duration of Use Gadget (Smartphone) With Social Behavior In Children Aged 9-12 yeara In RW.004 Village Office Cililitan Sub-District Kramat Jati* |
| Counsellor | : | Ns. Harizza Pertiwi, S.Kep, MN<br>Ns. Nuniek SetyoWardani, S.Kep., M.Kep |



*The gadget is an innovation from the latest technology with better capabilities and the latest features that have goals and functions that are more practical and also more useful. Social behavior is a relative trait to respond to other people in different ways. This study aims to determine the relations between the length of the use of gadgets (smartphones) with social behavior in children aged 9-12 years in RW. 004 Cililitan Village, Kramat Jati Sub-District. The design in this study is descriptive correlation with the Cross Sectional method. The sample in this study were 59 children in RW. 004 Cililitan Sub-district, Kramat Jati Village, using the total sampling method. The instrument used was an observation sheet to measure the length of use of a gadget (smartphone) and the Social Behavior Assessmenty Inventory (SBAI) questionnaire that was modified by researchers to measure social behavior. The data that has been collected is processed using using the Spearman Rho test. The results of this study indicate a relationship between the use of gadgets (smartphones) and social behavior in children aged 9-12 years with a low correlation value (r = 0.358) with a P-value of 0.005 (P-value <0.05). (22,0%).From the results of this study it is recommended that parents need to increase awareness about the length of use of gadgets (smartphones) and minimize the risk of less social behavior in children.*



Keyword : *Gadget User, Social Behavior, 9-12 years old*

## DAFTAR ISI


**JUDUL** ..... i
**HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS** ..... ii
**HALAMAN PENGESAHAN** ..... iii
**KATA PENGANTAR** ..... iv
**UCAP TERIMAKASIH** ..... vi
**HALAMAN PERNYATAAN** ..... vii
**ABSTRACK** ..... viii
**ABSTRACT** ..... ix
**DAFTAR ISI** ..... x
**DAFTAR TABEL** ..... xiii
**DAFTAR GAMBAR** ..... xiv
**DAFTAR SINGKATAN** ..... xv
**DAFTAR LAMPIRAN** ..... xvi

**1. PENDAHULUAN**
1.1 Latar Belakang ..... 1
1.2 Rumusan Masalah ..... 6
1.3 Tujuan ..... 6
1.3.1 Tujuan Umum ..... 6
1.3.2 Tujuan Khusus ..... 6
1.4 Manfaat Penelitian ..... 6
1.4.1 Bagi Orang Tua ..... 6
1.4.2 Bagi Peneliti ..... 6
1.4.3 Bagi Keperawatan ..... 7
1.4.5 Bagi Tempat Penelitian ..... 7
1.5 Keaslian Penelitian ..... 7

**2. TINJAUAN TEORI**
2.1 Konsep *Gadget* (*Smartphone*) ..... 8
2.1.1 Pengertian *Gadget* ..... 8
2.1.2 Jenis dan Karakteristik *Gadget* ..... 8
2.1.3 Pengertian *Smartphone* ..... 9
2.1.4 Klasifikasi *Smartphone* ..... 9
2.1.5 Perkembangan *Smartphone* ..... 10
2.1.6 Fungsi Smartphone ..... 10
2.1.7 Penggunaan Smartphone Pada Anak ..... 11
2.1.8 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget* (*Smartphone*) ..... 11
2.1.9 Durasi Penggunaan Smartphone ..... 13
2.1.10 Dampak Penggunaan Smartphone Bagi Anak ..... 13
2.2 Konsep Perilaku Sosial ..... 14
2.2.1 Pengertian Perilaku Sosial ..... 14
2.2.2 Teori Perilaku Sosial ..... 15
2.2.3 Bentuk Perilaku Sosial ..... 16

2.2.4 Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Sosial ..... 17
2.2.5 Metode Pengukuran Perilaku Sosial ..... 19
2.3 Konsep Anak Usia Sekolah ..... 19
2.3.1 Pengertian Anak Usia Sekolah ..... 19
2.3.2 Karakteristik Anak Sekolah ..... 19
2.3.3 Ciri-Ciri Anak Usia Sekolah ..... 20
2.3.4 Tugas Perkembangan Sosial ..... 22
2.4 Kerangka Teori ..... 23

**3. KERANGKA KERJA PENELITIAN**
3.1 Kerangka Penelitian ..... 24
3.1.1 Identifikasi Variabel ..... 24
3.2 Definisi Operasional ..... 25
3.3 Hipotesa Penelitian ..... 29

**4. METODE PENELITIAN**
4.1 Desain Penelitian ..... 27
4.2 Populasi dan Sampel ..... 27
4.2.1 Populasi ..... 27
4.2.2 Sampel ..... 27
4.2.3 Teknik Sampling ..... 27
4.3 Kriteria Penelitian ..... 28
4.3.1 Kriteria Esklusi ..... 28
4.4 Tempat dan Waktu Penelitian ..... 28
4.5 Metode Pengumpulan Data ..... 28
4.5.1 Alat Pengumpulan Data ..... 28
4.5.2 Prosedur Pengumpulan Data ..... 29
4.5.3 Persiapan ..... 30
4.5.4 Pelaksanaan ..... 30
4.6 Validitas dan Reliabilitas ..... 30
4.6.1 Validitas Penelitian ..... 30
4.6.2 Uji Reliabilitas ..... 31
4.7 Pengolahan Data ..... 32
4.8 Etika Penelitian ..... 33
4.9 Analisa Data ..... 34

**5. HASIL PENELITIAN**
5.1 Pelaksanaan Penelitian ..... 36
5.2 Penyajian Hasil Penelitan ..... 36

**6. PEMBAHASAN**
6.1 Pembahasan Univariat ..... 40
6.1.1 Lamanya penggunaan gadget (smartphone) ..... 40
6.1.2 Perilaku Sosial ..... 43
6.2 Pembahasan Bivariat ..... 45
6.2.1 Hubungan Lamanya Penggunaan *Gagdet* (*Smartphone*) dengan Perilaku Sosial ..... 45


Universitas Binawan

6.3 Implikasi Keperawatan ..... 48
6.3.1 Keterbatasan Penelitian ..... 49

**7. PENUTUP**
7.1 Kesimpulan ..... 51
7.2 Saran ..... 51
**DAFTAR PUSTAKA** ..... 53
**LAMPIRAN-LAMPIRAN**


Universitas Binawan

## DAFTAR TABEL


Tabel 3.1 Definisi Operasional ..... 25
Tabel 4.1 Perencanaan Penelitian ..... 28
Tabel 4.2 Pedoman Interpretasi Koefisien ..... 35
Tabel 5.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia ..... 36
Tabel 5.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin ..... 37
Tabel 5.3 Distribusi Responden Berdasarkan Lamanya Penggunaan Gadget ..... 37
Tabel 5.4 Distribusi Responden Berdasarkan Perilaku Sosial ..... 37
Tabel 5.5 Hubungan Lamanya Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Perilaku Sosial Pada Anak Usia 9-10 Tahun di RW 004 Kecamatan Kramat Jati Kelurahan Cililitan ..... 38




Universitas Binawan

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori ..... 23
Gambar 3.1 Kerangka Konsep Penelitian ..... 24

## DAFTAR SINGKATAN

| | | |
|---|---|---|
| SMS | = | *Short Message Service* |
| APJII | = | Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia |
| USB | = | *Universal Serial Bus* |
| PPA | = | *Parahippocampal* |
| IMB | = | *International Business Machines* |
| PDA | = | *Personal Digital Assistant* |
| RAM | = | *Random Access Memory* |
| PDF | = | *Portable Document Format* |
| TXT | = | *Plain Text* |
| HSDPA | = | *High Speed Downlink Packet Access* |
| SBQ | = | *Social Behavior Questionnare* |
| SBAI | = | *Social Behavior Assessment Inventory* |



Universitas Binawan

## DAFTAR LAMPIRAN


| | |
|---|---|
| Lampiran 1 | Lembar Permohonan Menjadi Responden Penelitian |
| Lampiran 2 | Lembar Persetujuan Menjadi Responden |
| Lampiran 3 | Kuesioner Penelitian |
| Lampiran 4 | Surat Penelitian |
| Lampiran 5 | Matriks Konsultasi dan Bimbingan |
| Lampiran 6 | Curriculum Vitae |

# BAB 1
# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat, di satu sisi perkembangan teknologi semakin mempermudah pekerjaan manusia. Disisi lain, teknologi yang semula diciptakan untuk kemudahan dan efisiensi justru semakin mendekontruksi kegiatan manusia, salah satunya adalah fenomena maraknya *gadget* (Kurniawati, 2012). Wahyu (2016) menyatakan bahwa *gadget* sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan pribadi manusia masa kini dan merupakan barang yang akrab dengan masyarakat. Kita mengenal berbagai jenis *gadget* seperti *netbook, tablet PC, handphone, video gadget, audio gadget, game gadget*, *gadget pintar* (*Smartphone*) dan beragam lagi jenis-jenis *gadget* yang kecanggihan masing-masing, bahkan beberapa jenis *gadget* mampu melakukan berbagai aktivitas sekaligus secara bersamaan. Komunikasi via *gadget* tidak lagi hanya sebatas telpon dan sms, komunikasi data seperti email, *chatting, browsing, facebooking*, serta beragam aktivitas dunia sosial maya kerap dilakukan oleh pengguna *gadget*.

*Handphone* atau *gadget* bukan lagi sekadar alat untuk berkomunikasi, namun juga sebagai gaya hidup, penampilan, dan tren. Handphone pada awalnya hanya digunakan oleh orang-orang yang memang benar-benar membutuhkannya, seperti para pekerja kantoran, pembisnis, pejabat atau guru. Namun, sekarang *Handhphone* tidak hanya digunakan oleh orang-orang penting saja tetapi juga anak-anak usia sekolah. Penggunaan *Handphone* dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam karena dalam pikiran sepertinya Handphone hanya berguna untuk menyampaikan *Short Message Service* (SMS), mendengarkan musik, menonton tayangan audiovisual, dan *game* (Nikmah, 2018).

*Smartphone* adalah telepon pintar yang memiliki kemampuan seperti komputer. *Smartphone* diklasifikasikan sebagi high end mobile phone yang dilengkapi dengan kemampuan *mobile computing*. Dengan kemampuan *mobile computing* tersebut, *smartphone* memiliki kemampua yang tak bisa dibandingkan dengan ponsel biasa. *Smartphone* yang pertama kali muncul merupakan kombinasi dari fungsi suatu *personal digital assistant* (*PDA*) dengan telepon genggam ataupun telepon dengan kamera. Seiring dengan perkembangannya, kini *smartphone* juga mempunyai fungsi sebagai

media *player portable, low end digital compact* camera, *pocket video camera* dan *GPS*. Smartphone modern juga dilengkapi dengan layar touchscreen resolusi tinggi, *browser* yang mampu menampilkan full web seperti pada PC, serta akses data *WiFi* dan *internet broadband* (Nazaruddin, 2012).

Pada tahun 2012 ada tiga trend dalam industri telekomunikasi nasional, yaitu berkembangannya teknologi *smartphone*, tumbuhnya angka pengguna jejaring sosial, serta tumbuhnya infrakstruktur internet (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2014). Dalam waktu tiga tahun, trend ini berganti. Hasil sebuah riset terbaru memprediksi bahwa sampai pada tahun 2020 jumlah konsumen yang membelanjakan uang untuk membeli barang dan jasa dibanding kebutuhan dasar (*consumer class*) akan bertumbuh secara signifikan di Indonesia (Godjali, 2014). Jenis konsumen ini akan mengembangkan gaya hidup yang serba digital karena industri teknologi tengah mendorong mereka untuk menggunakan lebih dari satu dari satu perangkat (Godjali, 2014). Pertumbuhan kelas konsumen ini dapat dilihat dari pertumbuhan pembeli dan pengguna *smartphone*, PC tablet dan jasa berbasis Web secara sangat signifikan, sampai tahun 2017 perusahaan riset IT dari Amerika, Gartner memprediksi kebutuhan konsumen Indonesia akan alat elektronik meningkat sampai 39%. Saat ini ada sekitar 266 juta pengguna *smartphone* di Indonesia, hal ini disebabkan beberapa hal. Harga smartphone, misalnya semakin kompetitif. Pada tahun 2014 terdapat 7,3 juta unit smartphone yang dijual di Indonesia. Hal tersebut menjadikan Indonesia menjadi pasar penjualan *smartphone* terbesar di Asia Tenggara dengan pertumbuhan pasar sebesar 68% di tahun 2014. Hal ini belum ditambah dnegan pasar smartphone bekas yang masih memiliki pangsa yang tinggi. Dengan harga bersaing, konsumen dapat memiliki *smartphone* baru baik dari merek global maupun lokal. Selain tingkat pembelian smartphone yang meningkat, pertumbuhan penjualan tabel di Indonesia di tahun 2014 menunjuk angka sebesar 82%. Dengan pertumbuhan sebesar itu, di tahun 2014 ini Indonesia mendominasi penjualan tablet di wilayah Asia Tenggara dengan menghasilkan keuntungan sebesar 1,45 juta penjualan atau sebesar 40% dari total keuntungan Asia Tenggara. Konsumen media technologi juga tidak ragu lagi membeli merek lokal. Advan, sebuah merek lokal, menurut data IDC pada kuartal kedua 2014 menjadi perusahaan dengan penjualan tablet PC tertinggi di Indonesia, tiga kali lebih besar dibandingkan merek global. Peningkatan pengguna *smartphone* dan tablet PC

sebenarnya secara tidak langsung menggambarkan bahwa pengguna semakin aktif dalam membangun jejarin sosial. Hal ini sejalan dengan pertanyaan Tore Berg bahwa jejaring sosial dan aplikasinya menjadi bagian integral sebagai produk akhir dai pengembangan. Untuk kondisi di Indonesia, hal ini dapat dilihat dari meningkatnya kebutuhan para pengguna *smartphone* akan MMI, saat ini di Indonesia terdapat 10 juta pengguna Kakako Talk, lebih dari 10 juta pengguna LINE, sementar pengguna WeChat terus bertambah menjadi 50 kali lipat sejak di luncurkan bulan Februari 2013.

Bian & Leung, (2015) menyatakan pada tahun 2012, jumlah *smartphone* yang terjual di pasar dunia mendekati 700 juta dan tercatat 40% dari total penjualan semua ponsel, hal ini mengalami peningkatan sebesar 43% dari tahun sebelumnya. *eMarketer* menggambarkan jumlah pengguna *smartphone* di seluruh dunia akan melewati 2 triliun pada 2016 (setelah jumlah tersebut hampir didapatkan pada 2015). Perdagangan pada konsumen yang sebelumnya tidak punya akses internet, jumlah pengguna *smartphone* berdasarkan negara *Smartphone* dengan harga murah membuka kesempatan baru untuk pemasaran dan menunjukkan Cina sebagai negara dengan pengguna *smartphone* tertinggi pada 2015 dengan jumlah 525,8 juta, sedangkan Indonesia sendiri berada pada urutan ketiga dengan jumlah pengguna sekitar 55,4 juta jiwa. Data di atas menunjukkan pertumbuhan dan perkembangan *ponsel* pintar atau *smartphone* yang sangat pesat di Indonesia.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang merupakan perhimpunan operator sambungan internet dan telekomunikasi di Indonesia telah melakukan survey pada tahun 2016 yang salah satu hasilnya menunjukan bahwa sebesar 51,8% penduduk Indonesia sudah menggunakan internet (*American Academy of Pediatrics*, 2015). Hasil ini menunjukan adanya kenaikan jumlah pengguna internet yang sebelumnya sebesar 34,9% pada tahun 2014. Persentase terbesar pengguna internet di Indonesia adalah penduduk yang ada di Pulau Jawa dengan persentase sebesar 65%, sementara itu 75,5% penduduk Indonesia yang berusia 10-14 tahun telah mengguakan internet (*American Academy of Pediatrics*, 2015).

Pada zaman sekarang *gadget* di pandang sebagai pengubah pola perilaku sosial, hal ini diindikasikan dengan perubahan proses sosialisasi yang terjadi pada masyarakat terutama kalangan anak sekolah, dimana proses sosialisasi yang biasa dilakukan dengan bertatap muka kini dilakukan melalui media online atau group chatting tertentu (Irawan

& Armayati, 2013). Hampir sebagian besar anak sangat bergantung bahkan kecanduan terhadap *gadget* sehingga mengubah pola perilaku sosial yang selama ini telah terbentuk. Hal ini dibuktikan melalui riset yang dilakukan oleh tim premiere dimana sebanyak 30% responden menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi secara digital maupun dunia maya selama 7-12 jam per hari, oleh karena itu, dapat dipastikan bahwa telah terjadi perubahan dalam proses sosialisasi (Irawan & Armayati, 2013).

Kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat, ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya (Lionil & Tara, 2014). Perilaku anak dalam menggunakan *gadget (Smartphone)* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari pengunaan *gadget (Smartphone)* antara lain untuk memudahkan seseorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak, seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak (Mulyana, 2012). Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau di kertas, anak-anak juga akan bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya di lengkapi oleh gambar-gambar yang menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Namun demikian penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak, dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas (Soerjono, 1992). Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget (Smartphone)* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya (Soerjono, 1992) Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak, selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu depan layar *gadget (Smartphone)* membuat perilaku sosial anak juga mengalami gangguan, untuk itu ada baiknya orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan *gadget (Smartphone)*, dan peran orang tua dalam mendisiplinkan sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan

dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama dengan hubungannya dengan kehidupan sosial anak (Nugraha, 2013).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh Novitasari & Khotimah (2016), di kawasan Komples Perumahan Pondok Jati dari 17 anak 14 diantaranya anak mengatakan bahwa pemakain *gadget* lebih menyenangkan di banding dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada *gadget* anak-anak, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orang tua mengizinkan anak-anaknya bermain *gadget* tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya. Apabila hal ini berlangsung terus-menerus dikhawatirkan akan mengganggu suatu proses perilaku sosial pada anak usia sekolah, dimana anak-anak seharusnya dapat berinteraksi dengan baik dengan lingkungan sekitar akan tetapi dengan adanya *gadget* sebuah perilaku tersebut akan mengalami sebuah gangguan.

Perilaku sosial adalah perilaku sukarela yang memberi manfaat pada orang lain, mencakup tindakan seperti menenangkan seseorang, membantu, dan berbagi (Jane, 2011). Kemampuan berperilaku sosial perlu di miliki sejak usia sekolah sebagai suatu pondasi bagi perkembangan kemampuan anak berinteraksi dengan lingkungannya secara lebih luas, sebagian dari perilaku sosial yang berkembang pada masa anak-anak awal berdasarkan landasan yang diletakkan pada masa bayi, oleh karena itu perilaku sosial pada anak dapat di bentuk sejak pertama kali pada lingkungan kelpmpok sosial yang paling sederhana yaitu keluarga (Santrock, 2007). Perilaku sosial anak dimasyarakat, sejak kecil seorang anak telah diajarkan mengenai arti tolong-menolong dan berbagi, tetapi dengan adanya *gadget* sikap atau perilaku yang telah diajarkan seketika sirna dan berpengaruh pada pembentukan karakter dan kepribadian anak (Saadah, 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh mahasiswa profesi keperawatan angkatan 21 di RW 004 Kecamatan Kramat Jati, Kelurahan Cililitan didapatkan data bahwa terdapat anak usia 9-12 tahun sebanyak 59 dari jumlah anak usia sekolah (47%) mengisi waktu luang dengan bermain *gadget*, dan orangtua dari anak tersebut mengeluhkan bahwa anak-anaknya menghabiskan waktu luang hanya dengan bermain *gadget*. Berdasarkan pemaparan dan fenomena di atas, maka peneliti tertarik

untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai hubungan penggunaa *gadget* terhadap perilaku sosial pada anak usia sekolah di RW 004 Kecamatan Kramat Jati Kelurahan Cililitan.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Pertanyaan masalah yang muncul adalah "Apakah ada hubungan lamanya penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial pada anak usia sekolah di RW 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati" ?

## 1.3. Tujuan

### 1.3.1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *Gadget (Smartphone)* dengan perilaku sosial anak usia 9-12 Tahun di RW .004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati.

### 1.3.2. Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui karakteristik anak yang menggunakan *gadget* di RW.004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati.
2. Untuk mengetahui lamanya durasi penggunaan gadget pada anak usia 9-12 tahun di RW .004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati.
3. Untuk mengetahui perilaku sosial pada anak usia 9-12 tahun di RW .004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati.
4. Untuk mengetahui hubungan lamanya penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial di RW. 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati.

## 1.4. Manfaat Penelitian

### 1.4.1. Bagi Orang Tua

Diharapkan dapat menjadi bahan intropeksi dan masukan positif kepada orang tua terkait dalam pembentukan perilaku sosial pada anak.

### 1.4.2. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti mengetahui hubungan lamanya penggunaan *gadget (Smartphone)* terhadap perilaku sosial pada anak sehingga menambahkan ilmu dan pengetahuan serta dapat menjadi gambaran dan referensi untuk penelitian selanjutnya.

### 1.4.3. Bagi Keperawatan

Diharapkan perawat mampu memberikan edukasi kepada orang tua terkait wawasan pengetahuan tentang hubungan lamanya penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial pada anak usia 9-12 tahun.

### 1.4.5. Bagi Tempat Penelitian

Diharapkan dapat memberikan motivasi dsn informasi tentang lamanya penggunaan *gadget (smartphone)* dengan perilaku sosial pada anak usia 9-12 tahun kepada masyarakat di RW. 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati.

## 1.5. Keaslian Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh :

1. Rhamdan Witarsa, dkk (2018) dengan judul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar, Jurnal.
2. Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah (2016 ) dengan judul Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Iteraksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.
3. Nur Khasanah dan Dyah Permatasari (2015) dengan judul Penggunaan *Handphone* dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah.

# BAB 2
# TINJAUAN TEORI

## 2.1 Konsep *Gadget (Smartphone)*

### 2.1.1 Pengertian *Gadget*

*Gadget* adalah sebuah perangkat atau instrument elektronik yang dimiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta notebook (perpaduan antara komputer portable seperti notebook dan internet) (Widiawati, 2014).

*Gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan, pengertian *gadget* pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap smartphone adalah sebuah *gadget* dan juga dianggap sebagai *gadget*. *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat eklektronik lainnya adalah unsur "kebaruan" artinya, dari hari kehari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contoh-contoh dari *gadget* di antaranya telepon pintar (smartphone) seperti iphone dan blackberry, serta notebook (perpaduan antara komputer portebel seperti notebook dan internet) (Febi, 2017).

### 2.1.2 Jenis dan Karakteristik *Gadget*

Menurut Iswidharmanjaya D. (2014), adapun bentuk *gadget* yang pada zaman modern ini ialah Blackberry, Iphone, Android, Ipad dan Tablet Pc, nama-nama ini adalah barang yang berbentuk dengan telepon genggam yang sering disebut *gadget* dan sangat praktis untuk dibawa kemana-mana karena bentuknnya yang sangat minimalis dan beragam modelnya ada pula *gadget* yang lainnya seperti :

1. *Gadget* USB

   USB juga termasuk *gadget* yang terbilang cukup praktis, *Gadget* ini sangat berguna bagi penggunanya yang berfungsi untuk menyimpan atau pun mendokumentasikan momen-momen dan hiburan, khususnya bagi anak-anak contoh kongkrit dari USB adalah Flashdish.

2. *Gadget* Music

   *Gadget* musica adalah *gadget* yang hamper dimiliki setiap kaangan contoh *gadget* music adalah Mp3 Player, speaker atau mungkin handphone.

3. *Gadget* Foto

   Sesuai dengan namanya *gadget* foto adalah *gadget* yang berguna untuk mengambil foto, *gadget* ini dilengkapi teknologi tinggi sehingga hasil jepretannya menyerupai aslinya.

4. *Gadget* Pintar

   Sesuai dengan namanya, *gadget* ini memang pintar, alat ini dapat mengerjakan berbagai fungsinya. *Handphone, Ipad, Laptop*, Komputer merupakan bagian dari anggota *gadget* ini, akan tetapi *gadget* yang penulis maksud dalam skripsi ini adalah *gadget* ponsel pintar (*smartphone*). Diamana yang dimaksud *gadget* adalah *gadget* yang memp unyai semua aplikasi yang dipaparkan diatas.

### 2.1.3 Pengertian *Smartphone*

Smarthphone merupakan ponsel pintar yang memiliki keterampilan layaknya sebuah komputer yang mendukung tersedianya jaringan internet dan organizer lain yang memudahkan penggunanya (Zaki, 2009). Sedangkan menurut Garry dkk, (2007), *smartphone* adalah telepon yang internet enabled yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistant (PDA),* seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan. Pengertian *Smarthphone* lebih rinci dijelaskan oleh *John W Rittinghouse and James F Ransome* yaitu sebagai perangkat telepon portable yang merupakan versi modern dari sebuah komputer yang berukuran kecil dan dapat dibawa kemana-mana (Rittinghouse and Ransome, 2010).

### 2.1.4 Klasifikasi *Smartphone*

Menurut Sharma, (2012), ada beberapa karakteristik yang umum ada pada smartphone yaitu :

1. Mobile OS

   Mobile OS yang sering digunakan pada smartphone adalah:

   a. *Symbian OS*
   b. *iPhone OS*
   c. *Windows Mobile OS*
   d. *RIM Blackberry*

e. *Linux*

f. *Palm OS*

g. *Android*

2. *Open Source*

a. *Web Feature*

b. *Enhanced Hardware*

Fitur *hardware eksternal* seperti layar sentuh lebar dan sensitif, *built in keyboard*, resolusi kamera tinggi, sisi kamera depan untuk *video conferences*.

3. *Mobile PC*

Pada umumnya smartphone memiliki prosesor yang cukup tinggi, selain itu memiliki penyimpanan memori yang besar dan memiliki *RAM* tambahan yang cukup besar seperti sebuah *PC desktop* atau *laptop*.

4. *Technology Support*.

### 2.1.5 Perkembangan *Smartphone*

Era *smartphone* terbagi menjadi tiga fase utama. Fase pertama untuk kepentingan perusahaan. Era ini dimulai dengan kehadiran *smartphone* pertama oleh *International Business Machines (IBM)* pada tahun 1993. *Blackberry* dipertimbangkan sebagai perangkat *revolusioner* era ini, yang memperkenalkan banyak keistimewaan meliputi *email, internet, fax, web browsing* dan kamera. Fase kedua era *smartphone* dimulai dengan munculnya *iPhone* buatan *Apple* untuk target konsumen umum pada tahun 2007. Akhir tahun 2007, *Google* meluncurkan *sistem operasi Android* dengan maksud untuk mendekati pasar konsumen *smartphone*, dengan fitur yang dibutuhkan konsumen umum dan pada saat yang sama menjaga biaya tetap rendah untuk lebih menarik banyak pelanggan. Fase ketiga era *smartphone* mengurangi kesenjangan antara yang berpusat pada perusahaan dan yang berpusat pada konsumen umum. Fase ini disertai peningkatan kualitas tampilan, teknologi layar dan juga bertujuan untuk menstabilkan sistem operasi mobile, memperkenalkan baterai yang lebih kuat dan meningkatkan penggunaan *interface* serta banyak fitur lain yang membuat perangkat ini makin pintar (Sarwar & Soomro, 2013).

### 2.1.6 Fungsi *Smartphone*

*Smartphone* atau ponsel pintar berdasarkan fungsinya dapat diklasifikasikan menjadi lebih dari lima fungsi utama, pertama *smartphone* adalah sebagai pembantu

tugas kantor sehari-hari, kedua *smartphone* adalah sebagai perangkat untuk *viewer, editing*, pembuat file atau dokumen dalam *format Word, TXT, dan PDF*, ketiga *smartphone* adalah berfungsi sebagai media untuk melakukan *Push E-Mail* secara cepat, Keempat ponsel cerdas adalah berfungsi sebagai perangkat teknologi hiburan, Kelima *smartphone* atau ponsel pintar adalah berfungsi sebagai perangkat untuk mengakses *internet* dengan jaringan *3G, HSDPA, plus Wi-Fi* dan terakhir atau yang ke Enam ponsel pintar (*smartphone*) adalah saat ini lebih banyak berfungsi sebagai pengganti pc desktop atau komputer.

### 2.1.7 Penggunaan Smartphone Pada Anak

Penggunaan *gadget* pada anak biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakaian. Menurut amelaporkan bahwa rata-rata anak menggunakan *gadget* untuk bermain game dari pada menggunakan untuk hal lainnya, hanya sedikit yang menggunakan untuk menonton kartun dengan menggunakan *gadget*. Sedangkan menurut Nurrachmawati, (2014) menambahkan bahwa PC tablet atau *smartphone* tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video game, pada kenyataanya, anak-anak akan lebih sering menggunkan *gadget*nya untuk bermain game dari pada untuk belajar atau pun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya.

### 2.1.8 Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget* (*Smartphone*)

Menurut Ayuningtyas, (2018), ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget (smartphone)* pada anak :

1. Pengasuhan Yang Kurang Tepat

   Anak-anak tidak terlahir mengenal *gadget (smartphone)*, orang tua dan orang-orang dewasa di sekitarnya yang mengenalkan *gadget* kepada anak.

2. Faktor Neurosains

   Faktor neurosains menjelaskan PPA (*Parahippocampal*) yang terjadi didalam otak ketika anak memakai *gadget (smartphone)* sehingga mereka terpicu untuk menggunakannya terus menerus.

3. Desain Teknologi

   Desain teknologi yang ada di *gadget (smartphone)* sekarang didesain semenarik mungkin karena untuk menarik konsumen karena setiap produsen pasti menginginkan pengguna memakai produknya, lalu merancangnya dengan berbagai

fitur yang bertujuan untuk membentuk sebuah kebiasaan agar pengguna memakainya lagi. Berikut beberapa fitur teknologi yang dapat menjadi penyebab anak menggunakan *gadget*:

a. Warna Cerah

Anak-anak menghabiskan waktu lebih lama memandangi warna-warna cerah dibandingkan dengan warna-warna teduh atau pastel. Penyebabnya ketika anak-anak warna yang cerah dan kontras lebih terlihat jelas dimata anak. Ketika beranjak remaja, anak-anak juga masih akan mendapati warna yang kuat dan cerah lebih menarik untuk dieksplorasi dibandingkan dengan warna lainnya. Karena itu, banyak aplikasi dan games untuk anak didesain dengan warna cerah agar menarik perhatian.

b. Autoplay

Fitur autoplay yang secara otomatis memainkan video berikutnya setelah yang sedang ditonton usai akan mengundang anak untuk berlama-lama menonton. Anak didorong untuk terus menerus beralih dari satu video ke video berikutnya tanpa batasan.

c. Notifikasi

Notifikasi dari berbagai aplikasi yang dipasang di *gadget* memang didesain untuk menarik perhatian, notifikasi bisa ditanyakan secara visual maupun audio. Ketika notifikasi tersebut mengajak anak melakukan sesuatu seperti menonton video terbaru atau memainkan game level berikutnya, tanpa sadar anak akan terdorong untuk segera meresponnya.

4. Pengaruh Lingkungan

Terkadang orang tua mungkin sudah mengawasi penggunaan *gadget* secara maksimal dirumah. Namun, lingkungan pergaulan anak akan semakin meluas seiring bertambahnya usia. Pengharuh teman sebaya semakin lama akan semakin menguat. Tidak jarang terjadi anak mengikuti teman-temannya disekolah atau teman sepermainnya di lingkungan sekitar rumah, orang tua perlu mengenali berbagai kebiasaan dalam lingkungan karena Tugas pengaruhnya dapat terjadi pada anak.

5. Orang Tua

Penggunaan *gadget* pada anak memang tidak selalu berefek buruk. Namun, sebagai orang tua dari anak-anak yang lahir di era digital, kita perlu waspada tentang dampak negatif yang dapat disebabkan oleh penggunaan teknologi secara berlebihan. Memberikan teladan yang baik, membatasi waktu bermain *gadget* juga memfilter konten yang dapat dilakukan orang tua untuk mencegah penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak.

### 2.1.9 Durasi Penggunaan *Smartphone*

Menurut (Sari P & Mitsalia, 2016), pemakaian *smartphone* dikategorikan dengan intensitas, yaitu :

1. Dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *smartphone* dengan durasi lebih dari 120 menit atau 2 jam /hari.
2. Dikategorikan dengan intensitas sedang jika menggunakan *smartphone* dengan durasi lebih dari 40-60 menit atau 1 jam/hari.
3. Dikategorikan dengan intensitas rendah jika menggunakan *smartphone* dengan durasi < 30 menit atau ½ jam/hari.

### 2.1.10 Dampak Penggunaan *Smartphone* Bagi Anak

Penggunaan *smartphone* dikalangan anak tentunya akan menimbulkan dampak bagi anak. Dampak yang terjadi berubah dampak positif dan dampak negatif (Harfiyanto, 2015).

1. Dampak Positif
   a. Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial. Sehingga memudahkan untuk saling berkomunikasi dengan orang baru dan memperbanyak teman.
   b. Mempersingkat jarak dan waktu. Karena dalam era perkembangan *smartphone* yang canggih didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini.
   c. Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan. Hal ini dikarenakan kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam *smartphone*.
   d. Membangun kreatifitas anak.
   e. Membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak, artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar.

2. Dampak Negatif
   a. Anak menggunakan aplikasi game didalam *smartphonet* mereka, sehingga menimbulkan lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain *smartphone*.
   b. Aplikasi yang ada didalam *smartphone* membuat anak lebih mementingkan diri sendiri. Seringkali anak mengabaikan orang disekitarnya bahkan tidak mengganggap orang yang mengajaknya mengobrol.
   c. Anak menjadi kecanduan dalam bermain *smartphone*. Awalnya anak menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain game. Akan tetapi anak lama-kelamaan menemukan kesenangan dengan *smartphone* sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan.
   d. *Gadget* memudahkan anak mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya diakses.
   e. Anak seringkali tidak dapat mengontrol kata-katanya, mereka menggunakan kata-kata kasar, mengejek, serta seringkali remaja mencemooh dengan sesame teman sebaya dimedia sosial yang ada didalam *smartphone*.
   f. *Gadget* membuat anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Biasanya remaja dalam keseharian penuh untuk bermain *smartphone*.

## 2.1 Konsep Perilaku Sosial

### 2.2.1 Pengertian Perilaku Sosial

Menurut Sadam (2017), perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain dan adanya ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan, untuk itu manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak menggangu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat.

Perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda. Misalnya dalam melakukan kerja sama, ada orang yang melakukannya dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama diatas kepentingan pribadinya. Sementara di pihak

lain, ada orang yang bermalas-malasan, tidak sabaran dan hanya ingin mencari untung sendiri (Pertiwi, 2017). Sesungguhnya yang menjadi dasar dari uraian diatas adalah bahwa pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial berarti manusia sebagai makhluk yang memiliki dimensi kebersamaan dengan orang lain (Latif, 2010).

Perilaku secara bahasa berarti cara berbuat atau menjalankan sesuatu sesuai dengan sifat yang layak bagi manusia, secara sosial berarti segala sesuatu mengenai masyarakat atau kemasyarakatan. Sedangkan secara istilah diartikan sebagai berikut ini, perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebalinya dalam rangka memenuhi kebutuhan diri atau orang lainnya sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock, 2007).

Perilaku juga sering disebut dengan akhlak atau moral, moral adalah kelakuan yang sesuai dengan ukuran-ukuran (nilai-nilai) masyarakat, yang timbul dari hati dan bukan paksaan dari luar, yang disertai pula oleh rasa tanggung jawab atas kelakuan atau tindakan tersebut (Drajat, 2005).

### 2.2.2 Teori Perilaku Sosial

Teori macam perilaku sosial menurut Sarwono,(2012) dibagi menjadi tiga yaitu:

1. Perilaku Sosial (Sosial Behavior)

   Yang dimaksud perilaku sosial adalah perilaku ini tumbuh dari orang-orang yang ada pada masa kecilnya mendapatkan cukup kepuasan akan kebutuhan inklusinya, ia tidak mempunyai masalah dalam hubungan antar pribadi mereka bersma orang lain pada situasi dan kondisinya. Ia bisa sangat berpartisipasi, tetapi bisa juga tidak ikut-ikutan, ia bisa melibatkan diri pada orang lain, bisa juga tidak secara tidak disadari ia merasa dirinya berharga dan bahwa orang lain pun mengerti akan hal itu tanpa ia menonjolkan-nonjolkan diri. Dengan sendirinya orang lain akan melibatkan dia dalam aktifitas-aktifitas mereka.

2. Perilaku Yang Kurang Sosial (*Under Social Behavior*)

   Timbul jika kebutuhan akan inklusi kurang terpenuhi, misalnya sering tidak diacuhkan oleh keluarga semasa kecilnya. Kecenderungannya orang ini akan menghindari hubungan orang lain, tidak mau ikut dalam kelompok-kelompok, menjaga jarak antara dirinya dengan orang lain, tidak mau tahu, acuh tak acuh. Pendek kata, ada kecenderungan introvert dan menarik diri, bentuk tingkah laku

yang lebih ringan adalah terlambat dalam pertemuan atau tidak dating sama sekali atau tertidur di ruang diskusi dan sebagainya. Kecemasan yang ada dalam ketidak sadarannya adalah bahwa ia seorang yang tidak berharga dan tidak ada orang lain yang mau menghargainya.

3. Perilaku Terlalu Sosial (*Over Social Behavior*)

   Psikodinamikanya sama dengan perilaku kurang sosial, yaitu disebabkan kurang inklusi tetapi pernyataan perilakunya sangat berlawanan, orang yang terlalu sosial cenderung memamerkan diri berlebih-lebihan (exhibitonistik), bicara keras, selalu menarik perhatian orang, memaksakan dirinya untuk diterima dalam kelompok, sering menyebutkan namanya sendiri, suka mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengagetkan.

### 2.2.3 Bentuk Perilaku Sosial

Menurut Syamsu Yusuf (2004) melalui pergaulan atau hubungan sosial, baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial, pada anak bentuk-bentuk tingkah laku sosial adalah sebagai berikut:

1. Pembangkangan (*Negativisme*), yaitu suatu bentuk tingkah laku melawan tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak.
2. Agresi (*Agrresion*), yaitu perilaku menyerang baik secara fisik (nonverbal) maupun kata-kata (verbal), agresi ini merupakan salah satu bentuk reaksi terhadap rasa kecewa karena tidak terpenuhi kebutuhan atau keinginannya. Agresi ini berwujudkan dalam perilaku menyerang, seperti : memukul, mencubit, menendang, menggigit, marah-marah, dan mencaci maki.
3. Berselisih atau bertengkar (*Querreling*), terjadi apabila seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain.
4. Menggoda (*Teazing*), yaitu sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau cemoohan), sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang digodanya.
5. Persaingan (*Rivarly*), yaitu keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong oleh orang lain.

6. Kerja sama (*Cooperation*), yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok.
7. Tingkah laku berkuasa (*Accendant behavior*), yaitu sejenis tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi atau bersikap "*bossiness*", wujud dari tingkah laku ini, seperti : meminta, menyuruh, dan mengancam atau memaksa orang lain untuk memenuhi kebutuhan dirinya.
8. Mementingkan diri sendiri (*Selfishness*), yaitu sikap egosentris dalam memenuhi interest atau keinginannya. Anak ingin slalu dipenuhi keinginannya dan apabila ditolak, maka dia protes dengan menangis, menjerit atau marah-marah.
9. Simpati (*Sympaty*), yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mendekati atau bekerja sama dengannya. Seiring dengan bertambahnya usia, anak mulai dapat mengurangi sikap "selfish" nya dan dia mulai mengembangkan sikap sosialnya, dalam hal ini rasa simpati terhadap orang lain.

### 2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial

Menurut Deswita, (2006) ,perilaku ada dua jenis, yang pertama yaitu perilaku yang alami atau refleksi dan yang kedua yaitu perilaku operan atau bentukan. Perilaku yang alami yaitu perilaku yang terjadi sebagai reaksi secara spontan terhadap rangsangan yang mengenai organisme yang bersangkutan, perilaku ini merupakan perilaku yang dibawa sejak manusia lahir, sedangkan perilaku operan atau bentukan yaitu perilaku yang dibentuk melalui proses belajar, latihan, pembentukan dan pembiasaan. Perilaku operan atau bentukan ini dapat berubah-ubah sesuai dengan bagaimana latihan dan pembiasaan yang dilakukan, perilaku sosial manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut :

1. Faktor Dari Dalam (Internal)

   Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri seseorang, faktor tersebut dapat berupa insting, motif dari dalam dirinya, sikap, serta nafsu. Faktor internal ini dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor biologis dan faktor sosio psikologis. Faktor biologis bisa berupa faktor genetik atau bawaan dan motif biologis seperti kebutuhan makan dan minum, kebutuhan seksual serta kebutuhan melindungi diri dari bahaya. Untuk faktor sosio psikologis berupa kemampuan afektif yang berhubungan dengan emosional manusia, kemampuan kognitif yang merupakan aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia serta

kemampuan komatif yang merupakan aspek volisional yang berhubungan dengan kebiasaan kemauan bertindak. Begitu banyak faktor yang mempengaruhi perilaku manusia, ketika faktor dalam diri baik maka akan menimbulkan perilaku yang baik pula, sebaliknya ketika faktor dalam diri buruk makan akan menimbulkan perilaku yang buruk pula. Faktor intenal bermacam-macam yang berbeda dalam diri seseorang akan menimbulkan bentuk perilaku sosial yang bermacam-macam (Deswita, 2006).

2. Faktor Dari Luar (Eksternal)

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri seseorang atau individu, faktor yang timbul dari keluarga, sekolah dan masyarakat akan mempengaruhi perilaku sosial seorang individu. Faktor eksternal ini dapat berupa pengaruh lingkungan sekitar dimana individu tersebut hidup dan ditambah dengan adanya *reinforcement* (hukuman dan hadiah) yang ada dalam komunitas tersebut. Pengaruh lingkungan terhadap perilaku individu dapat berupa kondisi masyarakat, perubahan iklim dan cuaca serta faktor ekonomi individu. Kondisi masyarakat yang baik dan stabil akan berdampak baik pada perilaku seseorang, begitu juga jika kondisi masyakarat yang tidak kondusif akan menimbulkan perilaku yang buruk sebagai bentuk perwujudan dari perasaan dan emosional. Perubahan iklim dan cuaca juga mempengaruhi perilaku seseorang, disini perilaku timbul sebagai wujud penyesuaian diri terhadap cuaca yang sedang berlangsung. Selanjutnya adalah faktor ekonomi dari individu, faktor ini merupakan faktor dalam perilaku seseorang. Keadaan ekonomi yang kurang dan sulit akan menjadikan seseorang berbuat nekat dan semauanya tanpa memperdulikan orang lain. Seseorang akan melakukan apapun untuk memenuhi kebutuhannya dengan melakukan pelanggaran terhadap norma dan aturan yang berlaku, tidak ada lagi rasa malu dan sungkan melakukan kegiatan yang melanggar aturan. Semua dilakukan demi memenuhi kebutuhan yang terus mendesak. Faktor eksternal yang selanjutnya yaitu adanya hadiah dan hukuman, hukuman ataupun hadiah akan menjadi pendorong yang sangat kuat dalam perilaku manusia. Seseorang akan selalu berperilaku baik dengan harapan akan mendapatkan hadiah. Adanya hukuman juga akan menjadi kendali serta kontrol terhadap perilaku sosial manusia, dengan adanya hukuman dan hadiah

maka seseorang akan selalu berhati-hati dalam bertindak dan berperilaku (Deswita, 2006).

### 2.2.5 Metode Pengukuran Perilaku Sosial

Alat ukur yang biasa digunakan untuk mengukur perilaku sosial ada dua, yaitu:

1. *SBQ (Social Behavior Questionnare)*
2. *SBAI (Social Behavior Assessment Inventory)*

## 2.3 Konsep Anak Usia Sekolah

### 2.3.1 Pengertian Anak Usia Sekolah

Menurut (Wong D, 2009) usia sekolah adalah anak pada usia 6-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak. Periode ketika anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian dari pada kehidupan dewasa dan memperoleh ketrampilan tertentu.

### 2.3.2 Karakteristik Anak Sekolah

Ada beberapa karakteristik anak di usia sekolah dasar yang perlu diketahui agar lebih mengetahui keadaan peserta didik, usia anak sekolah dasar yang berkisar 6-12 tahun menurut Rita eka Izzaty, dkk (2013) memiliki jenis perkembangan:

1. Perkembangan Fisik

   Pertumbuhan fisik cenderung lebih stabil atau tenang sebelum memasuki masa remaja yang pertumbuhannya begitu cepat, anak menjadi lebih tinggi, lebih berat, lebih kuat serta belajar berbagai ketrampilan. Kenaikan tingi dan berat badan bervariasi antara anak yang satu dengan yang lain. Perubahan nyata terlihat pada system tulang, otot, dan ketrampilan gerak dalam berlari, memanjat, melompat, berenang, dll.

2. Perkembangan Kognitif

   Menurut piaget, masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasi konkret dalam berfikir, dimana konsep yang pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkret. Pada tahap ini berkurang rasa egonya dan mulai bersikap sosial, anak sudah lebih mampu berfikir, belajar, mengingat, dan berkomunikasi, kerena proses kognitifnya tidak egosentrisme dan lebih bagus.

3. Perkembangan Bahasa

   Kemampuan bahasa terus tumbuh pada masa ini, anak lebih baik kemampuannya dalam memahami dan menginterprestasikan komunikasi lisan dan tulisan. Pada masa ini perkembangan bahasa Nampak pada perubah perbendaharaan kata dan tata bahasa.

4. Perkembangan Bicara

   Berbicara merupakan alat komunikasi terpenting dalam berkelompok, anak belajar bagaimana berbicara dengan baik dalam berkomunikasi dengan orang lain. Bertambahnya kosa kata yang berasal dari berbagai sumber menyebabkan semakin banyak perbendahaaraan kata yang dimiliki. Anak mulai menyadari bahwa komunikasi yang bermakna tidak dapat dicapai bila anak tidak mengerti apa yang dikatakan oleh orang lain, hal ini mendorong anak untuk meningkatkan pengertiannya.

5. Perkembangan Emosi

   Anak mulai belajar bahwa ungkapan emosi yang kurang baik tidak diterima oleh teman-temannya, anak belajar mengendalikan ungkapan-ungkapan emosi kurang dapat diterima seperti, amanah, menyakiti perasaan teman, menakut-nakuti, dan sebagainya.

6. Perkembangan Sosial

   Anak menjadi semakin kompleks dan berbeda ada masa ini, interaksi dengan keluarga dan teman sebaya memiliki peran yang penting. Sekolah dan hubungan dengan guru menjadi hal yang penting dalam hidup anak, pemahaman tentang diri dan perubahan dalam perkembangan gender dan moral menandai perkembangan anak selama masa kanak-kanak akhir.

### 2.3.3 Ciri-ciri Anak Usia Sekolah

Menurut (Hurlock, 2007), orang tua, pendidik, dan ahli psikologis memberikan berbagai label kepada periode ini dan label-label itu mencerminkan ciri-ciri penting dari periode anak usia sekolah, yaitu sebagai berikut:

1. Label yang digunakan oleh Orang Tua

   a. Usia yang menyulitkan

      Suatu masa dimana anak tidak mau lagi menuruti perintah dan dimana ia lebih banyak dipengaruhi oleh teman-teman sebaya dari pada oleh orang tua dan anggota keluarga lainnya.

b. Usia tidak rapi

Suatu masa dimana anak cenderung tidak memperdulikan dan ceroboh dalam penampilan, dan kamarnya sangat berantakan. Sekalipun ada peraturan keluarga yang ketat mengenai kerapihan dan perawatan barang-barangnya, hanya beberapa saja yang taat, kecuali kalau orang tua mengharuskan melakukannya dan mengancam dengan hokum.

2. Label yang digunakan oleh Para Pendidik

a. Usia Sekolah Dasar

Pada usia tersebut anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa, dan mempelajari berbagai ketrampilan penting tertentu, baik ketrampilan kurikuler maupun ekstra kurikulum.

b. Periode Kritis

Suatu masa di mana anak membentuk kebiasaan untuk mencapai sukses, tidak sukses, atau sangat sukses. Sekali terbentuk, kebiasaan untuk bekerja dibawah, diatas atau sesuai dengan kemampuan cenderung menetap sampai dewasa telah dilaporkan bahwa tingkat perilaku berprestasi pada masa kanak-kanak mempunyai korelasi yang tinggi dengan perilaku berprestasi pada masa dewasa.

3. Label yang digunakan Ahli Psikologi

a. Usia Berkelompok

Suatu masa di mana perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebaya sebagai anggota kelompok, terutama kelompok yang bergengsi dalam pandangan teman-temannya. Oleh karena itu, anak ingin menyesuaikan dengan standar yang disetujui kelompok dalam penampilan, berbicara, dan perilaku.

b. Usia Penyesuaian Diri

Suatu masa dimana perhatian pokok anak adalah dukungan dari teman-teman sebaya dan keanggotaan dalam kelompok.

c. Usia Kreatif

Suatu masa dalam rentang kehidupan dimana akan ditentukan apakah anak-anak menjadi konformis atau pencipta karya yang baru yang optimal.

Meskipun dasar-dasar untuk ungkapan kreatif diletakkan pada awal masa kanak-kanak, namun kemampuan untuk menggunakan dasar-dasar ini dalam kegiatan-kegiatan orisinil pada umumnya belum berkembang sempurna sebelum anak-anak belum mencapai tahun-tahun akhir masa kanak-kanak.

d. Usia Bermain

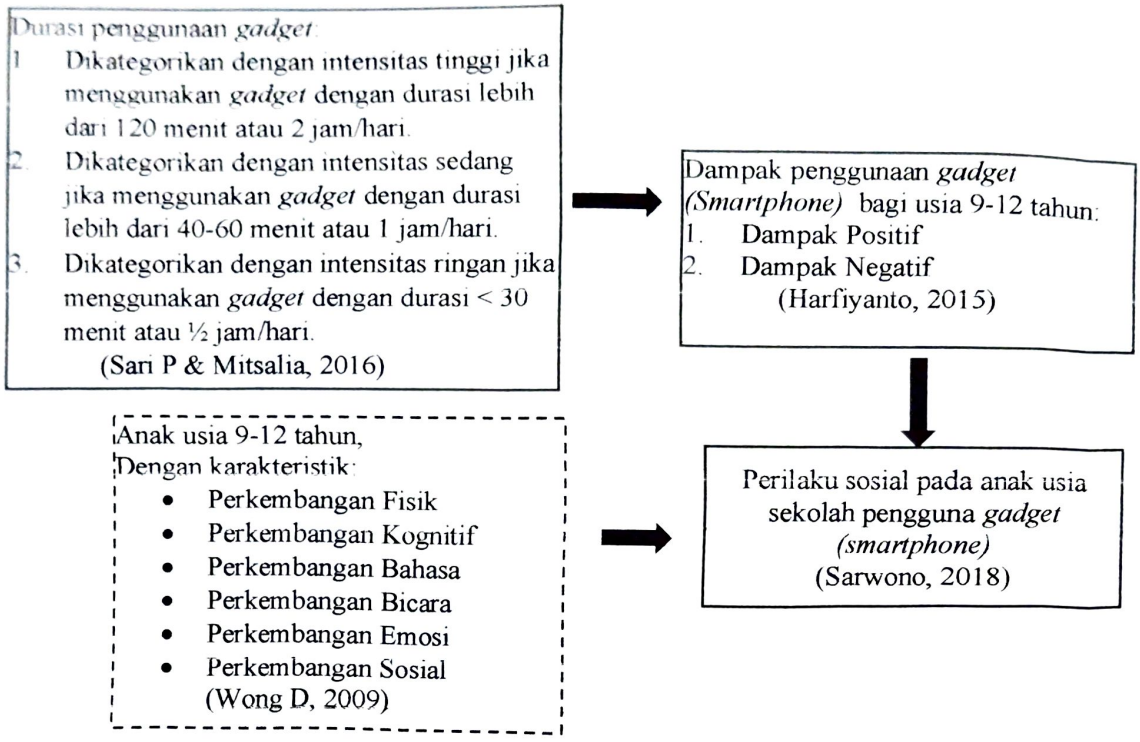
Bukan karena terdapat lebih banyak waktu untuk bermain dari pada dalam periode-periode lain hal nama tidak di mungkinkan lagi apabila anak-anak sudah sekolah melainkan karena terdapat tumpang tindih antara ciri-ciri kegiatan bermain anak-anak yang lebih muda dengan ciri-ciri bermain anak-anak remaja. Jadi alasan periode ini disebut sebagai usia bermain adalah karena luasnya minat dan kegitan dan bukan karena banyaknya waktu untuk bermain.

### 2.3.4 Tugas Perkembangan Sosial

Tugas-tugas perkembangan anak usia sekolah menurut Havighurst dalam Hurlock, (2007) adalah sebagai berikut :

1. Mempelajari ketrampilan fisik yang diperlukan untuk permainan-permainan yang umum.
2. Membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai mahkluk yang sedang tumbuh.
3. Belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman seusianya.
4. Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat.
5. Mengembangkan ketrampilan-ketrampilan dasar untuk membaca, menulis, dan berhitung.
6. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.
7. Mengembangkan hati nurani, pengertian moral, tata dan tingkatan nilai.
8. Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga-lembaga
9. Mencapai kebebasan pribadi

## 2.4 Kerangka Teori




Gambar 2.1
Kerangka Teori

# BAB 3
# KERANGKA KERJA PENELITIAN

## 3.1. Kerangka Penelitian

Kerangka konsep penelitian pada dasarnya adalah kerangka antara konsep-konsep yang ingin diamati atau diukur melalui penelitian-penelitian yang akan dilakukan (Notoatmodjo, 2010).

### 3.1.1 Identifikasi Variabel

Variabel adalah sesuatu yang digunakan sebagai ciri, sifat atau ukuran yang dimiliki atau didapatkan untuk satuan penelitian tentang suatu konsep pengertian tertentu (Notoatmodjo, 2010).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan variabel :

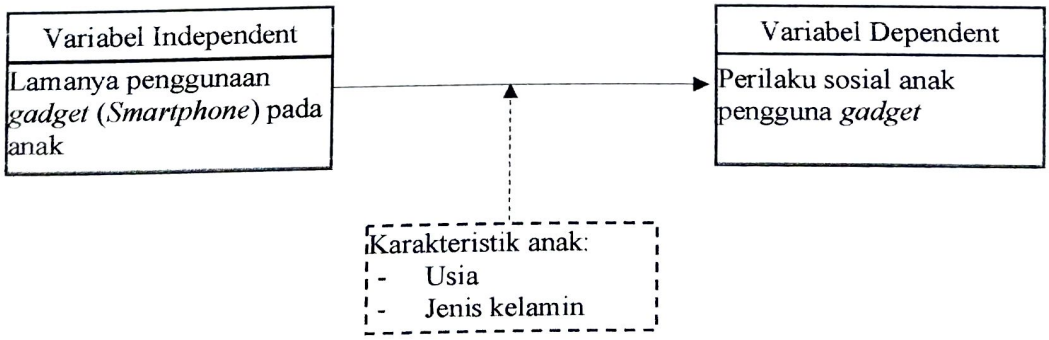
1. Variabel Bebas (Independent)

   Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependent, dalam penelitian ini adalah lamanya penggunaan *gadget (Smartphone)*.

2. Variabel Terikat (Dependent)

   Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, dalam penelitian ini adalah perilaku sosial pada anak usia 9-12 tahun.

Berikut ini akan digambarkan keterkaitan anatara konsep-konsep atau variabel-variabel yang diamati (diukur) pada penelitian ini. Skema kerangka konsepnya adalah sebagai berikut :




**Gambar 3.1**
**Kerangka Konsep Penelitian**

Keterangan:

: Variabel yang diteliti

: Hubungan yang akan diteliti

: Tidak diteliti

: Tidak diteliti

## 3.2 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015).

**Table 3.1**
**Definisi Operasional**

| No | Variabel | Definisi Operasional | Cara Ukur | Hasil Ukur | Skala Ukur |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Lamanya penggunaan *gadget* | Rata-rata durasi pengguna *gadget (smartphone)* setiap harinya selama 24 jam | Lembar observasi | 1. Intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit atau 2 jam /hari.<br>2. Intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi dari 40-60 menit atau 1 jam/hari.<br>3. Intensitas rendah jika menggunakan *gadget* dengan durasi < 30 menit atau ½ jam/hari. | Ordinal |
| 2. | Perilaku sosial | Perilaku yang secara khusus ditujukan ke pada orang lain. | Kuesioner SBAI (Social Behavior Assessment Inventory) yang telah dimodifikasi oleh peneliti, jumlah pertanyaan untuk perilaku sosial sebanyak 52 pertanyaan. | - Terlalu sosial, jika skor 80-102<br>- Normal, jika skor 57-79<br>- Kurang sosial, jika skor 34-57 | Ordinal |
| 3. | Karakteristik anak :<br>- Usia<br>- Jenis kelamin | - Usia adalah lama hidup responden dari lahir sampai saat ini.<br>- Jenis kelamin adalah karakteristik biologis yang dilihat dari penampilan luar. | Lembar Observasi | Usia :<br>- 9-10<br>- 11-12<br><br>Jenis kelamin :<br>- Perempuan<br>- Laki-laki | Ordinal |

### 3.3 Hipotesa Penelitian

Hipotesa menurut (Sugiono, 2012), adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesa merupakan jawaban sementara dari suatau penelitian, patokan duga atau dalil sementara yang kebenarannya akan dibuktikan dalam penelitian ini (Notoatmodjo, 2012). Hipotesa dapat diartikan sebagai pernyataan jawaban sementara yang harus dibuktikan kebenarannya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan hipotesis operasional yaitu hipotesa nol (Ho). Hipotesa nol adalah hipotesa yang menyatakan ada perbedaan atau hubungan antar variabel yang diteliti (h). hipotesa yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha : Ada hubungan antara lamanya penggunaan *gadget* (smartphone) dengan perilaku sosial anak usia 9-12 tahun.

Ho : Tidak ada hubungan antara lamanya penggunaan *gadget* (smartphone) terhadap perilaku sosial anak usia 9-12 tahun.

# BAB 4
# METODE PENELITIAN

## 4.1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskritif korelasi dengan pendekatan *Cross Sectional*. Desain penelitian tersebut digunakan karena sesuai dengan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan lamanya penggunaan *gadget* (*Smartphone*) dengan perilaku sosial pada anak usia 9-12 tahun di RW. 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati. Metode korelasi adalah metode pertautan atau metode penelitian yang berusaha menghubung-hubungkan antara satu unsur/elemen dengan unsur/elemen lain untuk menciptakan bentuk dan wujud baru yang berbeda dengan sebelumnya (Sugiyono, 2014).

## 4.2. Populasi dan Sampel

### 4.2.1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakeristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh obyek atau subyek itu (Notoatmodjo, 2010). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 9-12 tahun di RW 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati. Jumlah populasi 59 anak.

### 4.2.2. Sampel

Sampel penelitian adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Notoatmodjo, 2010). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 9-12 tahun di RW 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati sebanyak 59 anak, maka penelitian ini mengambil sampel sebanyak 59.

### 4.2.3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2014), Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang akan digunakan. Dalam penelitian ini

menggunakan teknik *Total Sampling* yaitu teknik penentuan sampel jika seluruh populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2011).

## 4.3 Kriteria Penelitian

### 4.3.1 Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi merupakan kriteria dimana subjek penelitian tidak dapat mewakili sampel karena tidak memenuhi syarat sebagai sampel penelitian (Notoatmodjo, 2010). Kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah anak di RW. 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati yang tidak bersedia menjadi responden.

## 4.4 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada di RW 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Februari 2020.

**Table 4.1**
**Tabel Perencanaan Penelitian**

| JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| BULAN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| NO | KEGIATAN | APRIL | | | | MEI | | | | JUNI | | | | JULI | | | | AGUSTUS | | | | SEPTEMBER | | | | OKTOBER | | | |
| | | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | III | IV |
| 1 | Pengajuan Judul | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Konsultasi Bab I | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Revisi Bab I | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Konsultasi Bab II dan III | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Revisi Bab II | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Revisi Bab I dan II | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Konsultasi Bab III | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Revisi Bab III | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | Konsultasi Bab IV | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | ACC Bab I-IV | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | Siding | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | revisi bab I-IV | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | Penelitian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | Pengumpulan data | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | Perhitungan hasil | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | Konsultasi hasil perhitungan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

## 4.5 Metode Pengukuran Data

### 4.5.1 Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Kuesioner demografi yang digunakan untuk karakteristik, terdapat 3 pertanyaan yaitu usia, jenis kelamin, dan kelas.

2. Lembar observasi yang digunakan untuk lamanya penggunaan gadget, terdapat 3 kategori yaitu intensitas tinggi jika 120 menit atau 2 jam/hari, intensitas sedang jika 40-60 menit atau 1 jam/hari, dan intensitas rendah jika < 30 menit atau ½ jam/hari.
3. Kuesioner *Social Behavior Assessment Inventory* (SBAI) mengenai penilaian terhadap perilaku sosial, jumlah pertanyaan untuk perilaku sosial sebanyak 53 pertanyaan.

Kuesioner menggunakan *Skala Likert*. Menurut Sugiyono (2016), Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial.

### 4.5.2 Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti mengacu pada tahapan yang ditetapkan pada prosedur dibawah ini:

1. Membuat surat pengantar dari Universitas Binawan untuk meminta data penelitian di RW 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati.
2. Menyerahkan surat izin ke Ketua RW 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati.
3. Data awal penelitian dimasukan ke dalam latar belakang proposal.
4. Menjelaskan kepada calon responden tentang tujuan penelitian, prosedur, dan hak-hak responden selama berlangsungnya penelitian.
5. Meminta calon responden untuk menandatangani lembar persetujuan sebagai responden dalam penelitian ini.
6. Membagikan lembar kuesioner dan menjelaskan cara pengisiannya.
7. Setelah itu, peneliti memberikan waktu kepada responden untuk mengisi kuesioner dan mendampingi selama mengisi kuesioner. Responden berhak meminta penjelasan kepada peneliti tentang pertanyaan dalam kuesioner.
8. Responden diingatkan untuk mengisi seluruh daftar pertanyaan dalam kuesioner yang diberikan, setelah pertanyaan seluruhnya dijawab oleh responden kemudian kuesioner diserahkan kepada peneliti.
9. Dalam pengambilan data anak usia 9-12 tahun diRW 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati, peneliti meminta data dari ketua RW 004.

### 4.5.3 Persiapan

Persiapan yang dilakukan meliputi:

1. Pengajuan judul penelitian.
2. Melakukan studi pendahuluan dengan megambil data di RW 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati.
3. Penyusunan proposal.
4. Setelah mengikuti bimbingan dan mendapat persetujuan (ACC) dari dosen pembimbing dilakukan ujian proposal.
5. Permohonan izin tempat penelitian di RW 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati.

### 4.5.4 Pelaksanaan

Prosedur pelaksanaan kegiatan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Mendatangi responden dan memastikan kesediaan responden sesuai batasan karakteristik sejumlah 59 responden.
2. Memberikan penjelasan maksud dan tujuan penelitian, kemudian memberikan informed consent pada responden sebagai bukti kesediaannya sebagai responden.
3. Peneliti melihat lagsung untuk pengisian kuesioner diisi sendiri oleh responden dan apabila ada yang tidak dimengerti oleh responden, peneliti dapat memberikan penjelasan.
4. Memeriksa kelengkapan jawaban responden, setelah itu peneliti memeriksa semua data yang telah terkumpul.

## 4.6 Validitas dan Reliabilitas

Di dalam penelitian dan mempunyai kedudukan yang paling tinggi, karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti dab berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis yang dapat dipertanggung jawabkan. Oleh karena itu, salah satu atau tidaknya data tergantung dari baik tidaknya instrumen pengumpulan data. Instrumen yang baik harus memenuhi dan persyaratan yaitu validitas dan realibilitas.

### 4.6.1 Validitas Penelitian

Prinsip validitas adalah pengukuran dan pengamatan yang berarti prinsip ke andalan instrumen dalam mengumpulan data (Nursalam, 2003). Rumus *Pearson Product Moment*:

$$\frac{N(\sum XY) - (\sum X)x(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum x)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r = Koefisien korelasi

∑X = jumlah skor pertama

∑Y = jumlah skor total

N = jumlah responden yang di uji

Hasil perhitungan tiap-tiap item dibandingkan dengan tabel nilai *product moment*. Apabila hasil uji dari tiap pertanyaan ternyata signifikan (*p value* > 5%) atau r hitung lebih besar dari r tabel, maka item pertanyaan tersebut valid dan dapat digunakan. Namun apabilla tidak signifikan (*p value* < 5%) atau r tabel, maka item pertanyaan tersebut tidak valid. Uji validitas akan dilakukan di RW 001 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati dan jika terdapat pertanyaan yang tidak baku peneliti akan menghapus pertanyaan tersebut. Uji validitas dilakukan di RW 001 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati dengan responden 25 anak dan mengacu pada tabel produk moment untuk sampel sebanyak 25 anak responden adalah (0,396). Dari hasil perhitungan uji validitas menggunakan produk moment didapatkan 34 pertanyaan yang valid dan dapat digunakan dari 52 pertanyaan. Pertanyaan yang tidak valid adalah nomor 1 dengan r (0,31), nomor 2 dengan r (0,117), nomor 3 dengan r (0,256), nomor 5 dengan r (0,167), nomor 6 dengan r (0,057), nomor 9 dengan r (0,23), nomor 10 dengan r (0,248), nomor 13 dengan r (-0,102), nomor 14 dengan r (0,183), nomor 17 dengan r (0,239), nomor 21 dengan r (0,312), nomor 24 dengan r (0,076), nomor 31 dengan r (0,003), nomor 33 dengan r (0,134), nomor 35 dengan r (0,387), nomor 46 dengan r (0,233), nomor 47 dengan r (0,263), nomor 49 dengan r (0,132).

### 4.6.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan (Notoatmodjo,2012). Reliabilitas adalah kesamaan hasil pengukuran atau pengamatan bila fakta atau kenyataan hidup tadi diamati atau diukur berkai-kali dalam waktu yang berlainan (nursalam,2013).

Uji reliabilitas dengan rumus *cronbach's alpha*:

$$r_u = \left[\frac{K}{(K-1)}\right]\left[1 - \frac{\sum a^2 b}{(a2t)}\right]$$

Keterangan:

Ru : Reliabilitas instrument

K : Banyak butir pertanyaan

$\sum a^2 b$ : Jumlah varian butir

$a^2 t$ : Varians total

Hasil uji reabilitas pada 25 responden dengan total 53 pertanyaan adalah (0,732) yang dapat diinterprestasikan terdapat korelasi yang tinggi/kuat antar variabel yang diteliti.

## 4.7 Pengolahan Data

1. *Editing*

   Upaya untuk melakukan pengecekan kuisioner lengkap, jelas (jawaban semua terbaca), relevan (sesuai dengan pertanyaan) dan konsisten. Editing dapat dilakukan pada tahap pengumpulan data atau setelah data terkumpul.

2. *Coding*

   Pemberian kode pada kuisioner yang telah diisi oleh responden kemudian membuat konversi jawaban kedalam angka-angka sehingga memungkinkan di olah dengan menggunakan komputer. Tujuannya mempermudah saat analisa data dan mempercepat saat memasukan data.

3. *Clearing*

   Kegiatan pengecekan kembali yang telah dimasukan untuk melihat ada tidaknya kesalahan pada saat entry data dan dapat segera diperbaiki nilai yang ada sesuai hasil pengumpulan data.

4. *Scoring*

   Setelah data terkumpul dan kelengkapannya diperiksa kemudian dilakukan tabulasi dan diberi skor sesuai dengan kategori dari data serta jumlah item pertanyaan dari setiap variabel. Panduan penilaian dan pemberian skoring dengan menggunakan pendekatan *skala Likert.*

   Soal penelitian

   a. Jumlah pilihan = 5 skor 1-5
   b. Jumlah pertanyaan = 34
   c. Skoring minimal = 34 (34 x 1)
   d. Skoring maksimal = 102 (34 x 3)

e. 34 – 57 = kurang sosial

f. 57 – 79 = normal

g. 80 – 102 = terlalu social

5. *Processing*

Pada tahap ini, data yang terisi secara lengkap dan telah melewati pengkodean dan mulai memproses data untuk memasukan data (entrydata) dari sejumlah kuisioner yang terkumpul dalam paket penghitungan komputer.

6. *Tabulating*

Proses penyusunan data dalam bentuk tabel. Tabulating merupakan tahap lanjut dalam rangkaian proses analisa data, pada tahap ini data dapat dianggap telah selesai diproses dan oleh karenanya harus segera disusun ke dalam suatu pola normal yang telah dirancang dengan tabulating, data lapangan akan tampak ringkas dan bersifat merangkum.

Setelah sampel ini ditentukan maka langkah selanjutnya adalah wawancara yaitu memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan dan maksud, memberikan informed consent, kemudian memberikan kuesioner yang telah disediakan oleh peneliti.

## 4.8 Etika Penelitian

Etika penelitian dilakukan dengan menjaga kerahasiaan dan hak hak responden, menjamin kerahasiaan responden, dan kemungkinan terjadinya ancaman bagi responden. Dalam penelitian ini sebelum peneliti mendatangi calon partisipan untuk meminta kesediaan menjadi partisipan penelitian. Peneliti harus melalui beberapa tahap pengurusan perijinan sebagai berikut : peneliti meminta persetujuaan dari pihak-pihak kelurahan kemudian peneliti mendatangi calon partisipan dan meminta persetujuan calon pasrtisipan untuk menjadi partisipan penelitian. Setelah mendapa persetujuan barulah dilaksanakan penelitian dengan memperhatikan etika-etika dalam melakukan penelitian yaitu:

1. *Informed Consent*

*Informed consent* merupakan bentukpersetujuan antara peneliti dengan partisipan, dengan memberikan lembar persetujuan (*informed consent*). *Informed consent* tersebut diberikan sebelum penelitian dilaksanakan dengan memberikan lembar persetujuan untuk menjadi partisipan. Tujuan *informed consent* adalah agar partisipan mengerti maksud dan tujuan penelitian, mengetahui dampaknya, jika

partisipan bersedia maka mereka harus menandatangani lembar persetujuan, serta bersedia untuk direkam dan jika partisipan tidak bersedia maka peneliti harus menghormati hak partisipan.

2. *Anonimity* (Tanpa Nama)

   Merupakan etika dalam penelitian keperawatan dengan cara tidak memberikan atau mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang disajikan.

3. *Confidentiality* ( Kerahasiaan )

   Merupakan etika dalam penelitian untuk menjamin kerahasiaan dari hasil penelitian baik informasi maupun masalah-masalah lainnya, semua partisipan yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang dilaporkan pada hasil penelitian.

## 4.9 Analisa Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisa univariat dan analisa bivariat.

1. Analisa Univariat

   Menggambarkan proporsi dan distribusi frekuensi variabel yang bertujuan melihat kecenderungan data. Tujuan dari analisa data univariat ini adalah menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik dari masing-masing data katagorik (Hastomo, 2003). Cara pergitungan dilakukan dengan menggunakan persentase dari variabel berikut ini

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

   Keterangan:

   P = Proporsi

   F = frekuensi atau jumlah responden

   N = nilai maksimal penelitian jumlah responden (Arikunto, 2002).

2. Analisa Bivariat

   Analisa bivariat adalah analisa yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkolerasi. Analisa bivariat pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemaknaan dan besarnya hubungan masing-masing variabel indepent (konsep diri) terhadap variabel dependent (prestasi akademik) dengan

menggunakan uji korelasi Spearman Rho dengan besar bermakna adalah p ≤ 0,05. Jika nilai p<0,05 dianggap hubungan signifikan atau bermakna, jika nilai p>0,05 dianggap hubungan tidak signifikan atau tidak bermakna.

Rumus yang digunakan adalah : (Notoatmodjo, 2012).

$$p = 1 - \frac{6.\sum b1^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan :

p = Korelasi Spearman

b = Jumlah Kuadrat Selisih Ranking Variabel X dan Y

n = Jumlah Sampel

Keputusan hasil uji Spearman Rank (rho) adalah jika $r_{shitung} > r_{s\ tabel}$, maka Ho ditolak. Jika $r_{s\ hitung} < r_{s\ tabel}$ maka Ho diterima. Kuatnya hubungan dapat dinilai dari nilai r yaitu:

Menurut Sugiyono (2014), pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

**Tabel 4.2**
**Pedoman Interpretasi Koefisien**

| Besarnya "r" | Interpretasi |
|---|---|
| 0,00 – 1,99 | Terdapat korelasi akan tetapi korelasi itu sangat rendah sehingga dianggap tidak ada. |
| 0,20 – 0,399 | Terdapat korelasi antara variabel akan tetapi korelasi itu lemah/rendah. |
| 0,40 – 0,599 | Terdapat korelasi antara variabel akan tetapi korelasi itu sedang/cukup tinggi |
| 0,60 – 0,799 | Terdapat korelasi yang tinggi/kuat antar variabel yang diteliti. |
| 0,80 – 1,000 | Terdapat korelasi yang sangat tinggi/kuat antar variabel yang diteliti |

# BAB 5
# HASIL PENELITIAN

## 5.1 Pelaksanaan Penelitian

Bab ini membahas hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Hubungan Lamanya Penggunaan *Gadget* (*Smartphone)* Dengan Perilaku Sosial Pada Anak Usia 9-12 Tahun di Rw.004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati. Penelitian dilakukan pada anak usia 9-12 tahun dengan kriteria yang telah ditetapkan peneliti. Pada bab ini peneliti menyajikan dan menjelaskan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan pada tanggal 14-17 Maret 2020 di Rw.004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati. Pengumpulan data dilakukan dengan sistem *door to door* kepada warga Rw 004.

## 5.2 Penyajian Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dianalisis dan disajikan dalam dua bentuk yakni hasil analisis univariat dan bivariat. Penyajian data yang di analisis akan disajikan dalam bentuk tabel dan penyajiannya akan dipaparkan sebagai berikut :

1. Karakteristik Responden
   a. Usia

      Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia dapat dilihat di Tabel 5.1

**Tabel 5.1**
**Karakteristik Responden Berdasarkan Usia**

| Usia (Tahun) | Frequency | Persentase (%) |
|---|---|---|
| 9-10 | 23 | 39 |
| 11-12 | 36 | 61 |
| Total | 59 | 100,0 |

Berdasarkan tabel karakteristik usia 5.1 dari 59 responden 39% usia 9-10 tahun dan 61% usia 11-12 tahun.

   b. Jenis Kelamin

      Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat di Tabel 5.2

**Tabel 5.2**
**Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin**

| Jenis Kelamin | Frequency | Persentase (%) |
|---|---|---|
| Laki-laki | 16 | 27,1 |
| Perempuan | 43 | 72,9 |
| Total | 59 | 100,0 |

Berdasarkan tabel karakteristik jenis kelamin 5.2 dari 59 responden 72,9% berjenis kelamin perempuan dan 27,1% laki-laki.

2. Analisa Univariat

Analisa univariat adalah analisa yang diperlukan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan data secara sederhana (Dahlan, 2019). Pada penelitian ini dilakukan terhadap variabel lamanya penggunaan gadget dan perilaku sosial di rw.004 kecamatan kramat jati kelurahan cililitan. Analisa univariat terhadap variabel tersebut di analisis menggunakan distribusi frekuensi dan persentase variabel tersebut.

a. Univariat Lamanya Penggunaan *Gadget*

Hasil univariat yang akan dibahas meliputi lamanya penggunaan gadget dan perilaku sosial. Univariat lamanya penggunaan gadget.

**Tabel 5.3**
**Distribusi Responden berdasarkan Lamanya Penggunaan Gadget**

| Lamanya penggunaan *gadget* | Frequency | Persentase (%) |
|---|---|---|
| Rendah | 18 | 30,5 |
| Sedang | 15 | 25,4 |
| Tinggi | 26 | 44,1 |
| Total | 59 | 100,0 |

Berdasarkan distribusi frekuensi lamanya penggunaan *gadget* pada tabel 5.3, dari 59 responden yang memiliki lama penggunaan *gadget* rendah 30,5%, sedang 25,4%, dan lama penggunaan *gadget* tinggi 44,1%.

b. Univariat Perilaku Sosial

**Tabel 5.4**
**Distribusi Responden berdasarkan Perilaku Sosial**

| Perilaku Sosial | Frequency | Persentase (%) |
|---|---|---|
| Kurang | 18 | 30,5 |
| Normal | 27 | 45,8 |
| Terlalu | 14 | 23,7 |
| Total | 59 | 100,0 |

Berdasarkan distribusi frekuensi perilaku sosial pada tabel 5.4, dari 59 responden yang memiliki perilaku kurang sosial 30,5%, perilaku sosial normal 45,8%, dan perilaku terlalu sosial 23,7%.

3. Analisa Bivariat

Analisa bivariate pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemaknaan dan besarnya hubungan antara variabel independent (Lamanya Penggunaan *Gadget*) terhadap variabel dependent (Perilaku Sosial) di Rw.004 Kecamatan Kramat Jati Kelurahan Cililitan. Hasil analisis ini diperoleh dengan menggunakan Uji *Spesrman Rank (rho)* dengan besar kemaknaan p-value < 0,05. Jika p-value 0,05 dianggap hubungan signifikan atau bermakna. Jika p-value > 0.05 dianggap hubungan tidak signifikan atau tidak bermakna (Notoatmodjo, 2012). Hasil analisis bivariate ini dapat dilihat pada Tabel 5.5

**Tabel 5.5**
**Hubungan Lamanya Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Perilaku Sosial Pada Anak Usia 9-10 Tahun di RW 004 Kecamatan Kramat Jati Kelurahan Cililitan**

| Lamanya Penggunaan Gadget | Perilaku Sosial | | | | | | Total | | P-Value | R |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Kurang Sosial | | Normal | | Terlalu Sosial | | | | | |
| | n | % | n | % | n | % | n | % | | |
| Rendah | 7 | 11,9 | 11 | 18,6 | 0 | 0 | 18 | 30,5 | **0,005** | **0,358** |
| Sedang | 4 | 6,8 | 10 | 16,9 | 1 | 1,7 | 15 | 25,4 | | |
| Tinggi | 7 | 11,9 | 6 | 10,2 | 13 | 22,0 | 26 | 44,1 | | |
| **Total** | 18 | 30,5 | 27 | 45,8 | 14 | 23,7 | 59 | 100,0 | | |

Berdasarkan hasil uji statistik pada Tabel 5.5 dari 59 responden menunjukkan bahwa yang menggunakan *gadget* dengan durasi < 30 menit atau ½ jam/hari (kategori rendah) memiliki perilaku kurang sosial 11,9%, responden dengan perilaku sosial normal 18,6% dan responden dengan perilaku terlalu sosial 0%. Kemudian untuk responden yang menggunakan *gadget* dengan durasi 40-60 menit atau 1 jam/hari (kategori sedang) memiliki perilaku kurang sosial 6,8%, responden dengan perilaku sosial normal 16,9%, dan responden dengan perilaku terlalu sosial 1,7%. Kemudian responden yang menggunakan *gadget* dengan durasi 120 menit atau 2 jam/hari (kategori tinggi) memiliki perilaku kurang sosial 11,9%, responden dengan perilaku sosial normal 10,2%, responden dengan perilaku terlalu sosial 22,0%. Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan uji *Spreaman Rank (rho)*, didapatkan hasil nilai p-value sebesar

0,005 ($p < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya hubungan yang bermakna atau signifikan antara lamanya penggunaan *gadget* dengan nilai *coefficient correlation* = 0,358 yang artinya hubungan lemah.

# BAB 6
# PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini akan dipaparkan dalam 3 bagian yaitu lamanya penggunaan gadget, perilaku sosial dan hubungan lamanya penggunaan *gadget (smartphone)* dengan perilaku sosial pada anak usia 9-12 tahun di RW.004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati.

## 6.1 Pembahasan Univariat

### 6.1.1 Lamanya penggunaan *gadget (smartphone)*

Berdasarkan hasil analisa univariat terkait lamanya penggunaan gadget diperoleh persentase lamanya penggunaan *gadget* responden yang memiliki lama penggunaan *gadget* rendah 30,5%, sedang 25,4%, dan lama penggunaan *gadget* tinggi 44,1%. Hal ini menunjukkan bahwa lamanya penggunaan gadget dengan di kalangan anak khususnya anak usia 9-12 tahun sangat tinggi, dimana anak biasanya menggunakan untuk bermain game dari pada menggunakan untuk belajar atau pun bermain di luar dengan teman-teman seusianya. Karena didalam penggunaan *gadget* dengan kategori tinggi terdapat pengasuhan orang tua yang kurang tepat orang tua dan orang dewasa di sekitarnya mengenalkan *gadget* pada anak sehingga anak terpicu untuk menggunakannya terus menerus dan dampak bagi kesehatan anak selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi perilaku anak. Begitu pun dengan anak yang menggunakan *gadget* durasi rendah dan dengan durasi sedang orang tuanya mengenalkan tentang *gadget* namun bedanya mereka selalu diawasi dan dibatasi. Sehingga anak tidak terpicu untuk menggunakan gadgetnya terus menerus. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Ayuningtyas tentang faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget pada anak, salah faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget pada anak adalah pengasuhan orang tua yang kurang tepat.

Sari P & Mitsalia (2016) mengatakan bahwa rata-rata anak menggunakan gadget untuk bermain game dari pada menggunakan untuk hal lainnya, hanya sedikit yang menggunakan untuk menonton kartun dengan menggunakan gadget. Sedangkan menurut Nurrachmati (2014) menambahkan bahwa PC tablet atau smartphone tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar, bahkan video game, sehingga anak-anak

akan lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game dari pada untuk belajar atau pun bermain dengan teman-teman seusianya. Adapun dari salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget pada anak menurut Ayuningtyas, (2018) yaitu desain teknologi yang ada di gadget (smartphone) sekarang didesain semenarik mungkin karena untuk menarik konsumen karena setiap produsen pasti menginginkan pengguna memakai produknya, lalu merancangnya dengan berbagai fitur yang bertujuan untuk membentuk sebuah kebiasaan agar pengguna memakainya lagi. Beberapa fitur teknologi yang dapat menjadi penyebab anak menggunakan gadget yaitu warna yang cerah sehingga anak-anak menghabiskan waktu lebih lama memandangi warna-warna cerah dibandingkan dengan warna-warna teduh atau pastel. Penyebabnya ketika warna-warna yang cerah dan kontras lebih terlihat jelas dimata anak. Ketika beranjak remaja, anak-anak juga masih akan mendapati warna yang kuat dan cerah lebih menarik untuk dieksplorasi dibandingkan dengan warna lainnya. Karena itu banyak aplikasi dan games untuk anak didesain dengan warna cerah agar menarik perhatian. Fitur berikutnya yaitu, fitur autoplay yang secara otomatis memainkan vido berikutnya setelah yang sedang ditonton usai akan mengundang anak untuk berlama-lama menonton. Anak didorong untuk terus menerus beralih dari satu video ke video berikutnya tanpa batasan. Dan fitur yang terakhir yaitu, fitur notifikasi dari berbagai aplikasi yang dipasang di gadget memang didesain untuk menarik perhatian, notifikasi bisa ditanyakan secara visual maupun audio. Ketika notifikasi tersebut mengajak anak melakukan sesuatu seperti menonton video terbaru atau memainkan game level berikutnya, tanpa sadar anak akan terdorong untuk segera meresponnya.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah (2016) tentang dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kawasan kompleks Perumahan Pondok Jati, dari 17 anak-anak yang bertempat tinggal di kompleks ini semuanya sudah mengenal dan senang menggunakan gadget. Kebanyakan dari mereka menggunakan gadget berjenis smartphone maupun tablet pc. Anak-anak ini lebih sering menggunakan gadget untuk mengoperasikan aplikasi permainan, baik itu permainan yang bersifat edukatif maupun petualangan dan hiburan. Dan observasi yang dilakukan peneliti di kawasan Kompleks Perumahan Pondok Jati dari 17 anak 14 diantaranya anak mengemukakan bahwa pemakaian gadget lebih menyenangkan dibandingkan dengan

bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gadgetanak-anakini, yang tentunyalebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permaian yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orangtua meng"iya"kan bahwa saat anak-anaknya bermain gadget cenderung anak-anak ini diam di depan gadgetnya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget berdampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondol Jati Kabupaten Sidoarjo, hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai signifikan uji statistik t sebesar 0,000 < 0,05.

Demikian pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad & Arista (2018), tentang pengaruh penggunaan telepon pintar terhadap perkembangan moral anak dan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosial di SD Negeri 01 Bangetan Wetan Semarang. Mayoritas siswa menggunakan telepon pintarnya untuk menonton video dari youtobe dan melakukannya hampir setiap hari. sebanyak 20 siswa memilih jawaban selalu atau sekitar (13%) siswa menggunakan telepon pintar untuk menonton youtube, selanjutnya sebanyak 72 siswa memilih sering atau sekitar (46%), lalu sebanyak 33 siswa memilih kadang atau sekitar (22%) dan sisanya sebanyak 27 orang memilih jawaban tidak pernah atau sekitar (17%). Pada pernyataan nomor 13 yakni saya menggunakan telepon pintar lebih dari 6 jam sehari sebanyak 33 siswa memilih jawaban selalu atau sekitar (21,71%), sebanyak 72 siswa memilih sering atau sekitar (46,73%), sebanyak 20 siswa milih kadang dan 27 lannya memilih tidak pernah. Dari data angket banyak siswa sering menonton video dari youtube dan melakukannya hampir setiap hari, selain itu siswa memiliki kebiasaan untuk menggunakan telepon pintar lebih dari 6 jam dalam sehari. Dalam angket perkembangan moral sebanyak 81 anak memilih sering dalam pernyataan menirukan perilaku orang lain disekitarnyaatau yang dilihatnya. Ada kemungkinan dari hasil menonton video dari youtube anak mencontoh perilaku yang dilihatnya dan dianggap menyenangkan bagi dirinya.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sujianti (2018), tentang hubungan lama dan frekuensi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak pra sekolah di Tk Islami Al Irsyad 01 Cilacap. Diketahui bahwa ada 11 anak (55%) yang penggunaan gadgetnya sering berisiko mengalami perkembangan sosial yang kurang baik, sedangkan diantara lama penggunaan gadget

yang normal ada 15 (45,5%) mengalami perkembangan sosial yang kurang baik. Hal ini sesuai dengan konsep teori Hidayati (2013), bahwa berdasarkan sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan gadget pada usia dini tidak disarankan karena dapat menyebabkan anak tidak dapat belajar untuk berkomunikasi dan bersosialisasi. Terbatasnya respon anak karena penggunaan gadget akan mengganggu perkembangan, ketidakmampuan anak untuk bergaul dan beradaptasi karena anak tidak mampu menjalin emosi, alhasil anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal (Wiguna, 2013). Dan penggunaan gadget sangat mempengaruhi perilaku komunikasi individu. Kini gadget sudah menjadi media komunikasi pokok, hal tersebut dibuktikan dengan kenyataan di lapangan. Semua orang pasti tidak bisa lepas dari gadget, baik dalam berkomunikasi ataupun sekedar mengunggah di media sosial, hal tersebut memperlihatkan bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh terhadap perubahan perilaku individu sedemikian juga pada anak (Chikmah & Fitrianingsih , 2018).

Berdasarkan pemaparan diatas didukung dengan konsep teori dan penelitian terkait, dapat disimpulkan bahwa lamanya penggunaan gadget (smartphone) pada anak usia 9-12 tahun dipengaruhi oleh faktor-faktor diantaranya faktor Neurosains yang terjadi didalam otak ketika anak memakai gadget (smartphone) sehingga mereka akan terpicu untuk menggunakannya terus menerus, dan desain teknologi yang ada digadget.

### 6.1.2 Perilaku Sosial

Berdasarkan analisa univariat terkait perilaku sosial didapatkan responden yang memiliki perilaku kurang sosial 30,5%, perilaku sosial normal 45,8%, dan perilaku terlalu sosial 23,7% . Hal ini menunjukkan bahwa pada variabel perilaku sosial yang diperoleh di RW.004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati adalah perilaku sosial normal. Menurut Dalilah, (2019) perilaku sosial adalah tindakan seorang individu yang dapat mempengaruhi individu-individu lainnya dalam lingkungan sosial.

Dalam penelitian ini perilaku sosial anak di lihat dari faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku sosial yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berupa insting, motif dari dalam diri, sikap, serta nafsu, faktor internal juga dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor biologis dan faktor sosio psikologis. Faktor biologis bisa berupa faktor genetik atau bawaan dan motif biologis seperti kebutuhan makan dan minum, kebutuhan seksual serta kebutuhan melindungi diri dari bahaya. Untuk faktor sosio psikologis berupa kemampuan afektif yang berhubungan dengan emosional

manusia, kemampuan kognitif yang merupakan aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia serta kemampuan komatif yang merupakan aspek volisional yang berhubungan dengan kebiasaan kemauan bertindak. Faktor eskternal berupa pengaruh lingkungan sekitar.

Demikian pula dengan hasil penelitian Nur Khasanah & Dyah Kumalasari, (2015) tentang Penggunaan Handphone dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah didapatkan bahwa perilaku sosial siswa SMP Muhammadiyah Luwuk dikatakan perilaku sosial yang tidak wajar, karena perilaku siswa yang tidak sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku di masyarakat. Perilaku sosial yang tidak wajar tersebut nyatanya disebabkan oleh faktor eskternal, yaitu siswa lebih banyak mendapatkan pengaruh dari lingkungan luar keluarga dan pengaruh dari teman sebaya, hal lain yang juga ikut berperan adalah kultur yang ada di dalam masyarakat. Menurut Siswanto, (2007), bahwa perilaku dapat dikatakan wajar atau sehat apabila perilaku tersebut merupakan respons yang sesuai atau adaptif serta membuat individu menjadi lebih berkembang dan matang. Sedangkan perilaku yang dikatakan tidak wajar atau tidak sehat apabila perilaku tersebut sudah tidak lagi sesuai atau adaptif dengan situasi yang sedang dihadapi bahkan membuat individu menjadi semakin mengkerut dan terhambat.

Demikian juga penelitian Rio Aditya Pramuda, dkk (2020) tentang Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso didapatkan bahwa semua responden 38 (100%) memiliki perilaku sosial negatif, dan tidak memiliki perilaku sosial yang positif. Hal ini dikarenakan proses percepatan dan perlambatan tumbuh kembang anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor keturunan (jenis kelamin, ras, suku bangsa, bawaan), faktor lingkungan meliputi lingkungan prenatal dan post natal (budaya, sosial ekonomi, nutrisi, posisi anak dalam keluarga, status kesehatan) serta faktor hormonal (Kozier, 2011). Hasil ini didukung oleh penelitian Sujianti (2018), tentang hubungan lama dan frekuensi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak pra sekolah di Tk Islami Al Irsyad 01 Cilacap. Diketahui bahwa dari 53 responden, sebanyak 27 responden (50,9%) memiliki perkembangan sosial baik dan 26 responden (49,1%) memiliki perkembangan sosial kurang.

Hasil penelitian yang dilakukan di RW.004 Kecamatan Kramat Jati Kelurahan Cililitan ditemukan bahwa anak usia 9-12 tahun dengan mayoritas responden 27 anak (45,8%) dibandingkan dengan kategori perilaku sosial normal, sebanyak 18 responden (30,5%) dengan kategori perilaku sosial yang kurang, dan sebanyak 14 responden (23,7%) dengan kategori perilaku terlalu sosial. Karena didalam perilaku sosial normal terdapat cukup kepuasan akan kebutuhan inklusinya, tidak mempunyai masalah dalam hubungan antar pribadi mereka bersama orang lain pada situasi dan kondisinya, sangat berpartisipasi, tetapi bisa juga tidak ikut-ikutan, melibatkan diri pada orang lain. Dengan sendirinya orang lain akan melibatkan dia dalam aktifitas-aktifitas mereka. Dibandingkan dengan anak yang memiliki perilaku sosial yang kurang karena kebutuhan inklusi kurang terpebuhi misalnya semasa kecilnya sering diacuhkan oleh keluarga, merasa cemas dan merasa tidak ada orang lain yang mau menghargainya sehingga menjaga jarak antara dirinya dengan orang lain. Begitu pun dengan perilaku terlalu sosial bedanya didalam perilaku sosial disebabkan inklusi yang kurang namun perilakunya sangat berlawanan, cenderung memamerkan diri berlebih-lebihan dan slalu menarik perhatian orang.

## 6.2 Pembahasan Bivariat

Analisa bivariat digunakan untuk melihat hubungan antara variabel independen lamanya penggunaan *gadget (Smartphone)* dengan variabel dependen perilaku sosial pada anak usia 9-12 tahu di RW.004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat jati. Uji Bivariat ini menggunakan *correlation spearman rho.*

### 6.2.1 Hubungan Lamanya Penggunaan *Gagdet (Smartphone)* dengan Perilaku Sosial

Berdasarkan hasil analisa bivariat penelitan pada tabel 5.5 Hubungan Lamanya Penggunaan *Gadget (Smartphone)* dengan Perilaku Sosial Pada Anak Usia 9-12 Tahun di RW.004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan *Spreaman Rank (Rho)*, dimana nilai *p* value = 0,005 (0,005 < 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan anatara lamanya penggunaan gadget dengan perilaku sosial dengan nilai r = 0,358 yang artinya adanya hubungan dengan korelasi rendah/lemah.

Berdasarkan hasil penelitian dengan beberapa responden di RW.004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati didapatkan informasi bahwa *gadget* yang anak miliki mempunyai beberapa aplikasi media sosial dan beberapa anak mengatakan lebih tertarik

menggunakan *gadgetnya* untuk bermain sosial media seperti *facebook, Instagram, Tiktok*, dan bermain game online seperti *Mobile Legend, Free Fire, Pubg* yang mereka gunakan setiap harinya yaitu 120 menit atau 2 jam/ hari dibandingkan dengan menggunakan *gadget* nya untuk belajar atau bermain diluar bersama teman sebayanya . Hal ini membuktikan bahwa lamanya penggunaan *gadget (smartphone)* dengan durasi yang tinggi dapat mempengaruhi perilaku sosial pada anak. Pendapat ini didukung oleh Werner, J & James W.T (2005)yang mengatakan bermain *gadget* dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Ini terjadi karena anak-anak ini tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain.

Teori tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sebayang, (2019) tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan pola interaksi sosial remaja di SMP Negeri 1 Kecamatan Sitoluori berdasarkan hasil uji *Chi Square* didapatkan nilai $p = 0{,}00$, dimana $p < \alpha$, hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan pola interaksi sosial. Dalam penelitian ini menunjukkan bagaimana responden memanfaatkan berbagai jenis fasilitas yang terdapat pada *gadget* nya, menurut beberapa responden untuk fasilitas *gadget* mempunyai kelebihan yaitu pada komunikasinya secara lebih langsung yang tentu saja dapat meminimkan terjadinya kesalahpahaman. Asumsi peneliti berdasarkan hasil penelitian buruknya interaksi sosial remaja terjadi karena tingginya pemanfaatan fasilitas *gadget* pada remaja, ini menjelaskan bahwa remaja saat ini lebih banyak melakukan interaksi secara tidak langsung atau tidak dengan tatap muka, melainkan menggunakan fasilitas-fasilitas *gadget*. Semakin sering remaja dalam menggunakan fasilitas untuk berkomunikasi dan melakukan kegiatan lain maka semakin buruk interaksi sosial remaja.

Demikian pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Gunawan, (2017) tentang hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik berdasarkan hasil uji *Chi Square* didapatkan *p-value* = 0,000 ($p < 0{,}05$), hal ini menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik. Dalam penelitian ini bahwa 2 dari 42 anak yang sering bermain *gadget* memiliki perkembangan sosial yang normal. Hal tersebut dikarenakan perkembangan sosial pada anak dipengaruhi oleh banyak faktor, tidak hanya dari

stimulasi bermain *gadget* nya saja. Seperti yang dikemukakan oleh Mayar, (2013) bahwa perkembangan sosial anak sangat tergantung pada individu anak,peran orang tua, serta lingkungan yang ada disekitar anak. Masing-masing orang tua memiliki cara tersendiri dalam mendidik anak dan membimbing anaknya.

Penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Akbar dkk, (2015) tentang hubungan kebiasaan bermain gadget dengan interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di KB-TK Ar-Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang berdasarkan hasil uji korelasi *Spearman Rho* didapatkan nilai korelasi (p) = -0,316 dan hasil *p-value* = 0,015 (α = 0,05), hal ini menunjukkan bahwa adanya hubungan negatif yang bermakna anatara kebiasaan bermain gadget dengan interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di TK-KB Ar-Rahiim Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. Nilai korelasi yang diperoleh sebesar -0,316 (negatif), hal ini menunjukkan kekuatan hubungan dalam kategori lemah (0,200-0,399) dengan arah negatif. Hal tersebut menunjukkan jika kebiasaan bermain *gadget* semakin meningkat maka interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun semakin rendah. Kebiasaan bermain gadget memiliki dampak negatif seperti meningkatkan sifat aggressive cognitive dan aggressive behavior, memberikan efek permusuhan dan efek psikologis, menurunkan kebiasaan prososial. Misalnya secara tidak sengaja terenggol oleh teman saat belajar, dan diejek teman, maka dalam hitungan detik anak-anak akan membalas perlakuan yang diterima anak sebelumnya. Agresif ini dapat muncul dengan atau tanpa adanya provokasi. Agresif yang muncul akibat provokasi dimaksudkan untuk membalas perlakuan tidak menyenangkan yang diterima. Selain itu, anak-anak juga menunjukkan kecenderungan untuk berperilaku agresif.

Hasil yang ditemukan di RW.004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati mayoritas lama penggunaan *gadget* pada anak usia 9-12 dengan kategori durasi tinggi dan kategori perilaku kurang sosial. Hal ini terjadi karena didalam penggunaan *gadget* dengan kategori tinggi terdapat pengasuhan orang tua yang kurang tepat orang tua dan orang dewasa di sekitarnya mengenalkan *gadget* pada anak sehingga anak terpicu untuk menggunakannya terus menerus dan dampak bagi kesehatan anak selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi perilaku anak. Begitu pun dengan anak yang menggunakan *gadget* durasi rendah dan dengan durasi sedang orang tuanya mengenalkan tentang *gadget* namun bedanya mereka selalu diawasi dan dibatasi. Sehingga anak tidak terpicu untuk menggunakan gadgetnya terus menerus.

Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Ayuningtyas tentang faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* pada anak, salah faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* pada anak adalah pengasuhan orang tua yang kurang tepat.

Berdasarkan uraian diatas didukung dengan konsep teori dan peneliti terkait, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan lamanya penggunaan *gadget (smartphone)* dengan perilaku sosial pada anak usia 9-12 tahun di RW.004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati mayoritas anak dengan lamanya penggunaan *gadget* tinggi dan perilaku kurang sosial. Semakin lamanya penggunaan *gadget* dengan durasi rendah semakin baik juga perilaku sosial dibandingkan dengan lamanya penggunaan *gadget* dengan durasi tinggi dan sedang.

## 6.3 Implikasi Keperawatan

Penelitian ini terdiri dari dua implikasi, yaitu implikasi teoritis dan praktisi. Implikasi teoritis pada penelitian diharapkan dapat menjadi bahan masukan atau pertimbangan untuk dijadikan sebagai bagian hal yang penting bagi para akademisi mengenai lamanya penggunaan *gadget (smartphone)* dengan perilaku sosial pada anak usia 9-12 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa responden memiliki durasi penggunaan *gadget (smartphone)* yang berbeda-beda mulai dari durasi tinggi, durasi sedang dan durasi rendah. Masalah lamanya penggunaan *gadget (smartphone)* pada anak usia 9-12 tahun adalah pengasuhan orang tua yang kurang tepat kepada anak. Faktor-faktor penyebabnya adalah faktor lingkungan yang dominan dengan pemakain gadget, lengkapnya koneksi internet yang memudahkan anak untuk mengakses berbagai fitur aplikasi yang menyenangkan, dan kurangnya sosialisasi dengan teman sebaya di lingkungan rumah, serta sikap orang tua yang menganggap enteng pemberian gadget mempermudah anak untuk berkomunikasi dan sebagai upaya untuk menenangkan anak. Namun, ada faktor lainnya yaitu faktor Neurosains menjelaskan PPA *(Parahippocampal)* yang terjadi didalam otak ketika anak memakai *gadget (smartphone)* sehingga mereka terpicu untuk menggunakannya terus menerus dan faktor lainnya seperti sikap petugas kesehatan. Tantangan bagi pelayanan keperawatan komunitas bagaimana cara mengatasi permasalahan tersebut. Hal pertama yang perlu diperhatikan adalah kesiapan perawat komunitas sebagai pemberi pelayanan keperawatan komunitas. Kesiapan pelayanan yaitu kemampuan yang baik dari segi ketrampilan maupun segi pengetahuan. Ketrampilan dan pengetahuan merupakan modal utama bagi seorang perawat untuk memberikan

pelayanan kesehatan kepada anak dan orang tua. Perawat komunitas harus fokus memberikan pelayanan kesehatan berupa konseling atau masukan kepada anak dan orang tua terkhusu untuk orang tua tentang penggunaan *gadget*.

Sehingga penelitian ini berimplikasi penting untuk mendorong orang tua meningkatkan pengawasan kepada anak tentang penggunaan *gadget*. Implikasi praktisi dari hasil penelitian ini yaitu terutama untuk ibu bahwa pengasuhan yang tepat pada anak sangat penting untuk terbentuknya perilaku sosial yang normal, hal tersebut penting untuk mengawasi perilaku anak dalam berperilaku kepada teman sebanya. Terkait dengan durasi lamanya penggunaan *gadget* yang tinggi, diperlukannya pengawasan dan pemahaman tentang dampak penggunaan gadget yang terlalu lama pada anak. Dengan demikian lamanya pengunaan *gadget (smartphone)* pada anak menurun seiring dengan perilaku sosial yang normal, sehingga anak dapat bermain bersama teman sebayanya dan tidak slalu bermain dengan *gadget*nya.

Pemaparan diatas menunjukkan bahwa permasalahan lamanya penggunaan *gadget (smartphone)* tidak akan dapat teratasi bila tidak diikuti peran dari seorang ibu karena seorang ibu merupakan bagian integral dari penyelenggaraan rumah tangga yang dengan kelembutannya dibutuhkan untuk merawat anak secara terampil agar tumbuh dan berkembang dengan sehat.

## 6.4 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini belumlah sempurna dan masih banyak terdapat kekurangan, hal ini disebabkan karena :

1. Kemungkinan banyak variabel yang tidak terkait dengan lamanya penggunaan *gadget (smarthone)* dan perilaku sosial karena keterbatasan jurnal yang sesuai dengan variabel independen dan varibel dependen.
2. Peneliti mengalami kesulitan pada saat melakukan penelitian di RW.004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati dari susah untuk mencari tempat penelitian dan ada beberapa anak yang tidak mau untuk menjadi responden.
3. Peneliti juga mengalami kesulitan lain yaitu mengurus surat perizinan untuk uji validatas dan penelitian dari pihak kelurahan karena harus melalui perizinan penelitian PTSP (Pelayanan Terpadu Satu Pintu) dari provinsi DKI Jakarta.

# BAB 7
# PENUTUP

## 7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan, peneliti menarik kesimpulan dari distribusi kategori lamanya penggunaan gadget pada anak usia 9-12 tahun didapatkan mayoritas responden 26 anak (44,1%) menggunakan gadget dengan durasi 120 menit atau 2 jam/hari (kategori tinggi), pada variabel perilaku sosial mayoritas responden 27 anak (45,8%) dengan kategori perilaku sosial normal. Hal ini menunjukkan bahwa sesuai penjabaran hasil diatasi yaitu:

1. Sebagian besar frekuensi usia pada responden di RW.004 kelurahan cililitan kecamatan kramat jati berada pada umur 11-12 tahun (61%).
2. Sebagian besar frekuensi jenis kelamin responden di RW.004 kelurahan cililitan kecamatan kramat jati berada pada jenis kelamin perempuan sebanyak 43 (72,9%).
3. Berdasarkan distribusi frekuensi lamanya penggunaan *gadget* pada tabel 5.3, responden yang memiliki lama penggunaan *gadget* rendah 30,5%, sedang 25,4%, dan lama penggunaan *gadget* tinggi 44,1%.
4. Berdasarkan distribusi frekuensi perilaku sosial pada tabel 5.4, responden yang memiliki perilaku sosial 30,5%, perilaku sosial normal 45,8%, dan perilaku terlalu sosial 23,7%.
5. Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan hasil analisa menggunakan Uji *Spearman Rank (rho)* dengan *p value* = 0,005 (<0,05) terdapat hubungan lamanya penggunaan gadget dengan perilaku sosial pada anak usia 9-12 tahun, dengan adanya nilai r = 0,358 yang artinya menunjukkan adanya hubungan dengan korelasi rendah/lemah.

## 7.2 Saran

Berdasarkan pemaparan hasil, pembahasan, serta kesimpulan penelitian, maka peneliti akan memberikan saran, sebagai berikut :

1. Bagi Institusi Kesehatan

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi masyarakat disekitar wilayah kampus untuk meningkatkan perilaku sosial dalam bermasyarakat.

2. Bagi Orang Tua

   Diharapkan dapat memberikan wawasan tentang lamanya penggunaan *gadget (smartphone)* terhadap perilaku sosial anak usia 9-12 tahun, sehingga dapat membantu meningkatkan kesadaran orang tua tentang lamanya penggunaan *gadget (smartphone)* dan meminimalisir resiko perilaku kurang sosial pada anak.

3. Bagi Peneliti

   Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan bagi peneliti dalam menyusun penelitian berdasarkan metodologi penelitian yang baik dan benar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya, khususnya mengenai lamanya penggunaan *gadget (smartphone)* terhadap perilaku sosial pada anak usia 9-12 tahun, dan dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dalam penelitian selanjutnya.

# DAFTAR PUSTAKA


American Academy of Pediatrics. (2015). *Energy out : Daily Physical Activity Recommendations*. Retrieved from American Academy of Pediatrics: https://www.healthychildren.org/English/healthy-living/fitness/Pages/Enegry-Out- Daily-Physical-Activity-Recommedations.aspx

Ayuningtyas, C. H. (2018, Februari). Faktor Kecanduan Penggunaan Gadget. *https://digitalmama.id/penyebab-anak-kecanduan-gadget/*.

Bian, M., & Leung, L. (2015). *linking loneliness, shyness, smartphone addicition symptoms, and patterns of smartphone use to social capital.* Social Science computer review.

Deswita. (2006). *Psikologi Perkembangan* . Bandung: Remaja Rosdakarya.

Drajat, Z. (2005). *Pendidikan Islam Dalam Keluarga Dan Sekolah.* Jakarta: Ruhama.

Febi, I. S. (2017, Maret). Pengaruh Gadget. *http://www.authorstream.com/Presentation/ivanasarahfebi-2353498-pengaruh- gadget*.

Garry, B., Thomas, J., & Misty. (2007). *Smartphone.* Jakarta: Course Technology .

Harfiyanto, D. d. (2015, Desember). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di Semarang. *http://journal.Unnes.ac.id/sju/index.php/jess*.

Hendrastomo, G. (2013). *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja*. An-Nafs, vol. 08, No. 02, 29.

Hermawan, D. (2010). *Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Prestasi Belajar.*

Hudaya, A. (2018). *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik.* Research and Development Journal Of Education, 87.

Hurlock, E. (2007). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan.* Jakarta: Erlangga.

Irawan, J., & Armayati, L. (2013). *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*. An-Nafs, 29-30.

Iswidharmanjaya, A. &. (2014). *Bila Sikecil Bermain Gadget*. jurnal bisakimia, 8-9.

Jamun, Y. M., Wejang, H. E., & Ngalu, R. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Sma di Kecamatan Langke Rembong.* Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar.

Jaīē, B. (2011). *The Process Of Parenting.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Jonathan, D. (2015). *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak.* Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya.

Kurniawati, Y. (2012, maret kamis). *Hari gini nggak punya gadget, apa kata dunia? https: lifestyle.kompasiana.com urban 2011 10 12 hari-gini-nggak-punya-gadget- apa-kata-dunia.*

Lionil, & Tara. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial.* Jurnal Kultur Demokrasi, 2.

Maulida, F., Suswanti, I., Rahmawati, I., Maulana , L., & Riska. (2016, maret sabtu). *Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Anak Di Zaman Modern.*

Mulyana. (2012). *Manajemen PAUD Edisi Pertama.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Nazaruddin, S. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet pc berbasis android.* Bandung: Informatika Bandung.

Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian.* Jakarta: Ghalia Indonesia.

Nikmah, A. (2018). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Siswa. *Research and Development Journal Of Education*, 88.

Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian kesehatan.* Jakarta: Rineka Cipta.

_____. (2012). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

_____. (2012). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 2.

Nugraha, A. (2013, 09). *Perkmbangan Media Informasi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Retrieved from Ameliola Nugraha: https://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2 013-0229

Nurrachmawati. (2014). Pengaruh Sistem operasi mobile android pada anak usia dini. *Jurnal Pengaruh Sistem.*

Paulus Tan, F. d. (2016). Pengaruh Gadget dalam Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 7.

Pratiwi, E. (2014, November). Pengukuran Perilaku Individu dalam menganalisis perilaku konsumen. *https://enoenone.wordpress.com/2014/11/04/pengukuran-perilaku- \individu-dalam-menganalisis-perilaku-konsumen/.*

Saadah, D. (2018, April). Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Anak. *https://www.kompasiana.com/dianasaadah/5ae40097f13344396562c8f3/pengaruh- gadget-terhadap-perilaku-anak.*

Santrock, W. J. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 1.* Jakarta: Erlangga.

Sari P, & Mitsalia, A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra sekolah di Tkit Al Mukmin* . Jurnal Profesi, 73-77.

Sarwar, M., & Soomro, T. (2013). *Impact of Smartphone on Society Eurepean.* Journal of Scientific Research.

Sarwono, S. W. (2012). *Psikologi Remaja* . Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sharma, M. (*Addiction of Youth Towards gadgets*). 2012. *Elixir Human.*

Soekanto, S. (2005). *Sosiologi Suatu Pengantar.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Soerjono, S. (1992). *Sosiologi suatu pengantar.* Jakarta: Rajawali.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Method).* Bandung: Alfabeta.

Trapsilowati, A. P. (2008). *Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Ibu Rumah Tangga Dalam Pencegahan Demam Berdarah Dengue di Kelurahan Kutowinangun Salatiga.* Jurnal Vektor, 102-115.

Wahyu, N. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.* Surabaya: UNS.

Widiawati. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak.* Jakarta: Universitas Budi Luhur .

Wong D, L. H. (2009). *Wong's Nursing care of infants and children.* Mosby Company: St Louis Missouri.

Zaki, A. (2009). *E-Life Style, Beragam Perangkat Teknologi Digital.* Jakarta: Salemba Infotek.

# LAMPIRAN

Lampiran 1

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN**
**UNIVERSITAS BINAWAN**
**LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN PENELITIAN**

Kepada Yth.

Calon Responden Penelitian

Di Tempat

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Astika Fitri Diana Nasution

NIM : 011611004

Adalah mahasiswa Program Studi Keperawatan Universitas Binawan yang sedang melakukan penelitian yang berjudul "Lamanya Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Dengan Perilaku Sosial Pada Anak Usia 9-12 Tahun di RW. 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati".

Prosedur penelitian yang akan dilakukan adalah mengisi kuesioner perilaku sosial dan lamanya penggunaan *gadget*. Waktu yang dibutuhkan kurang lebih 15 menit. Penelitian ini tidak akan merugikan responden dan setiap informasi yang diberikan oleh responden akan terjamin kerahasianya. Apabila terdapat hal-hal yang kurang jelas mengenai prosedur penelitian, maka responden dapat langsung menanyakan pada peneliti.

Atas perhatian, ketersediaan dan kerjasama ini saya mengucapkan terimakasih.

Jakarta, Juli 2019

Penelit

Lampiran 2

## LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESONDEN (INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Inisial :

Usia :

Menyetujui untuk menjadi responden dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari Program Studi Keperawatan Universitas Binawan dengan Judul: "Lamanya Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Dengan Perilaku Sosial Pada Anak Usia 9-12 Tahun di RW. 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati". Dalam pengisian data, saya tidak dipaksa oleh siapapun, berpartisipasi dengan sukarela, memberikan informasi yang benar dan sejujurnya terhadap apa yang ditanyakan oleh peneliti, serta mendukung penelitian ini demi kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Jakarta, Juli 2019

( )

Lampiran 3

Nomor Responden

| | | |
|---|---|---|
| | | |

**Kuesioner Penelitian**

**Lamanya Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Dengan Perilaku Sosial Pada Anak Usia 9-12 Tahun di RW. 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati**

A. Petunjuk Pengisian:

1. Jawablah dan ikuti perintah pada pertanyaan berikut ini dengan benar.
2. Kuesioner ini berisi lamanya menggunakan *gadget* dan perilaku sosial.
3. Silakan mengisi pada tempat yang sesuai, khusus untuk pertanyaan pilihan. Beri tanda ceklis (√) pada pernyataan yang menurut anda benar,

   Adapun pilihan jawabannya adalah:

   - SL : Selalu
   - SR : Sering
   - KK : Kadang-kadang
   - JR : Jarang
   - TP : Tidak Pernah

4. Semua jawaban anda adalah BENAR
5. Semua pertanyaan harap diisi dengan lengkap dan apa adanya.
6. Bila ada pertnyaan yang kurang dipahami, minta lah petunjuk langsung
7. kepada peneliti atau asisten peneliti.
8. kami mengucapkan terima kasih atas partisipasi responden.

6. **Kuesioner Demografi Lamanya Penggunaan *Gadget (Smartphone)***

1) Kelas

☐ IV ☐ V ☐ VI

2) Jenis kelamin

☐ Laki-laki ☐ Perempuan

3) Usia

☐ 9 tahun
☐ 10 tahun
☐ 11 tahun
☐ 12 ahun

7. **Lembar Observasi Lamanya Penggunaan *Gadget (smartphone)***

Dengan indikator :

☐ Tinggi 120 menit atau 2 jam/hari
☐ Sedang 40-60 menit atau 1 jam/hari
☐ Rendah < 30 menit atau ½ jam/hari

8. **Kuesioner Perilaku Sosial**

| NO | Pertanyaan | SL | SR | KK | JR | TP |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Menggunakan peralatan makan dengan benar | | | | | |
| 2. | Mematuhi peraturan yang ada di kelas dan sekolah | | | | | |
| 3. | Menunggu dipersilahkan sebelum berbicara di kelas | | | | | |
| 4. | Tersenyum ketika bertemu teman atau kenalan | | | | | |
| 5. | Menyapa orang dewasa dan teman sebaya | | | | | |
| 6. | Mengungkapkan simpati kepada teman saat mereka kesulitan | | | | | |
| 7. | Berbagi mainan dengan teman | | | | | |
| 8. | Minta izin untuk meminjam barang orang lain | | | | | |
| 9. | Menyusun barang dimeja dengan rapi | | | | | |
| 10. | Membawa peralatan yang dibutuhkan di sekolah | | | | | |
| 11. | Menggunakan toilet dengan benar | | | | | |
| 12. | Menggenakan pakaian tanpa bantuan | | | | | |
| 13. | Mengikuti perintah guru | | | | | |
| 14. | Mengikuti peraturan sekolah | | | | | |
| 15. | Mengikuti rencana dan keputusan kelompok serta menerima ide-ide kelompok yang berbeda | | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | dari ide milik sendiri | | | | | |
| 16. | Bekerjasama dengan teman dalam melakukan kegiatan kelompok | | | | | |
| | Mencoba mengerjakan tugas sekolah secara mandiri tanpa bantuan | | | | | |
| 17. | Tahu dan mengikuti aturan sekolah walaupun tidak ada guru | | | | | |
| 18. | Menolak permintaan teman dengan sopan | | | | | |
| 19. | Memperhatikan percakapan ketika orang sedang berbicara | | | | | |
| 20. | Menerima kekalahan dan memberi selamat kepada pemenang ketika bermain | | | | | |
| 21. | Melaporkan kepada guru ketika sesuatu telah tumpah atau rusak | | | | | |
| 22. | Meminta maaf karena telah menyakiti orang lain | | | | | |
| 23. | Menerima konsekuensi atas kesalahan yang dilakukan | | | | | |
| 24. | Menjawab ketika ditanya tentang perbuatan yang salah | | | | | |
| 25. | Menceritakan perasaan atau suasana hati sendiri secara lisan | | | | | |
| 26. | Mengatakan "terimakasih" saat dipuji | | | | | |
| 27. | Melakukan tugas-tugas baru dengan semangat | | | | | |
| 28. | Mencoba untuk menjawab pertanyaan ketika diberikan pertanyaan oleh guru | | | | | |
| 29. | Menanyakan pelajaran yang belum dimengerti kepada guru | | | | | |
| 30. | Menyelesaikan tugas tepat waktu | | | | | |
| 31. | Berpartisipasi dalam perlombaan | | | | | |
| 32. | Menerima koreksi atas tugas yang sudah dilakukan | | | | | |
| 33. | Menerima saran dari teman untuk meningkatkan sikap yang baik | | | | | |

**Lampiran 4**

UNIVERSITAS BINAWAN

Nomor : 040/ S-Ext/UBinawan.FKK/I/2020 Jakarta, 10 Februari 2020

Lampiran : -

Hal : Melakukan Penelitian Skripsi

Kepada :

Menindaklanjuti surat dari Kampus Universitas Binawan Jakarta Timur No. 040/ S-Ext/UBinawan.FKK.I.2020 Tanggal 30 Januari 2020 perihal izin dan pengambilan data dan penelitian di RW 004 Kecamatan Kramat Jati Kelurahan Cililitan Program Studi Keperawatan Universitas Binawan untuk melaksakan penelitian skripsi mengenai "Hubungan Lamanya Penggunaan Gadget (Smartphone) dengan Perilaku Sosial pada Anak Usia 9-12 Tahun di RW 004 Kecamatan Kramat Jati, Kel. Cililitan" maka dengan ini kami mengirimkan Mahasiswa :

Nama : Astika Fitri Diana Nasution

NIM : 011611004

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih

Pembimbing I

(Ns.Harizza Pertiwi, S.Kep.MN)

Pembimbing II

(Ns. Nuniek Setyo Wardani S.Kep, M.Kep)

UNIVERSITAS BINAWAN

Jakarta, 31 Juli 2019

No : 158/SE/UBINAWAN.FKK/VII/2019
Hal : Permohonan Pengambilan Data Awal Penelitian
Lamp. : -

Kepada Yth,
**Bapak / Ibu Lurah**
**Kelurahan Cililitan**
**Di**
Tempat

Dengan hormat,

Dengan surat ini dapat kami sampaikan bahwa mahasiswa berikut:
Nama : Astika Fitri Diana Nasution
Semester : VI
NIM : 011611004

Sedang menyelesaikan tugas akhir Skripsi di Program studi Keperawatan Universitas Binawan. Sehubungan dengan hal tersebut dan sebagai salah satu proses yang dilalui adalah Pengambilan Data Awal Penelitian dengan judul : **"Hubungan Lamanya Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Pada Anak Usia Sekolah di RW 004 Kec. Cililitan, Kel. Kramat Jati".**

Melalui surat ini yang bersangkutan mohon kiranya dapat di ijinkan melakukan Pengambilan Data Awal Penelitian tersebut di **RW 004 Kel. Cililitan, Kec. Kramat Jati.**

Demikian surat permohonan ijin ini dibuat, atas ijin dan dukungan kami ucapkan terima kasih.

Fakultas Keperawatan dan Kebidanan
Universitas Binawan

**Dr. Aliana Dewi, S.Kp.,MN.**
Dekan

Tembusan : - Ketua RW 004 Kel. Cililitan
- Ketua RT di wilayah RW 004 Kel. Cililitan

KAMPUS BINAWAN
Jl. Dewi Sartika - Jl. Kalibata Raya Jakarta Timur 13630 INDONESIA
Telp. (62-21) 80880882, Fax (62-21) 80880883
Website : www.binawan.ac.id

UNIVERSITAS BINAWAN

Jakarta, 09 Oktober 2019

No : 261/SE/UBINAWAN.FKK/X/2019
Hal : Permohonan Ijin Pengambilan Data Uji Validitas dan Penelitian

Kepada Yth,
**Kepala Lurah**
**Kelurahan Cililitan**
Di
Tempat

Dengan hormat,

Dengan surat ini dapat kami sampaikan bahwa mahasiswa berikut:
Nama : Astika Fitri Diana Nasution
Semester : VII
NIM : 011611004

Sedang menyelesaikan tugas akhir Skripsi di Program Studi Keperawatan Universitas Binawan. Sehubungan dengan hal tersebut dan sebagai salah satu proses yang dilalui adalah Pengambilan Data Uji Validitas dan Penelitian dengan judul : **"Hubungan Lamanya Penggunaan Gadget (Smartphone) Dengan Perilaku Sisoal Pada Anak Usia 0-12 Tahun di RW 004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati".**

Melalui surat ini yang bersangkutan mohon kiranya dapat di ijinkan melakukan Pengambilan Data Penelitian di **RW 004** dan pengambilan data Uji Validitas di **RW 001 Kelurahan Cililitan, Kecamatan Kramat Jati.**

Demikian surat permohonan ijin ini dibuat, atas ijin dan dukungan kami ucapkan terima kasih.

Fakultas Keperawatan dan Kebidanan
Universitas Binawan

**Erika Lubis, S.Kp., MN**
Dekan Fakultas

Tembusan : - Ketua RW 004
- Ketua RW 001

**KAMPUS** BINAWAN
Jl. Dewi Sartika - Jl. Kalibata Raya Jakarta Timur 13630 INDONESIA
Telp. (62-21) 80880882, Fax (62-21) 80880883
Website : www.binawan.ac.id

# SEKRETARIAT RUKUN WARGA 04/3

Jl. Dewi Sartika, Gg. BIM RT. 04/04 Kelurahan Cililitan,
Kecamatan Kramat Jati - Jakarta Timur
Telp. (021) 8091420, 0813 9898 4520, 0818 0749 9432


Jakarta,25 Februari 2020

Nomer : 012 /rw04/02/2020

Kepada Yth.

UNIVERSITAS BINAWAN

Fakultas keperawatan dan kebidanan

Di Tempat.

Dengan Hormat

Memperhatikan surat sdr nomer : 04 / S-Ext /UBINAWAN/FKK/1/2020 tentang permohonan izin pengambilan data penelitian ditempat kami yaitu di RW 04 kelurahan Cililitan kecamatan kramat jati atas nama :ATIKA FITRI DIANA NASUTION semester VII NIM :011611006 KAMI SETUJUI DAN KAMI PERBOLEHKA N sepanjang data tsb tidak dipergunakan untuk kepentingan yg lain.

Demikian surat jawaban ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

PENGURUS RW 04 KEL.CILILITAN

RW 04 JT
KELURAHAN CILILITAN 75.04.1006
KECAMATAN KRAMAT JATI

( H.NURDJN )

Ketua

Tembusan : lurah Cililitan

Ketua Rt 001 s/d Rt 006

Anggota LMK Rw04

**UNIT PELAKSANA PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
**KELURAHAN CILILITAN**

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 7051/AG.2c/31.75.04.1006/-071.562/2019

TENTANG
**SURAT KETERANGAN UMUM**

| | | |
|---|---|---|
| Yang bertanda tangan di bawah ini | : | |
| Nama | : | TRI MULYANTONO |
| NIP | : | 198403082010011027 |
| Jabatan | : | KEPALA UNIT PTSP |
| Dengan ini menerangkan bahwa | : | |
| Nama | : | **ASTIKA FITRI DIANA NASUTION** |
| NIK | : | 3328066901980002 |
| Tempat / Tanggal Lahir | : | Bekasi / 29 Januari 1998 |
| Jenis Kelamin | : | Perempuan |
| Agama | : | Islam |
| Pekerjaan | : | Pelajar / Mahasiswa |
| Alamat | : | Yamansari RT.002/004<br>Desa Yamansari, Kecamatan Lebaksiu<br>Kabupaten Tegal, Provinsi Jawa Tengah |

Bermaksud :
Berdasarkan surat permohonan Dekan Fakultas Keperawatan dan Kebidanan Universitas Binawan Nomor 261/SE/UBINAWAN.FKK/X/2019 tanggal 9 Oktober 2019 bahwa yang bersangkutan diatas adalah Mahasiswi Semester VII Universitas Binawan dengan NIM.011611004 yang akan melakukan Pengambilan Data Uji Validitas dan Penelitian yang berlokasi di RW.001 dan RW.004 Kelurahan Cililitan. Keterangan ini diberikan sebagai pengantar. Untuk keperluan diatas mohon penelitian lebih lanjut.

Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 30 Desember 2019
Kepala Unit Pelaksana PTSP
Kelurahan Cililitan

TRI MULYANTONO
NIP. 198403082010011027

**Lampiran 5**

## MATRIKS KONSULTASI DAN BIMBINGAN

## MATA KULIAH INTRODUCTION to NURSING RESEARCH

Nama Mahasiswa : Astika Fitri Diana Nasution

Judul Penelitian : HUBUNGAN LAMANYA PENGGUNAAN *GADGET (SMARTPHONE)* DENGAN PERILAKU SOSIAL PADA ANAK USIA 9-12 TAHUN DI RW.004 KELURAHAN CILILITAN KECAMATAN KRAMAT JATI

Nama Pembimbing : **Ns. Harizza Pertiwi, S.Kep, MN**

| NO | MATERI KONSULTASI | SARAN PEMBIMBING | TTD MAHASISWA | TTD PEMBIMBING |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Judul | Cari materi/referensi yang berhubungan dengan variabel. | | |
| 2. | BAB 1<br>Latar belakang | - Perbaiki penyusunan kalimat.<br>- Tambahkan referensi.<br>- Tambahkan fenomena. | | |
| 3. | BAB 1<br>Revisi BAB 1 (Konsul Via-Email) | - Tambahkan referensi.<br>- Perbaiki struktur kalimat. | | |
| 4. | Ganti judul proposal | - Cari instrument.<br>- Cari referensi yang baru. | | |
| 5. | BAB 1 | - Tambahkan fenomena.<br>- Lanjut ke BAB 2. | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | BAB 1 & BAB 2 | - Tambahkan tinjauan teori.<br>- Perbaiki kerangka konsep.<br>- Lanjut BAB 3 & BAB 4. |  |  |
| | - Editing.<br>- Dampak dan Penggunaan *Gadget*.<br>- Instrumen perilaku sosial. | - Editing dirapihkan lagi.<br>- Dampak dan penggunaan *gadget* di satuin.<br>- Cari instrument perilaku sosial. |  |  |
| . | BAB 1 & BAB 4 | - Tentukan instrument yang mau di gunakan.<br>- Jalin trust dengan dengan responden penelitian. |  |  |

**MATRIKS KONSULTASI DAN BIMBINGAN**

**MATA KULIAH NURSING INQUIRY**

Nama Mahasiswa : Astika Fitri Diana Nasution

Judul Penelitian : HUBUNGAN LAMANYA PENGGUNAAN GADGET (SMARTPHONE) DENGAN PERILAKU SOSIAL PADA ANAK USIA 9-12 TAHUN DI RW.004 KECAMATAN KRAMAT JATI KELURAHAN CILILITAN

Nama Pembimbing 1 : **Ns. Harriza Pertiwi, S.Kep., MN**

Nama Pembimbing 2 : **Ns. Nuniek Setyo Wardani, S.Kep, M.Kep**

| NO | MATERI | SARAN PEMBIMBING | TTD PEM-BIMBING 2 |
|---|---|---|---|
| 1. | BAB 3<br>Kerangka penelitian dan skala ukur | Tambahkan variabel confounding dan masukan karakteristik di definisi operasional. | |
| 2. | BAB 4<br>Metode penelitian | Alat ukur sebaiknya di jelaskan satu persatu. | |
| 3. | BAB 5<br>Deskripsi hasil penelitian | Perhatikan cara penulisan interprestasi dari tabel 5.1 dan 5.1 serta perjelas mengenai interprestasi hasil uji statistik. | |
| 4. | BAB 5<br>Deskripsi hasil penelitian | Tambahkan karakteristik kategori usia dan jenis kelamin. | |
| 5. | BAB 5<br>Deskripsi hasil penelitian | Perbaiki cara penulisan untuk interprestasi karakteristik. | |
| 6. | BAB 6<br>Pembahasan | Penulisan jumlah responden tidak usah dicantumkan. | |

**MATRIKS KONSULTASI DAN BIMBINGAN**

**MATA KULIAH NURSING INQUIRY**

Nama Mahasiswa : Astika Fitri Diana Nasution

Judul Penelitian : HUBUNGAN LAMANYA PENGGUNAAN *GADGET (SMARTPHONE)* DENGAN PERILAKU SOSIAL PADA ANAK USIA 9-12 TAHUN DI RW.004 KECAMATAN KRAMAT JATI KELURAHAN CILILITAN

Nama Pembimbing 1 : **Ns. Harizza Pertiwi, S.Kep, MN**

Nama Pembimbing 2 : **Ns. Nuniek SetyoWardani, S.kep., M.Kep**

Nama Penguji : **Ns. Zakiyah, S.Kep, M.Kep, Sp.Kep.J**

| NO | MATERI | SARAN PENGUJI | HASIL REVISI | TTD PEM-BIMBING 1 | TTD PEM-BIMBING 2 | TTD PENGUJI |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Judul | Penulisan tempat tidak boleh disingkat. | Hubungan Lamanya Penggunaan *Gadget (Smartphone)* dengan Perilaku Sosial Pada Anak Usia 9-12 Tahun di RW.004 Kecamatan Kramat Jati Kelurahan Cililitan | | | |
| 2. | BAB 1 Tujuan umum | Harus sesuai dengan judul penelitian. | Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *Gadget (Smartphone)*dengan perilaku sosial anak usia 9-12 Tahun di RW .004 Kecamatan Kramat Jati Kelurahan Cililitan | | | |
| 3. | BAB 1 Manfaat penelitian | | Diharapkan dapat menjadi bahan intropeksi dan masukan positif kepada orang tua terkait dalam pembentukan perilaku sosial pada anak | | | |
| 4. | BAB 1 Keaslian | Cukup cantumkan | 1.5.1 Rhamdan Witarsa, dkk | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | penelitian | nama penulis dan judul jurnal | (2018) dengan judul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar, Jurnal.<br>1.5.2 Wahyu Novitasari dan Nurul Khotimah (2016 ) dengan judul Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Iteraksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.<br>1.5.3 Nur Khasanah dan Dyah Permatasari (2015) dengan judul Penggunaan *Handphone* dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah. | | | 2 |
| 5. | BAB 2 Kerangka konsep | Tambahkan referensi perilaku sosial | Sarwono, (2018) | | | 2 |
| 6. | BAB 4 Kriteria eksklusi | Perbaiki kalimat tidak dapat dimengerti | Kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah anak di RW. 004 Kecamatan Kramat Jati Kelurahan Cililitan yang tidak bersedia menjadi responden. | | | 2 |
| 7. | BAB 4 | Masih | Penelitian ini akan | | | 2 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Waktu dan tempat penelitian. | Menggunakan kalimat proposal. | dilakukan RW.004 Kelurahan Cililitan Kecamatan Kramat Jati. Waktu penelitian pada Februari 2020. | | | |

Lampiran 6

## *CURRICULUM VITAE*

**Personal Identity**

| | | |
|---|---|---|
| Name | : | Astika Fitri Diana Nasution |
| Place, Date of Birth | : | Bekasi, 29 Januari 1998 |
| Religion | : | Moeslim |
| Address | : | Yamansari RT/RW 002/004 Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal |
| Phone Number | : | 085691792451/0895321205873 |
| Email | : | astikanasution39@gmail.com |

**Formal Education**

1. TK Masyitoh Yamansari : 2003-2004
2. TK Muslimat NU Yamansari : 2003-2004
3. SDN 01 Yamansari : 2004-2010
4. SMPN 01 Lebaksiu : 2010-2013
5. SMAN 1 Balapulang : 2013-2016
6. Universitas Binawan Jakarta : 2016-2020