

**HUBUNGAN ANTARA DURASI DAN FREKUENSI PENGGUNAAN
GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA PRASEKOLAH
(3-6 TAHUN) DI TK ISLAM TERPADU AS-SALAM KOTA MALANG**

TUGAS AKHIR

**Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan**



Oleh:

Feny Isnandiyah Rizky

NIM: 155070207111016

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

MALANG

2019

**HUBUNGAN ANTARA DURASI DAN FREKUENSI PENGGUNAAN
GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA PRASEKOLAH
(3-6 TAHUN) DI TK ISLAM TERPADU AS-SALAM KOTA MALANG**

TUGAS AKHIR

**Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan**



Oleh:

Feny Isnandiyah Rizky

NIM: 155070207111016

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG**

2019

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**HUBUNGAN ANTARA DURASI DAN FREKUENSI PENGGUNAAN
GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA PRASEKOLAH
(3-6 TAHUN) DI TK ISLAM TERPADU AS-SALAM KOTA MALANG**

Oleh:

Feny Isnandiyah Rizky

NIM 155070207111016

Telah diuji pada

Hari : Rabu

Tanggal : 29 Mei 2019

dan dinyatakan lulus oleh:

Penguji I

Ns. Rinik Eko Kapti, S.Kep., M.Kep

NIP.198201312008122003

Penguji II/ Pembimbing I

Ns. Suryanto, S.Kep., M.Nurs

NIP. 198011152008121001

Penguji III/ Pembimbing II

Ns. Sholihatul Amaliya, M.Kep., Sp.Kep.An.

NIK. 2013018711142001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan

Ns. Tony Sunarsono, M.Kep.

NIP.198009022006041003



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Feny Isnandiyah Rizky
NIM : 155070207111016
Program Studi : Program Studi Ilmu Keperawatan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa Tugas Akhir ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 23 Mei 2019
Yang membuat pernyataan

Feny Isnandiyah R.
NIM. 155070207111016

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberi petunjuk, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Hubungan antara Durasi dan Frekuensi Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Islam Terpadu As-Salam Kota Malang”. Ketertarikan penulis akan topik ini didasari oleh keingintahuan peneliti terkait dengan penggunaan *gadget* yang dapat mempengaruhi interaksi sosial khususnya pada anak usia prasekolah. Penelitian ini bertujuan membuktikan bahwa terdapat hubungan durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak.

Laporan proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Jurusan Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Brawijaya, Malang. Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ahsan, S.Kp, M.Kes, selaku Ketua Jurusan Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Brawijaya Malang.
2. Ns. Setyoadi, S.Kep, M.Kep, Sp.Kom, selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Brawijaya Malang.
3. Ns. Tony Suharsono, S.Kep., M.Kep. sebagai Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan yang telah membimbing penulis menuntut ilmu di Program Studi Ilmu Keperawatan di Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya.
4. Ns. Rinik Eko Kapti, S.Kep., M.Kep. sebagai Ketua Tim Penguji Ujian Tugas Akhir yang telah memberikan masukan untuk menyempurnakan naskah Tugas Akhir.
5. Ns. Suryanto, S.Kep., M.Nurs, PhD, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan tugas akhir dan dengan sabar membimbing untuk bisa menulis dengan baik, dan senantiasa memberi semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Ibu Ns. Sholihatul Amaliya, S.Kep., M.Kep., Sp. Kep.An., selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar telah membimbing penulisan dan

analisis data, dan senantiasa memberi semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

7. Ns. Niko Dima Kristianingrum, S.Kep, M.Kep, Sp.Kom, selaku Koordinator Tugas Akhir dan Skripsi Jurusan Ilmu Keperawatan FKUB Malang dan segenap Dosen dan seluruh civitas akademika Jurusan Ilmu Keperawatan FKUB Malang yang telah memberikan ilmunya dan dukungan moril kepada penulis.
8. Yang tercinta, Ibunda Istianah E., Ayahanda Hariyanto serta kakak Delvy R.A atas segala dukungan dan kasih sayang yang diberikan sehingga TA ini bisa saya kerjakan dengan baik.
9. Sahabat-sahabat, BTS-ARMY, dan teman-teman saya di PSIK FKUB atas doa, motivasi, dukungan, serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.

Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikan dari proposal skripsi ini sehingga akhirnya dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Malang, 23 Mei 2019

Penulis

ABSTRAK

Rizky, Feny. 2019. *Hubungan antara Durasi dan Frekuensi Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Islam Terpadu As-Salam Kota Malang*. Tugas Akhir, Progam Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya. Pembimbing: (1) Ns. Suryanto, S.Kep., M.Nurs, PhD. (2) Ns. Sholihatul Amaliya, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.An.

Pada saat ini, teknologi informasi maupun komunikasi berkembang sangat pesat salah satunya yaitu *gadget*. *Gadget* tidak hanya bagi orang dewasa saja, tetapi anak balita sudah diperkenalkan *gadget*. Anak mengenal *gadget* karena melihat orang tua yang menggunakannya dalam kegiatan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia prasekolah (3-6 Tahun) di TK Islam Terpadu As-Salam Kota Malang. Penelitian ini menggunakan desain *cross sectional* untuk mengukur variabel durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dan interaksi sosial. Sampel diambil dengan metode *purposive sampling* sehingga didapatkan responden sebanyak minimal 97 anak. Pada penelitian ini mayoritas responden memiliki durasi penggunaan *gadget* dalam kategori cukup, frekuensi penggunaan *gadget* kategori rendah, dan interaksi sosial kategori cukup. Hasil uji *spearman rank* mempunyai *p-value* 0.001 dengan koefisien korelasi sebesar -0.402 dan -0.370. Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial dimana hasil negatif yaitu hubungan yang berlawanan artinya semakin tinggi durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* maka semakin rendah kemampuan interaksi sosial pada anak, begitu pula sebaliknya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat hubungan signifikan antara durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia prasekolah (3-6 Tahun). Saran yang dapat diberikan dari peneliti kepada orang tua yaitu perlu memberikan tindakan tegas dalam penggunaan *gadget* pada anak dengan cara memberikan batasan waktu serta meningkatkan interaksi dengan anaknya untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain itu, pihak sekolah perlu melakukan edukasi terkait penggunaan *gadget* yang sesuai pada anak.

Kata kunci : *Gadget*, Durasi, Frekuensi, Interaksi Sosial, Prasekolah

ABSTRACT

Rizky, Feny. 2019. *The Relationship between The Duration and Frequency of The Gadget Use with Social Interactions of Preschool Children (3-6 Years) in As-Salam Integrated Islamic Kindergarten, Malang City*. Final Project, Nursing Science Study Program, Faculty of Medicine, Universitas Brawijaya. Advisor: (1) Ns. Suryanto, S.Kep., M.Nurs, PhD. (2) Ns. Sholihatul Amaliya, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.An.

Presently, the technology of information and communication rapidly grows, one of them is gadget. Gadget is not for adults, but children have been introduced to a gadget. Children be acquainted with gadgets because they perceive their parents who use them in their daily activities. This study was aimed to analyze the relationship between the duration and frequency of the gadget use with social interactions of preschool children (3-6 years) in As-Salam Integrated Islamic Kindergarten in Malang. This research used a cross sectional design to measure the variable duration and frequency of the gadget use and the social interaction. Samples were obtained by purposive sampling method so that respondents of this study as many as 97 children. Most respondents had the duration of using the gadget in a sufficient category, frequency of using the gadget was in a low, and a sufficient of social interaction. The results of the spearman correlation rank statistical test had p-value 0.001 with correlation coefficient of -0.402 and -0.370. This value indicated that there was a strong significant relationship between the quality of interaction with the social interaction behavior where negative results indicated the existence of an inconsistency relationship, it meant the higher of the duration and frequency of the gadget use then the lower the ability of social interaction that existed in children, and vice versa. The study concludes that there is a significant relationship between the duration and frequency of the use of gadget with social interactions of preschool children (3-6 years). Suggestions that can be given from researchers to parents is that they need to provide a firm action in the gadget use in children by providing the time limits and increasing interactions with their children to support the growth and development of the children. In addition, the school needs to do edification related to the use of an appropriate gadget for children.

Keywords : Gadget, Duration, Frequency, Social Interaction, Preschool

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul Depan	i
Halaman Judul/Sampul Dalam	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan Keaslian Tulisan	iv
Halaman Kata Pengantar	v
Halaman Abstrak	vii
Halaman Abstract	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Konsep Penggunaan <i>Gadget</i>	7
2.1.1 Definisi <i>Gadget</i>	7
2.1.2 Penggunaan <i>Gadet</i> pada Anak Usia Prasekolah.....	7
2.1.3 Durasi dan Frekuensi Penggunaan <i>Gadet</i>	8
2.1.4 Dampak Penggunaan <i>Gadet</i>	10
2.2 Konsep Anak Usia Prasekolah.....	12
2.2.1 Definisi Anak Usia Prasekolah	12
2.2.2 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Prasekolah	12
2.3 Perkembangan Interaksi Sosial Anak Prasekolah	15
2.3.1 Definisi Interaksi Sosial Anak Prasekolah	15



2.3.2 Jenis-Jenis Intraksi Sosial	17
2.3.3 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial	18
2.3.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial.....	20
BAB 3 KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN	
3.1 Kerangka Konsep Penelitian	22
3.2 Deskripsi Kerangka Konsep Penelitian	23
3.3 Hipotesis Penelitian	24
BAB 4 METODE PENELITIAN	
4.1 Rancangan Penelitian	25
4.2 Populasi dan Sampel	25
4.2.1 Populasi	25
4.2.2 Sampel	25
4.2.3 Teknik Pengambilan Sampel	26
4.3 Variabel Penelitian	27
4.4 Lokasi dan Waktu Penelitian	28
4.5 Instrumen Penelitian	28
4.5.1 Alat Ukur Penelitian	28
4.5.2 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	32
4.6 Definisi Operasional	36
4.7 Prosedur Penelitian	38
4.7.1 Persiapan	38
4.7.2 Teknik Pengambilan Data	39
4.8 Pengumpulan Data	42
4.9 Pengolahan Data	42
4.9.1 Editing	42
4.9.2 Coding dan Skoring	42
4.9.3 Entri Data	44
4.9.4 Tabulating	44
4.10 Analisis Data	44
4.10.1 Analisis Univariat	44
4.10.2 Analisis Bivariat	45
4.11 Etika Penelitian	46
BAB 5 HASIL PENELITIAN	
5.1 Hasil Distribusi Demografi Responden	49
5.2 Durasi dan Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i>	50



5.3 Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah	51
5.1 Hubungan antara Durasi dan Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah	52
BAB 6 PEMBAHASAN	
6.1 Pembahasan Hasil Penelitian	55
6.1.1 Durasi dan Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i>	55
6.1.2 Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah	58
6.1.3 Hubungan antara Durasi dan Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah	62
6.2 Keterbatasan Penelitian	64
6.2 Implikasi Keperawatan	64
BAB 7 PENUTUP	
7.1 Kesimpulan	66
7.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	73



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Rekomendasi Penggunaan <i>Gadget</i>	9
Tabel 4.1 Definisi Operasional	36
Tabel 4.2 Pembagian Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	43
Tabel 4.3 Pembagian Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i>	43
Tabel 4.4 Pembagian Interaksi Sosial	43
Tabel 4.5 Alternatif Jawaban Instrumen Interaksi Sosial.....	43
Tabel 5.1 Distribusi Karakteristik Demografi Responden	49
Tabel 5.2 Distribusi Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	50
Tabel 5.3 Distribusi Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i>	51
Tabel 5.4 Distribusi Interaksi Sosial	51
Tabel 5.5 Tabulasi Silang Antara Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah	52
Tabel 5.6 Tabulasi Silang Antara Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah.....	53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Bagan Kerangka Konsep Penelitian.....	22
Gambar 4.1 Prosedur Penelitian	42



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Kelaikan Etik	73
Lampiran 2. Surat Izin Pengambilan Data.....	74
Lampiran 3. Penjelasan Mengikuti Penelitian.....	75
Lampiran 4. Pengantar <i>Informed Consent</i>	78
Lampiran 5. Pernyataan Persetujuan Mengikuti Penelitian.....	79
Lampiran 6. <i>Informed Consent</i>	80
Lampiran 7. Kisi – Kisi Kuesioner Penelitian	81
Lampiran 8. Kuesioner Penelitian	83
Lampiran 9. Pernyataan Telah Melaksanakan <i>Informed Consent</i>	87
Lampiran 10. Lembar Konsultasi.....	89
Lampiran 11. Tabulasi Data Penggunaan <i>Gadget</i>	90
Lampiran 12. Tabulasi Data Demografi Orang Tua.....	94
Lampiran 13. Tabulasi Skor Durasi dan Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial Anak.....	101
Lampiran 14. Uji Validitas dan Reliabilitas	108
Lampiran 15. Analisa Data	109
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian.....	111
Lampiran 17. CV Peneliti.....	113
Lampiran 18. Jadwal Kegiatan Penelitian	115

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi berkembang sangat pesat sesuai dengan zamannya. Salah satu bentuk teknologi yang berkembang adalah *gadget*. *Gadget* menurut istilah yaitu mengacu pada salah satu atau lebih portabel perangkat elektronik yang dapat dikategorikan antara lain ponsel seluler, pemutar musik (MP3), *game* konsol, atau perangkat berkemampuan nirkabel lainnya (Gupta, et al, 2013). Tidak dapat disangkal bahwa perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai kalangan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan (Syahra, 2006).

Zaman dahulu, penggunaan *gadget* hanya dilakukan oleh kalangan usia dewasa untuk berkomunikasi, kegiatan pekerjaan, dan orang-orang yang memiliki pendapatan atau status ekonomi tinggi karena harga *gadget* yang mahal. Namun saat ini, usia remaja dan usia dini seperti anak usia prasekolah atau anak usia Taman Kanak-Kanak sudah menggunakannya karena beberapa faktor seperti, orang tua yang sibuk bekerja dan harga *gadget* yang semakin murah akibat diberlakukannya pasar bebas dunia pada tahun 2008 dengan dibuktikan bahwa Indonesia termasuk dalam sasaran utama penjualan produk-produk elektronik khususnya teknologi *gadget*. Berdasarkan penelitian oleh *Common Sense Media* dan Rideout (2013), terdapat peningkatan penggunaan media dan *gadget* pada anak yaitu 38%

di tahun 2011 dan pada tahun 2013 menjadi 72%. Hasil penelitian Trinika (2015), menunjukkan sebesar 42,1% anak usia prasekolah mendapatkan paparan penggunaan *gadget* yang tinggi. Rata-rata penggunaan *gadget* pada anak dilakukan untuk bermain internet atau menonton video (Childwise, 2012; Findahl, 2012; Teuwen et al, 2012).

Awal pengenalan dini anak terhadap *gadget* biasanya dilakukan sebagai suatu cara pengalihan yang salah dari orang tua maupun keluarga dengan memperlihatkan game atau video yang ada dalam fitur *gadget* dengan tujuan agar anak tenang atau tidak menangis. Hal tersebut dapat memicu rasa keingintahuan anak pada *gadget*. Dari rasa keingintahuan anak terhadap *gadget*, saat sudah terpapar *gadget* sejak dini maka anak akan kecanduan *gadget* dan tampak tanda seperti sikap tantrum saat diperintahkan untuk berhenti bermain *gadget*, tidak merespon orang tua maupun orang lain, dan saat menginjak tahap sekolah maka nilai akademisnya akan menurun akibat sudah tidak tertarik terhadap materi pembelajaran di sekolah (Prihandrijani, 2016). Hasil penelitian Listyanto (2014) yang dilakukan di TK dan SD Kota Malang, menunjukkan bahwa dorongan orang tua memberikan fasilitas telpon seluler atau ponsel cerdas pada anak berdasarkan alasan paling penting adalah agar terpenuhinya kebutuhan rasa aman sebesar 37,3%, kebutuhan aktualisasi diri 29,3%, kebutuhan fisiologikal 17,3%, kebutuhan harga diri 8% dan kebutuhan sosial 8%. Oleh karena itu, bukan hal yang aneh apabila anak usia balita atau prasekolah bermain *gadget* (*Common SenseMedia* dan Rideout, 2013).

Dampak dari pengenalan *gadget* secara dini dapat berupa negatif dan positif. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain frekuensi,

durasi, dan pengawasan orang tua. Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari dimungkinkan juga akan mempengaruhi perkembangan anak, salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial. Namun demikian, belum diketahui sejauh mana penggunaan *gadget* berefek terhadap interaksi sosial, baik dari aspek durasi maupun frekuensi. Data dari Kementerian Kesehatan RI pada tahun 2010 mensinyalir adanya masalah interaksi sosial pada anak. Hal ini dibuktikan dengan hanya 54,03% dari 3.634.505 anak yang mempunyai kemampuan sosialisasi dan kemandirian baik, sedangkan targetnya adalah 90% (Depkes RI, 2010). Ada kemungkinan kondisi ini disebabkan karena penggunaan *gadget* pada anak. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya dimana penggunaan *gadget* dapat menimbulkan masalah serius dalam mental anak seperti menjadi agresif, isolasi masyarakat, dan keterampilan komunikasi memburuk (Lepičnik-Vodopivec dan Samec, 2012).

Interaksi sosial merupakan ujung tombak dari semua kehidupan sosial. Interaksi sosial dapat dibangun sejak dini atau pada usia prasekolah. Anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun yang tugas perkembangan dipersiapkan untuk menjadi manusia sosial, belajar bergaul dengan orang lain sehingga siap hidup bermasyarakat dan mampu mengenali berbagai peran serta dapat mengidentifikasi dirinya. Selain itu, apabila melakukan interaksi sosial, anak akan memperoleh berbagai informasi yang ada disekitarnya (Novitasari dan Khotimah, 2016). Oleh karena itu tanpa interaksi sosial, kehidupan sosial dengan lingkungan tidak akan berkembang, bahkan semakin luntur begitupun dengan emosi anak yang akan semakin sulit tersampaikan.

Banyaknya paparan penggunaan *gadget* sudah merambah ke berbagai kalangan usia dan tempat termasuk di Kota Malang, salah satunya adalah di Taman Kanak Kanak Islam Terpadu (TK IT) As Salam Malang. Dari hasil studi pendahuluan dan pengambilan data awal yang dilakukan, TK IT As Salam Malang mempunyai siswa didik sebanyak 113 siswa. Ketika proses belajar mengajar berlangsung, tidak jarang para guru menggunakan LCD untuk pemutaran video. Selain itu, di sekolah tersebut juga terdapat fasilitas laboratorium komputer dan ekstrakurikuler komputer. Beberapa orang tua siswa di sekolah tersebut menuturkan jika anaknya sudah terpapar dengan *gadget* yaitu ponsel, komputer, dan tablet, sedangkan fitur yang paling banyak digunakan adalah menonton video atau Youtube.

Anak mengenal *gadget* karena melihat orang tua yang menggunakan dalam kegiatan sehari-hari. Penggunaan *gadget* dilakukan jika anak harus menunggu orang tua bekerja, bermain setelah pulang sekolah, dan pengalihan jika anak susah tidur. Beberapa dampak negatif *gadget* yang dirasakan adalah anak menjadi kecanduan, sehingga orang tua mulai mengawasi penggunaannya. Selain itu, dikatakan juga bahwa anak jarang keluar rumah untuk bermain dengan teman sebaya dan sebagian lagi bahkan tidak pernah.

Durasi penggunaan *gadget* pada siswa TK IT As Salam bervariasi yaitu mulai dari 10 menit, lebih dari 30 menit, dan bisa mencapai 2 jam atau lebih dalam satu kali penggunaan *gadget*, sedangkan frekuensi penggunaannya bergantung pada kesibukan jam kerja orang tua, mulai dari 2-3 hari per minggu, hingga setiap hari. Pada penelitian sebelumnya

menganalisis durasi maupun frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial pada anak. Namun, belum ada penelitian yang terpublikasi yang meneliti tentang hubungan kedua hal tersebut pada anak usia 3-6 tahun.

Bedasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara Durasi dan Frekuensi Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) TK Islam Terpadu As-Salam Kota Malang”.

1.2 Rumusan Masalah

Adakah hubungan antara durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia prasekolah (3-6 Tahun) di TK IT As Salam Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan antara durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK IT As Salam Malang.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah.
- b. Mengidentifikasi interaksi sosial pada anak usia prasekolah.
- c. Menganalisis hubungan antara durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia prasekolah.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat bermanfaat sebagai referensi guna mengembangkan dan meningkatkan pembelajaran Ilmu Keperawatan dalam mutu pendidikan dan melakukan penelitian kesehatan.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Pelayanan Kesehatan, dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam peningkatan pelayanan kesehatan secara holistik terutama dalam deteksi dini kepada anak prasekolah dengan penggunaan *gadget* dalam berinteraksi sosial.
- b. Bagi masyarakat, untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah agar masyarakat dapat mencegah terjadinya gangguan interaksi sosial atau isolasi masyarakat dengan cara memahami idealitas durasi dan frekuensi penggunaan *gadget*.
- c. Bagi peneliti sebagai pengalaman belajar dan menambah wawasan dalam melakukan penelitian kesehatan berhubungan dengan durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dalam interaksi sosial pada anak prasekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Penggunaan *Gadget*

2.1.1 Definisi *Gadget*

Gadget merupakan bentuk dari perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi. *Gadget* adalah instrumen elektronik kecil dengan fungsi khusus. Secara umum, *gadget* terdiri dari beberapa bagian kelompok yaitu *gadget* elektronik, mekanik, dan aplikasi. Kategori *gadget* di Indonesia diantaranya yaitu *smartphone* atau ponsel cerdas seperti *Android* dan *Iphone*, *Blackberry*, tablet, laptop atau komputer, serta *netbook* (gabungan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet) yang merupakan alat-alat teknologi berisi berbagai macam aplikasi dan informasi (Pebriana, 2017). Menurut Rohmah (2018), *gadget* adalah suatu perangkat yang memiliki fungsi lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih. Gupta (2013) juga menyebutkan beberapa contoh perangkat yang termasuk pada kategori *gadget* diantaranya laptop, *MP3 Player*, *netbook*, *E-Reader*, kamera, *Xboox*, *smartphone*, tablet dan perangkat lain yang memiliki fungsi khusus dan berbeda-beda.

2.1.2 Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Prasekolah

Dewasa ini, usia remaja dan usia dini seperti anak usia prasekolah atau anak TK sudah menggunakan *gadget* karena beberapa faktor seperti, orang tua yang sibuk bekerja dan harga

gadget yang semakin murah akibat dari diberlakukannya pasar bebas dunia pada tahun 2008 dibuktikan dengan Indonesia termasuk dalam sasaran utama penjualan produk-produk elektronik khususnya teknologi *gadget* (Novitasari dan Khotimah, 2016). Pada *gadget* terdapat berbagai macam aplikasi atau fitur. Aplikasi-aplikasi tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran seperti mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan *video game*. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya (Nurrachmawati, 2014). Anak yang kecanduan *gadget* akan tampak tanda seperti sikap tantrum saat diperintahkan untuk berhenti bermain *gadget*, tidak merespon panggilan orang tua maupun orang lain, dan saat menginjak tahap sekolah maka nilai akademisnya menurun akibat sudah tidak tertarik terhadap materi pembelajaran di sekolah (Prihandrijani, 2016).

2.1.3 Durasi dan Frekuensi Penggunaan *Gadget*

Gadget yang merupakan bentuk nyata dari perkembangan teknologi berisi berbagai macam aplikasi dan program yang menarik seolah-olah telah menjadi teman bagi anak dan mampu menghipnotis anak untuk duduk tenang selama berjam-jam dengan bermain *gadget*. *Common Sense Media* dan Rideout (2013) mengemukakan hasil penelitiannya bahwa terdapat anak dengan usia 2-4 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 1 jam 58 menit per hari dan anak usia 5-8 tahun selama 2 jam 21 menit per hari. Sigman

(2010) mendukung pendapat tersebut dengan menyatakan bahwa idealnya lama (durasi) penggunaan *gadget* pada anak prasekolah yakni 30 menit sampai maksimal satu jam sehari. Menurut hasil obeservasi yang dilakukan oleh Trinika (2015) terhadap anak usia 3-5 tahun, frekuensi penggunaan *gadget* paling sedikit 1 sampai 3 hari per minggu, 4 sampai 6 hari per minggu, dan setiap hari. Sementara itu, *American Academy of Pediatrics* (AAP) (2016) merekomendasikan terkait dengan penggunaan *gadget* untuk anak sesuai dengan usianya:

Tabel 2.1 Rekomendasi Penggunaan Gadget

Pengelompokkan Usia	Rekomendasi Durasi	Indikasi Kecanduan
0 – 2 Tahun	Tidak boleh menggunakan <i>gadget</i>	Total 15 jam dalam sepekan
3 – 5 Tahun	Maksimal 10 menit	
5 – 7 Tahun	Maksimal 20 menit	
7 – 9 Tahun	Maksimal 30 menit	
9 – 12 Tahun	Maksimal 1 jam	
12 – 15 Tahun	Maksimal 2 jam	

Sebuah riset melalui Nielsen Indonesia, *Smartphone Consumer Insight* pada Mei 2013 menunjukkan bahwa rata-rata masyarakat Indonesia per harinya dapat menggunakan *smartphone* dalam waktu 189 menit atau 3 jam 15 menit. Angka tersebut termasuk sangat tinggi karena lebih lama daripada penggunaan *smartphone* di negara maju seperti Amerika. Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi segala aspek selain kesehatan fisik oleh efek radiasi, yaitu kepekaan anak terhadap lingkungan sekitar akan berkurang (Rowan, 2013).

2.1.4 Dampak Penggunaan *Gadget*

Handrianto (2016) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh atau dampak positif maupun negatif bagi orang dewasa, remaja, dan anak-anak, antara lain:

1) Dampak Positif

- Berkembangnya imajinasi. Imajinasi dapat berkembang dengan melihat gambar kemudian menggambar sesuai imajinasinya sehingga melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan.
- Melatih kecerdasan. Dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar.
- Meningkatkan rasa percaya diri. Ketika anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan.
- Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Hal tersebut dapat menimbulkan sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa.

2) Dampak Negatif

- Penurunan dalam kemampuan interaksi sosial. Anak kurang aktif dalam bersosialisasi dikarenakan saat memegang *gadget*, konsentrasi dan waktu akan dihabiskan di depan *gadget*. Anak cenderung asik dengan dunianya sendiri, fokus bermain *gadget* sehingga anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya dan tidak mempedulikan lingkungan sekitar yang

mengajak anak berinteraksi seperti menyapa atau mengajak berbicara. Selain itu, anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam menutup diri, keinginan anak untuk selalu menang saat bermain *game* menyebabkan empati terhadap orang lain berkurang, dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya. Apabila anak nyaman dan asik dengan dirinya sendiri maka semakin lama menyebabkan anak kurang bersosialisasi dengan orang tua maupun teman sebayanya.

- Penurunan konsentrasi saat belajar. Pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut.
- Malas menulis dan membaca. Hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget, misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *Youtube*, anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari.
- Kecanduan. Anak akan sulit dan merasa ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan baginya.
- Dapat menimbulkan gangguan kesehatan. Gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, misalnya dapat merusak kesehatan mata anak.
- Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat. Kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu

mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat.

- Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini. Ketika anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan maka akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman.

2.2 Konsep Anak Usia Prasekolah

2.2.1 Definisi Anak Usia Prasekolah

Usia prasekolah merupakan usia perkembangan seorang anak pada masa prasekolah dengan rentang 3-6 tahun (Potter dan Perry, 2009). Pengertian lain dikemukakan oleh Hidayat (2005) bahwa usia prasekolah merupakan usia pertumbuhan dan perkembangan anak usia 2,5-5 tahun. Pada usia ini terjadi perubahan signifikan untuk persiapan gaya hidup yaitu memasuki masa sekolah dengan mengkombinasikan antara perkembangan biologi, psikososial, kognitif, spiritual dan prestasi sosial (Mansur, 2011).

2.2.2 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Pertumbuhan masa prasekolah pada anak terjadi pertumbuhan fisik khususnya tubuh mengalami kenaikan rata-rata pertahunnya adalah 2 kg, sedangkan ukuran tinggi badan anak akan bertambah berkisar 6,75-7,5 cm tiap tahunnya. Menurut Hidayat (2005), proses perkembangan pada anak berdasarkan teori dibagi menjadi empat yaitu:

1. Perkembangan kognitif (Teori Piaget). Imajinasi yang dimiliki anak usia prasekolah bekerja sepanjang waktu dan jangkauan mental tentang dunia mereka terus berkembang. Piaget menggambarkan kognitif anak prasekolah sebagai pra-operasional. Pra-operasional adalah periode penantian untuk menuju tahapan berikutnya yaitu pemikiran operasional konkret. Tahapan pra-operasional berlangsung kira-kira usia 2 hingga 7 tahun. Dalam perkembangan kemampuan tersebut anak belum mampu mengoperasikan apa yang dipikirkan melalui tindakan dan perkembangan anak masih bersifat egosentrik. Egosentrik selalu ditunjukkan seperti anak akan memilih sesuatu yang berukuran besar meskipun isi sedikit. Pada masa ini sifat pemikiran anak yaitu transduktif menganggap semuanya sama, seperti seorang pria dalam keluarga adalah ayah maka semua pria adalah ayah baginya. Pemikiran yang kedua adalah animisme selalu memperhatikan benda mati, seperti apabila terluka akibat benda mati maka anak akan memukul ke arah benda mati tersebut.
2. Perkembangan psikoseksual (Teori Freud). Pada perkembangan psikoseksual merupakan proses dengan penambahan kematangan fungsi struktur serta kejiwaan yang dapat menimbulkan dorongan untuk mencari rangsangan dan kesenangan secara umum untuk menjadikan diri anak menjadi orang dewasa. Dalam tahap oedipal / phalik terjadi pada usia 3 hingga 5 tahun dengan perkembangan antara lain kepuasan anak terletak pada rangsangan autoerotic, yaitu meraba, merasakan kenimatan dari beberapa daerah erogennya, dan

suka pada lawan jenis. Anak laki-laki cenderung suka pada ibunya demikian sebaliknya anak perempuan suka pada ayahnya.

3. Perkembangan psikososial (Teori Erikson). Perkembangan ini dikemukakan oleh Erikson bahwa anak dalam perkembangannya selalu dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan untuk mencapai kematangan kepribadian anak. Perkembangan psikososial terjadi pada usia 3 hingga 6 tahun, inisiatif dan rasa bersalah terjadi pada masa ini. Anak akan mulai inisiatif dalam belajar mencari pengalaman baru dalam melakukan aktivitasnya, apabila pada tahap ini anak dilarang atau dicegah maka akan timbul perasaan bersalah dalam diri anak. Anak usia prasekolah menurut Hockenberry & Wilson (2009) berada pada fase inisiatif dan rasa bersalah (inisiatif vs guilty), sehingga anak sudah menyiapkan diri dalam menghadapi dan berusaha mencapai tugas perkembangannya, yaitu menguasai rasa inisiatif seperti bermain, berusaha untuk mendapatkan kepuasan dalam kegiatannya, serta merasakan hidup sepenuhnya. Konflik akan nampak akibat rasa bersalah, cemas dan takut diakibatkan oleh pikiran berbeda dengan perilaku yang diharapkan.
4. Perkembangan psikomoral (Teori Kohlberg). Menurut Kohlberg, anak-anak berkembang melalui interaksisosial namun interaksi ini memiliki pola khusus dimana faktor yang berperan yaitu aktivitas-aktivitas anak. Pada masa ini anak-anak hanya mengikutiperaturan yang telah ada, tanpa ia mengetahui guna ataupun fungsi dan jugatanpa menilai apakah peraturan tersebut benar atau salah. Menurut teori ini manusia memiliki tiga struktur kepribadian yang berbeda-beda, yaitu adanya

identitas yang merupakan kepribadian yang irasional dan tidak disadari, adanya kepribadian ego yaitu kepribadian rasional dan disadari tetapi tidak memiliki moralitas, dan super ego yang memiliki sistem nilai benar atau salah dan juga moral. Anak akan mulai mengalami perkembangan kepribadian super ego pada usia 5 tahun dan perkembangan ini secara khas akan menjadi sempurna. Ketika super ego berkembang maka suara hati telah terbentuk. Hal ini menunjukkan bahwa pada usia 5 tahun anak telah menyelesaikan perkembangan moralnya. Tahap-tahap perkembangan moral menurut Kohlberg antara lain tingkat moralitas pra-konvensional dimana orientasi pada kepatuhan dan hukuman yang artinya anak akan melakukan sesuatu agar memperoleh hadiah (*reward*) demikian sebaliknya jika tidak melakukan akan mendapat hukuman (*punishment*), moralitas konvensional berorientasi mengenai anak yang baik dimana anak memperlihatkan perbuatan yang dapat dinilai orang lain dan mempertahankan norma-norma sosial, serta moralitas post-konvensional berorientasi pada perjanjian antara individu dengan lingkungan sosial yang menciptakan hubungan timbal balik.

2.3 Perkembangan Interaksi Sosial Anak Prasekolah

2.3.1 Definisi Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan antara dua atau lebih individu dengan perilaku salah satu individu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki individu lain atau sebaliknya. Syaodih (2005) juga memaparkan bahwa hubungan antar anak dengan teman sebaya adalah bagian dari interaksi sosial yang dilakukan anak di

lingkungan sekolah maupun masyarakat. Ketika berinteraksi dengan teman sebaya, anak akan memilih teman yang usianya sama dan dalam berinteraksi dituntut untuk dapat menerima teman sebayanya. Penerimaan teman sebaya meliputi persamaan usia, menunjukkan minat terhadap permainan, menerima teman dari kelompok lain, atau dapat lepas dari orang tua atau orang dewasa lain, dan menerima kelas sosial yang berbeda.

Pada tahapan perkembangan anak usia dini menurut Helms dan Turner mengungkapkan bahwa pola perilaku sosial anak dapat dilihat dari berbagai dimensi, yaitu anak dapat berbicara dengan teman dan orang lain, bekerjasama (*cooperating*) dengan teman, anak mampu menghargai (*altruism*) baik dalam hal menghargai milik, pendapat, hasil karya teman, anak mampu berbagi (*sharing*) kepada teman, serta anak mampu membantu (*helping others*) orang lain. Awal masa kanak-kanak sering disebut sebagai masa prakelompok. Dasar untuk sosialisasi diletakkan dengan meningkatnya hubungan antara anak dengan teman-teman sebayanya dari tahun ke tahun. Anak tidak hanya lebih banyak bermain dengan anak-anak lain tetapi juga lebih banyak berbicara (Agung, 2013).

Arti interaksi sosial dalam buku Perkembangan Anak Usia Dini yaitu kegiatan berhubungan dengan orang lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal berperilaku, dapat diterima oleh orang lain, dan upaya mengembangkan sikap sosial yang layak diterima orang lain (Susanto, 2011). Menurut Moeslichatoen (2004), perkembangan keterampilan sosial yang dipelajari anak di Taman Kanak Kanak dibagi

menjadi tiga, yaitu membina diri sebagai individu, membina hubungan dengan orang dewasa, dan membina hubungan dengan kelompok. Dari penjabaran berbagai teori di atas dapat diartikan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara individu yang satu dengan yang lainnya dimana interaksi tersebut dinyatakan dalam bentuk tingkah laku.

2.3.2 Jenis-Jenis Interaksi Sosial

Menurut Witarsa et al (2018) bahwa sesuai dengan bentuk pelaksanaannya terdapat jenis interaksi sosial, yaitu sebagai berikut:

1. Interaksi antar status

Interaksi antar status adalah keterkaitan antara dua pihak dengan individu yang berbedadi satu lingkungan yang bersifat formal sehingga masing-masing pihak dapat melakukan interaksinya berdasar pada status masing-masing. Hubungan antara guru dan siswa atau siswa dengan orang tua atau dengan keluarganya yang berbeda status adalah contoh dari interaksi antar status.

2. Interaksi antar kepentingan

Interaksi antarkepentingan merupakan keterkaitan antara pihak induvidu yang berorientasi terhadap kepentingan dari masing-masing pihak. Masing-masing pihak saling memberikan solidaritasnyasebagai bentuk terciptanya dukungan suatu sikap yang harmonis sehingga komunikasi tersebut dapat dicapai.

3. Interaksi antar keluarga

Interaksi antar keluarga merupakan suatu keterkaitan yang terjadi antar pihak yang mempunyai hubungan darah. Pada interaksi ini,

solidaritas antara anggota yang relatif lebih tinggi dan bentuk hubungan yang bersifat informal.

4. Interaksi antar persahabatan

Interaksi ini merupakan keterkaitan antara dua atau lebih dengan masing-masing individu sangat mengharapkan adanya komunikasi yang saling menguntungkan untuk menjalin suatu hubungan yang sedemikian dekat atau kekerabatan.

Dari jenis-jenis interaksi sosial tersebut dapat dinyatakan bahwa interaksi sosial yang baik di lingkungan sekolah misalnya, hubungan antara guru dengan siswa, guru dengan orang tua atau wali murid, maupun siswa dengan antar siswa atau teman sebaya.

2.3.3 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Menurut Waluyo, dkk (2008), para Ahli Sosiologi membagi interaksi sosial dikategorikan kedalam dua bentuk, yaitu interaksi sosial asosiatif dan disosiatif.

1. Interaksi sosial asosiatif terjadi apabila interaksi mengarah pada penyatuan dan bentuk interaksi asosiatif dibagi menjadi kerjasama, akomodasi, dan asimilasi.
 - a. Kerjasama adalah usaha antar pribadi atau antar kelompok manusia untuk mencapai tujuan bersama. Ketika tujuan individu satu dengan lainnya saling berkaitan maka dapat dikatakan tujuan tercapai dan individu lain juga mencapai tujuan tersebut.
 - b. Akomodasi adalah usaha-usaha individu untuk meredakan suatu pertentangan atau ketegangan, yaitu usaha untuk mencapai kestabilan. Akomodasi ditujukan pada suatu keadaan yang

terdapat keseimbangan interaksi antara perorangan dan kelompok manusia.

- c. Asimilasi adalah suatu proses sosial dalam taraf kelanjutan yang ditandai dengan usaha-usaha mengurangi perbedaan yang terdapat diantara individu atau kelompok. Tujuannya untuk mencapai dan mempertinggi kesatuan dalam pikiran, sikap, organisasi, tindakan, serta proses mental dengan memperhatikan kepentingan dan tujuan bersama.
- d. Interaksi sosial disosiatif terjadi apabila interaksi mengarah pada konflik dan merenggangkan solidaritas kelompok. Interaksi sosial disosiatif dibagi menjadi persaingan atau kompetisi, kontravensi, dan pertikaian atau pertentangan.
 - a. Persaingan atau kompetisi adalah suatu proses individu atau kelompok dalam mencari keuntungan tanpa menggunakan kekerasan dan ancaman sehingga pada suatu waktu akan menjadi pusat perhatian umum. Dalam kehidupan sehari-hari, keuntungan tersebut dalam jumlah terbatas sehingga seseorang harus bersaing satu dengan lainnya. Contohnya gelar, juara, kesuksesan, dan hadiah. Oleh karena itu, ketika seseorang individu dapat mencapai tujuan maka individu lain akan terpengaruh dalam mencapai tujuan tersebut.
 - b. Kontravensi adalah sikap mental tersembunyi terhadap orang lain atau terhadap unsur-unsur kebudayaan suatu golongan yang dapat berubah menjadi kebencian, tetapi tidak sampai menjadi pertikaian atau pertentangan. Kontravensi ditandai dengan gejala

c. ketidakpastian atau keragu-raguan mengenai diri seseorang, perasaan tidak suka yang disembunyikan, dan kebencian.

d. Pertikaian atau pertentangan adalah suatu bentuk interaksi sosial ketika individu atau kelompok dapat mencapai tujuan sehingga individu atau kelompok lain akan hancur. Pertikaian terjadi jika dua pihak saling menggagalkan tujuan masing-masing.

2.3.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Menurut Syaodih (2005), faktor yang memengaruhi kemampuan interaksi sosial anak dibagi menjadi 8 yaitu:

1. Adanya kesempatan untuk berbaur dengan orang disekitar dari berbagai usia dan latar belakang. Semakin tinggi kesempatan anak untuk berbaur maka akan dapat mengembangkan kemampuan sosialnya.
2. Banyaknya variasi pengalaman dalam bergaul. Semakin banyak variasi pengalaman anak dalam bergaul dengan orang di lingkungannya maka semakin banyak hal yang dapat dipelajari sebagai bekal dalam meningkatkan kemampuan sosialnya.
3. Adanya minat dan motivasi. Fasilitas atau lingkungan yang mendukung dan menarik akan membuat minat dan motivasi bergaul semakin baik.
4. Banyaknya pengalaman yang menggembirakan diperoleh melalui pergaulan dan aktivitas sosial. Semakin banyak pengalaman menggembirakan melalui pergaulan dan aktivitas sosialnya maka dapat mengembangkan keinginan untuk bergaul.
5. Adanya bimbingan dan pembelajaran dari orang lain yang dijadikan contoh atau "model" bagi anak. Bimbingan dan pembelajaran

mengenai bergaul seharusnya dilakukan oleh seseorang yang dapat memberikan contoh yang baik bagi pergaulan anak.

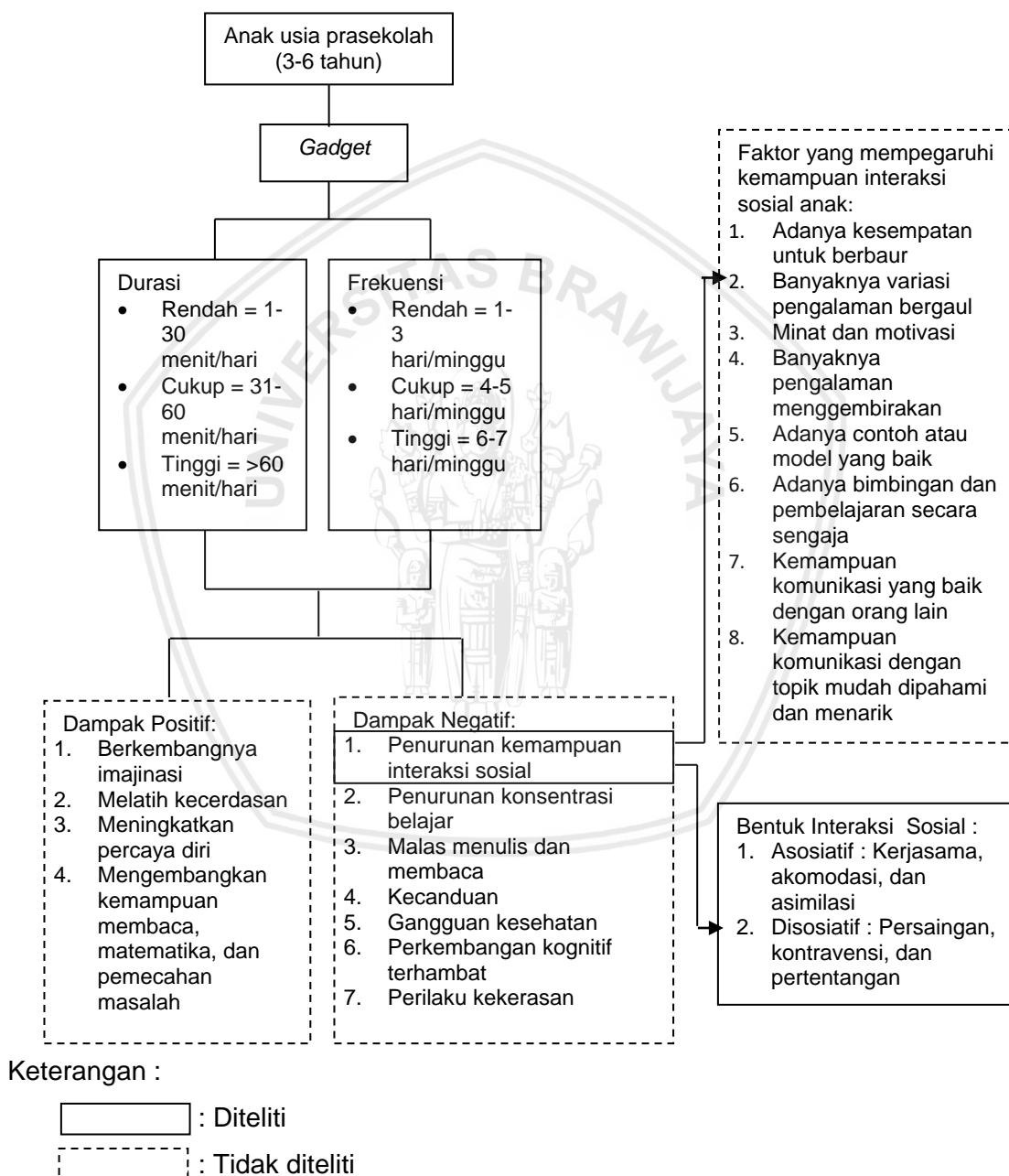
Adanya bimbingan dan pembelajaran yang dilakukan secara sengaja oleh orang yang menjadi contoh baik dalam bergaul. Meskipun kemampuan sosialisasi dapat berkembang melalui pengalaman dalam bergaul atau dengan mencontoh perilaku orang lain dalam bergaul, akan tetapi lebih efektif lagi apabila terdapat bimbingan dan pembelajaran secara sengaja oleh orang yang menjadi contoh baik dalam bergaul bagi anak.

6. Adanya kemampuan komunikasi baik yang dimiliki. Kemampuan komunikasi yang baik dengan orang lain harus dimiliki anak karena merupakan kunci utama dari sosialisasi atau interaksi sosial.
7. Adanya kemampuan berkomunikasi bersama orang lain dengan topik yang mudah dipahami dan menarik bagi lawan bicara. Faktor ini menuntut anak agar dapat berkomunikasi dengan kata-kata dan topik yang mudah dimengerti serta menarik bagi orang lain.

BAB III

KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konsep Penelitian



Gambar 3.1. Bagan Kerangka Konsep Penelitian



3.2 Deskripsi Kerangka Konsep Penelitian

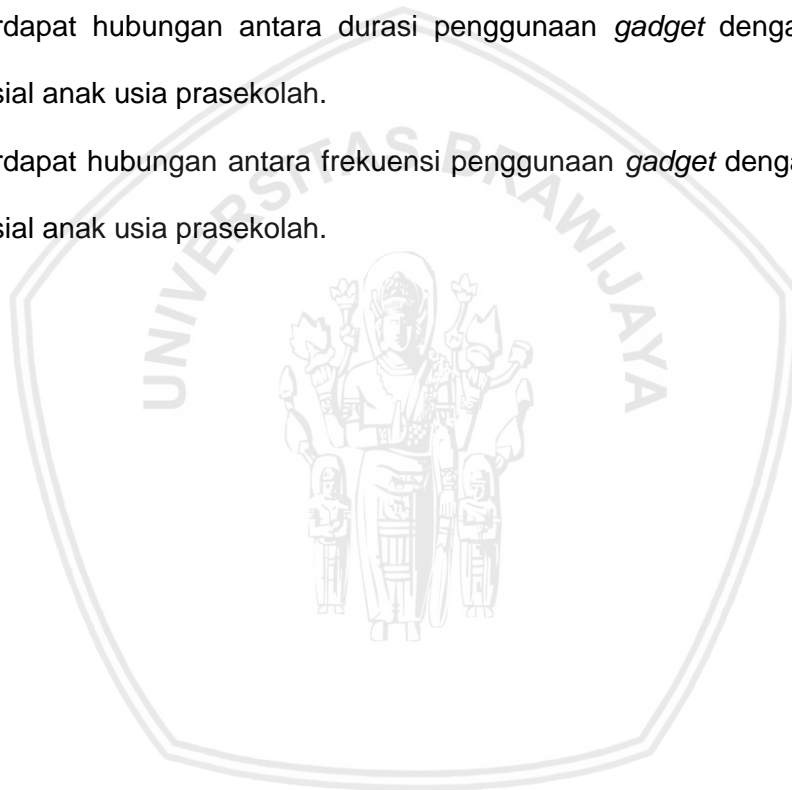
Berdasarkan kerangka konsep diatas dapat dijelaskan bahwa anak usia 3 sampai 6 tahun sudah menggunakan kemajuan teknologi yaitu *gadget*. *Gadget* adalah hal baru bagi anak sehingga dapat menstimulasi rasa ketertarikan dan perhatian khususnya pada usia prasekolah. Penggunaan *gadget* pada anak memiliki dampak positif, yaitu mengembangkan imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan percaya diri, serta mengembangkan kemampuan membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Disamping itu, *gadget* juga memiliki dampak negatif berupa penurunan kemampuan interaksi sosial, penurunan konsentrasi belajar, malas menulis dan membaca, kecanduan, gangguan kesehatan, perkembangan kognitif terhambat, dan perilaku kekerasan. Pada penelitian ini akan menganalisa hubungan antara durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak usia prasekolah.

Kedua hal tersebut dimungkinkan mempunyai hubungan karena saat sedang menggunakan *gadget*, anak akan fokus tanpa memedulikan lingkungan sekitarnya dan lebih senang terhadap fitur-fitur yang ada dalam *gadget* daripada berinteraksi atau bermain bersama teman-temannya. Anak tidak mendapatkan stimulasi dari orang lain atau lingkungan sekitar dan akhirnya dapat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial sehingga hal terburuk yang dapat terjadi adalah isolasi masyarakat. Bentuk-bentuk interaksi sosial dibagi menjadi 2 yaitu asosiatif yang terdiri dari kerjasama, akomodasi, dan asimilasi, serta disosiatif yang terdiri dari persaingan, kontravensi, dan pertentangan. Selain ada kemungkinan hubungan anara penggunaan *gadget*, interaksi sosial juga dipengaruhi oleh faktor adanya

kesempatan untuk berbaur, banyaknya variasi pengalaman bergaul, adanya minat dan motivasi, banyaknya pengalaman menggemirakan, adanya contoh atau model yang baik, adanya bimbingan dan pembelajaran secara sengaja, kemampuan komunikasi yang baik dengan orang lain, dan kemampuan komunikasi dengan topik mudah dipahami dan menarik.

3.3 Hipotesis Penelitian

1. Terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia prasekolah.
2. Terdapat hubungan antara frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia prasekolah.



BAB IV METODE PENELITIAN

4.1 Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif korelasi merupakan penelitian dengan mengkaji hubungan antara dua variabel (Nursalam, 2008). Metode pendekatan penelitian yang digunakan adalah *cross sectional*, yaitu penekanan pada waktu pengukuran/observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada satu waktu yang bersamaan. Pendekatan penelitian dimaksudkan untuk mengetahui hubungan durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial dalam satu kelompok anak usia prasekolah di TK IT As Salam Malang.

4.2 Populasi dan Sampel

4.2.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010). Populasi dalam penelitian adalah anak usia prasekolah di TK IT As Salam Malang, yaitu sebanyak 113 siswa.

4.2.2 Sampel

a. Sampel

Sampel yaitu sebagian dari populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2010). Sampel pada penelitian ini, yaitu siswa TK IT As Salam Malang kelas A dan B sebanyak minimal 97 anak.

b. Besar Sampel

Besar sampel dihitung berdasarkan rumus besar sampel untuk populasi. Menurut Nursalam (2008), besar sampel dalam penelitian dapat dihitung sebagai berikut:

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

$$n = \frac{113}{1 + 113 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{113}{1 + 0,2825} = \frac{113}{1,2825}$$

$$= 88,1 \sim 88$$

Keterangan:

n= Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

d = Tingkat signifikan (d=0,05)

Demi mengantisipasi kemungkinan adanya sampel yang *drop out* (DO) maka sampel ditambah 10% dari jumlah sampel minimal.

Sehingga besar sampel dalam penelitian ini sebanyak minimal 96,8 dan dibulatkan menjadi 97 responden.

4.2.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik pengambilan sampel secara *purposive sampling*.

Menurut Sugiyono (2013), *purposive sampling* yaitu suatu teknik penetapan sampel dengan pengambilan sampel secara sengaja

sesuai dengan persyaratan sampel yang diperlukan (kriteria inklusi dan eksklusi). Adapun kriteria inklusi dan eksklusi dalam pengambilan sampel yaitu:

a. Kriteria inklusi sampel

- 1) Anak usia 4-6 tahun.
- 2) Pernah dan/atau sedang mengoperasikan atau menggunakan *gadget*.
- 3) Bersedia menjadi responden dengan persetujuan orang tua, pengasuh, atau wali murid.

b. Kriteria eksklusi sampel

- 1) Anak yang sedang sakit fisik.
- 2) Anak dengan kelainan/kecacatan kongenital atau berkebutuhan khusus.

4.3 Variabel Penelitian

Variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu. Variabel dikarakteristikan sebagai derajat, jumlah, dan perbedaan. Variabel juga merupakan konsep dari berbagai level abstrak yang didefinisikan sebagai suatu fasilitas untuk pengukuran dan atau manipulasi suatu penelitian (Nursalam, 2008). Variabel dalam penelitian ini dikategorikan menjadi dua yaitu (Sugiyono, 2013):

1. Variabel bebas (*independent*)

Pada penelitian ini, variabel independent adalah durasi dan frekuensi penggunaan *gadget*.

2. Variabel terikat (*dependent*)

Pada penelitian ini, variabel dependen adalah interaksi sosial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK IT As Salam Malang.

4.4 Lokasi dan Waktu Penelitian

4.4.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK IT As Salam Malang.

4.4.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2019.

4.5 Instrumen Penelitian

4.5.1 Alat Ukur Penelitian

Alat penelitian yang digunakan dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang hal-hal yang dia ketahui. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup dimana sudah disediakan jawabannya sehingga responden hanya tinggal memilih (Arikunto, 2010). Penelitian ini akan menggunakan 2 kuesioner yaitu kuesioner durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dan kuesioner interaksi sosial.

1. Kuesioner Penggunaan *Gadget*

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner penggunaan *gadget*. Kuesioner penggunaan *gadget* dibagi menjadi tiga, yaitu data dasar penggunaan *gadget*, *durasi* dan frekuensi yang menunjukkan gambaran penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Dalam lembar kuesioner terdapat item terbuka yang telah dikembangkan oleh Nurmasari (2016) dan pertanyaan

penelitian tersebut telah dilakukan uji validitas kepada 10 responden yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Namun pada penelitian tersebut tidak disertakan hasil uji validitas dan reliabilitas sehingga dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas. Pada instrumen tersebut, peneliti hanya menggunakan 6 pertanyaan dari 10 pertanyaan yang ada. Hal tersebut dikarenakan 4 pertanyaan asli merupakan informasi pendukung dalam penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui keterlambatan perkembangan pada aspek bicara dan bahasa.

- a. Durasi penggunaan *gadget* dikategorikan menjadi 1-30 menit/hari (rendah), 31-60 menit/hari (cukup), >60 menit/hari (berat). Pembagian kategori durasi penggunaan *gadget* sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Nurmasari (2016) dan rekomendasi terkait dengan penggunaan *gadget* untuk anak sesuai dengan usianya oleh *American Academy of Pediatrics* (AAP) (2016).
- b. Frekuensi penggunaan *gadget* dapat dikategorikan dengan menggunakan rumus statistika (Sudjana, 2009) :

$$p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

Keterangan :

p : panjang kelas

rentang : nilai tertinggi dikurangi nilai terendah

banyak kelas : jumlah kategori kelas

Sehingga dapat disesuaikan yaitu rentang sebesar 6 dan dibagi 3 kategori kelas yaitu kelas rendah, cukup, dan tinggi. Maka

diperoleh panjang kelas $p = 2$ dan nilai terendah 1 sebagai batas bawah kelas pertama maka dikategorikan dalam kelas interval, yaitu 1-3 hari/minggu (frekuensi rendah), 4-5 hari/minggu (cukup), dan 6-7 hari/minggu (tinggi).

2. Kuesioner Interaksi Sosial

Instrumen yang kedua adalah lembar interaksi sosial yang didapatkan dari penelitian sebelumnya oleh Dianthika (2015). Dalam penelitian ini, kuesioner menggunakan skala *Likert* bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi interaksi sosial anak. Kisi-kisi pernyataan itu sendiri merupakan indikator yang akan dicatat dan ditetapkan pada butir-butir pernyataan yang disesuaikan dengan variabel penelitian. Selain itu, dalam penelitian ini menggunakan tiga aspek utama dalam interaksi sosial yang secara operasional sudah dirumuskan antara lain berkomunikasi, berkerjasama dan rasa solidaritas / empati. Kuesioner terdiri dari 30 item pernyataan dengan rentang selalu hingga tidak pernah. Sistem penilaian pada lembar kuesioner interaksi sosial anak menggunakan jawaban “selalu”, “sangat sering”, “sering”, “jarang”, dan “tidak pernah”. Kisi-kisi 30 indikator yang dikembangkan oleh Dianthika (2015) sebagai berikut:

1) Aspek berbicara

- Memperkenalkan identitas diri
- Mengucapkan salam ketika bertemu dengan guru
- Menyapa teman ketika bertemu
- Bertanya pada teman

- Mematuhi perintah guru
- Izin saat meminjam sesuatu kepada temannya
- Memberikan pujian kepada temannya
- Mengucapkan terimakasih pada temannya
- Berbicara dengan sopan
- Menjawab pertanyaan dari temannya

2) Aspek bekerja sama

- Bergabung mengerjakan tugas kelompok
- Memberi bantuan kepada temannya
- Menyelesaikan tugas kelompok
- Mengikuti kegiatan belajar kelompok dengan teman lainnya
- Mengikuti ajakan bermain dari temannya
- Tidak terlibat pertengkaran dengan temannya
- Menyepakati peraturan yang berlaku
- Mematuhi peraturan yang berlaku
- Berbagi mainan kepada temannya
- Menunggu bergiliran dengan temannya

3) Aspek rasa solidaritas

- Menolong teman yang kesulitan
- Memaafkan teman ketika melakukan kesalahan
- Meminta maaf kepada teman ketika melakukan kesalahan
- Merasakan apa yang dirasakan oleh temannya
- Menghibur teman saat dalam keadaan sedih
- Memahami teman yang sedang merasa gembira
- Menjenguk teman yang sakit

- Tidak mencela temannya
- Mengajak teman bermain
- Meminjamkan barang miliknya

Data interaksi sosial dikategorikan menjadi 3 kelas dengan nilai terendah adalah 30 dan nilai tertinggi 150. Berdasarkan hasil kuesioner kemampuan interaksi sosial dapat diukur dengan rumus statistika (Sudjana, 2009) :

$$p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

Keterangan :

- p : panjang kelas
 rentang : nilai tertinggi dikurangi nilai terendah
 banyak kelas : jumlah kategori kelas

Sehingga dapat disesuaikan yaitu rentang sebesar 120 dan dibagi 3 kategori kelas yaitu kelas interaksi baik, cukup, dan kurang. Maka diperoleh panjang kelas 40 dengan $p = 40$ dan nilai terendah 30 sebagai batas bawah kelas pertama maka dikategorikan dalam kelas interval, yaitu 30-70 (interaksi kurang), 71-110 (cukup), dan 111-150 (baik).

4.5.2 Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Uji validitas terhadap kuesioner interaksi sosial yang asli telah dilakukan menggunakan validitas konstruk (*construct validity*) dengan meminta pendapat para ahli (*judgement expert*). Penilaian validitas instrumen dilakukan oleh satu orang dosen dan dua orang guru dan hasil uji dinyatakan valid jika kecocokannya dengan indikator mencapai lebih besar dari 50%. Hasil uji validitas dari 30 butir pernyataan dari

penelitian tersebut dikatakan valid, namun ada perubahan redaksi pada butir pernyataan sesuai dengan saran para penilai. Sedangkan uji reliabilitas pada penelitian diukur dengan cara internal konsistensi karena mencobakan instrumen hanya sekali saja. Uji reliabilitas menggunakan teknik Kuder-Richardson 21 dengan perhitungan varians total didapatkan sebesar 45,72 dan perhitungan reliabilitas sebesar 0,920. Hasil yang didasarkan uji reliabilitas diperoleh harga $r_i = 0,920$. Jika diinterpretasikan maka tergolong pada koefisien reliabilitas sangat tinggi dan instrumen tersebut reliabel sehingga dapat digunakan sebagai instrument penelitian. Dikarenakan sudah ada hasil uji validitas dan reliabilitas pada instrumen ini, maka peneliti tidak melakukan uji validitas dan reliabilitas lagi. Uji validitas dan reliabilitas hanya dilakukan untuk kuesioner penggunaan *gadget*, yaitu sebagai berikut :

1. Uji Validitas

Instrumen penelitian ini diuji dengan menggunakan uji statistik *Spearman Rank* berdasarkan skor total variabel yang dimaksud. Agar penelitian ini lebih teliti, sebuah item sebaiknya memiliki korelasi (p) dengan skor total masing – masing variabel $\leq 0,05$. Item yang memiliki hasil p value $> 0,05$ akan dihilangkan. Instrumen dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (Hidayat, 2007). Uji validitas dilakukan untuk kuesioner durasi dan frekuensi penggunaan *gadget*. Uji validitas dilakukan di TK BA Restu 2

Malang. Kuesioner diujikan pada 10 responden yang telah sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Instrumen yang dilakukan uji validitas terdiri dari 6 pertanyaan (4 data dasar penggunaan *gadget*, 1 soal durasi penggunaan *gadget*, dan 1 soal frekuensi penggunaan *gadget*). Pada penelitian ini, uji validitas hanya dilakukan pada 2 item (1 soal durasi, dan 1 soal frekuensi) dalam instrumen penggunaan *gadget*. Berdasarkan hasil uji validitas instrumen durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* didapatkan hasil p-value dari kedua item <0,05 dan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hal ini berarti, instrumen sudah valid untuk digunakan dalam mengukur variabel penggunaan *gadget*.

2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini diukur dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas Instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

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

$\sigma^2 t$: Varians total

Dalam penelitian ini rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas adalah dengan *Alpha Cronbach* menggunakan fasilitas Computer program SPSS for windows Seri 16. Uji reliabilitas dilakukan di TK BA Restu 2 Malang. Kuesioner diujikan pada 10 responden yang telah sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi.

Hasil uji reliabilitas dari instrumen penggunaan menunjukkan bahwa nilai Alpha Cronbach yaitu $>0,70$. Kesimpulannya adalah instrumen penggunaan *gadget* sudah cukup reliabel untuk mengukur variabel penggunaan *gadget*.



4.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan tersebut (Notoatmodjo, 2005).

Tabel 4.1 DefinisiOperasional

No.	Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala Ukur	Hasil Ukur
1.	Durasi penggunaan <i>gadget</i>	Lama penggunaan <i>gadget</i> (<i>smartphone</i> , laptop atau komputer, tablet, <i>game</i> konsol, kamera, dan <i>netbook</i>)	Terdapat 3 (tiga) kategori durasi penggunaan <i>gadget</i> menurut Nurmasari (2016): <ul style="list-style-type: none"> • Rendah = 1-30 menit/hari • Cukup = 31-60 menit/hari • Tinggi = >60 menit/hari 	Kuesioner	Ordinal	Rentang skor 1-3 dapat dikategorikan menjadi: <ul style="list-style-type: none"> • Skor 1 = Rendah (Durasi 1-30 menit/hari) • Skor 2 = Cukup (Durasi 31-60 menit/hari) hari/minggu • Skor 3 = Tinggi (Durasi >60 menit/hari)

No.	Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala Ukur	Hasil Ukur
2.	Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	Kekerapan atau pengulangan waktu yang dilakukan dalam menggunakan <i>gadget</i> (<i>smartphone</i> , laptop atau komputer, tablet, <i>game</i> konsol, kamera, dan <i>netbook</i>)	Terdapat 3 (tiga) kategori frekuensi penggunaan <i>gadget</i> menurut Nurmasari (2016) : <ul style="list-style-type: none"> • Rendah = 1-3 hari/minggu • Cukup = 4-5 hari/minggu • Tinggi = 6-7 hari/minggu 	Kuesioner	Ordinal	Rentang skor 1-3 dapat dikategorikan menjadi: <ul style="list-style-type: none"> • Skor 1 = Rendah (Frekuensi 1-2 hari/minggu) • Skor 2 = Cukup (Frekuensi 3-4 hari/minggu) • Skor 3 = Tinggi (Durasi >5 hari/minggu)
3.	Interaksi sosial anak usia prasekolah (3-6 tahun)	Hubungan antara individu dengan individu maupun dengan kelompok (keluarga, teman sebaya, orang lain).	Terdapat 3 (tiga) indikator interaksi sosial menurut Dianthika (2015) : <ul style="list-style-type: none"> • Aspek bicara • Aspek kerja sama • Aspek rasa solidaritas Terdapat 10 pernyataan untuk masing-masing indikator, sehingga totalnya yaitu 30 pernyataan dengan masing-masing pernyataan diberikan skor 1-5	Skala Likert	Ordinal	Rentang skor 30-120 dan dikategorikan menjadi : <ul style="list-style-type: none"> • Kurang = 30-70 • Cukup = 71-110 • Baik = 110-150

4.7 Prosedur Penelitian

Pengumpulan data sangat penting dalam penelitian yang harus dilakukan secara terstruktur atau sistematis dan terarah sesuai dengan masalah yang diteliti.

4.7.1 Persiapan

1. Peneliti mengurus perizinan untuk proses pengumpulan data.
2. Setelah mendapat izin dari program S1 Keperawatan Universitas Brawijaya terkait judul tugas akhir maka peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mendapatkan data pendukung penelitian yaitu terkait dengan tempat yang akan dilakukan penelitian. Kemudian peneliti menetapkan pilihan untuk melakukan penelitian di TK Islam Terpadu As-Salam. Peneliti mendapatkan informasi tentang jumlah populasi siswa TK IT As Salam Malang.
3. Setelah mendapatkan surat dari Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran, peneliti kemudian melakukan permohonan izin ke pihak TK Islam Terpadu As-Salam.
4. Peneliti di izinkan untuk melakukan studi pendahuluan di TK Islam Terpadu As-Salam dengan cara melakukan wawancara atau interview terhadap beberapa orang tua siswa dan pemegang kebijakan di sekolah TK Islam Terpadu As-Salam.
5. Tahapan selanjutnya peneliti melakukan pembuatan proposal penelitian terkait dengan hubungan durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Islam Terpadu As-Salam.
6. Proposal penelitian yang telah dibuat oleh peneliti selanjutnya dilakukan pengujian.
7. Peneliti melakukan *ethical clearance* kepada komisi etik di Universitas Brawijaya untuk mendapatkan surat izin penelitian.

8. Setelah proposal dinyatakan lulus pengujian etik maka peneliti dapat melakukan penelitian.
9. Pengajuan izin ke TK Islam Terpadu As-Salam untuk melakukan penelitian. Peneliti juga melakukan kerjasama dengan wali murid dalam pelaksanaan kegiatan dan pengumpulan kuesioner. Kemudian peneliti mendatangi orang tua/wali responden dan melakukan sesi informasi untuk menjelaskan maksud kedatangan kepada subyek penelitian.
10. Orang tua/wali responden menandatangani lembar *informed consent*. Peneliti mengumpulkan data dengan membagikan instrumen berupa lembar kuesioner yang sudah disertai petunjuk pengisian. Responden menjawab pertanyaan yang telah ditanyakan oleh peneliti dalam lembar kuesioner. Lembar kuesioner dapat dikumpulkan langsung kepada peneliti atau maksimal 2 hari kepada wali murid. Kemudian diakhiri dengan mengucapkan terimakasih setelah selesai.

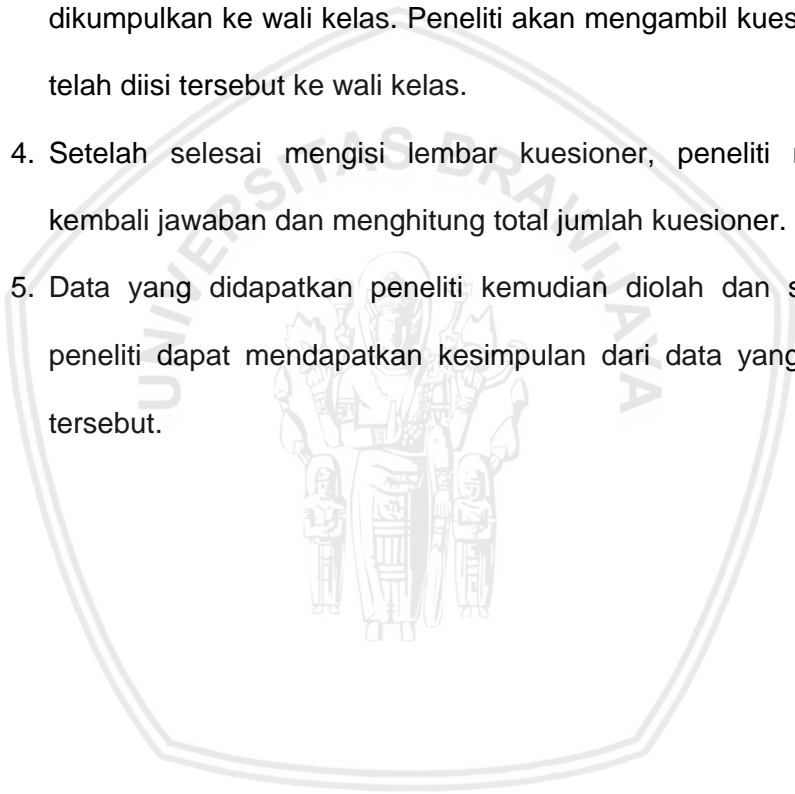
4.7.2 Teknik Pengambilan Data

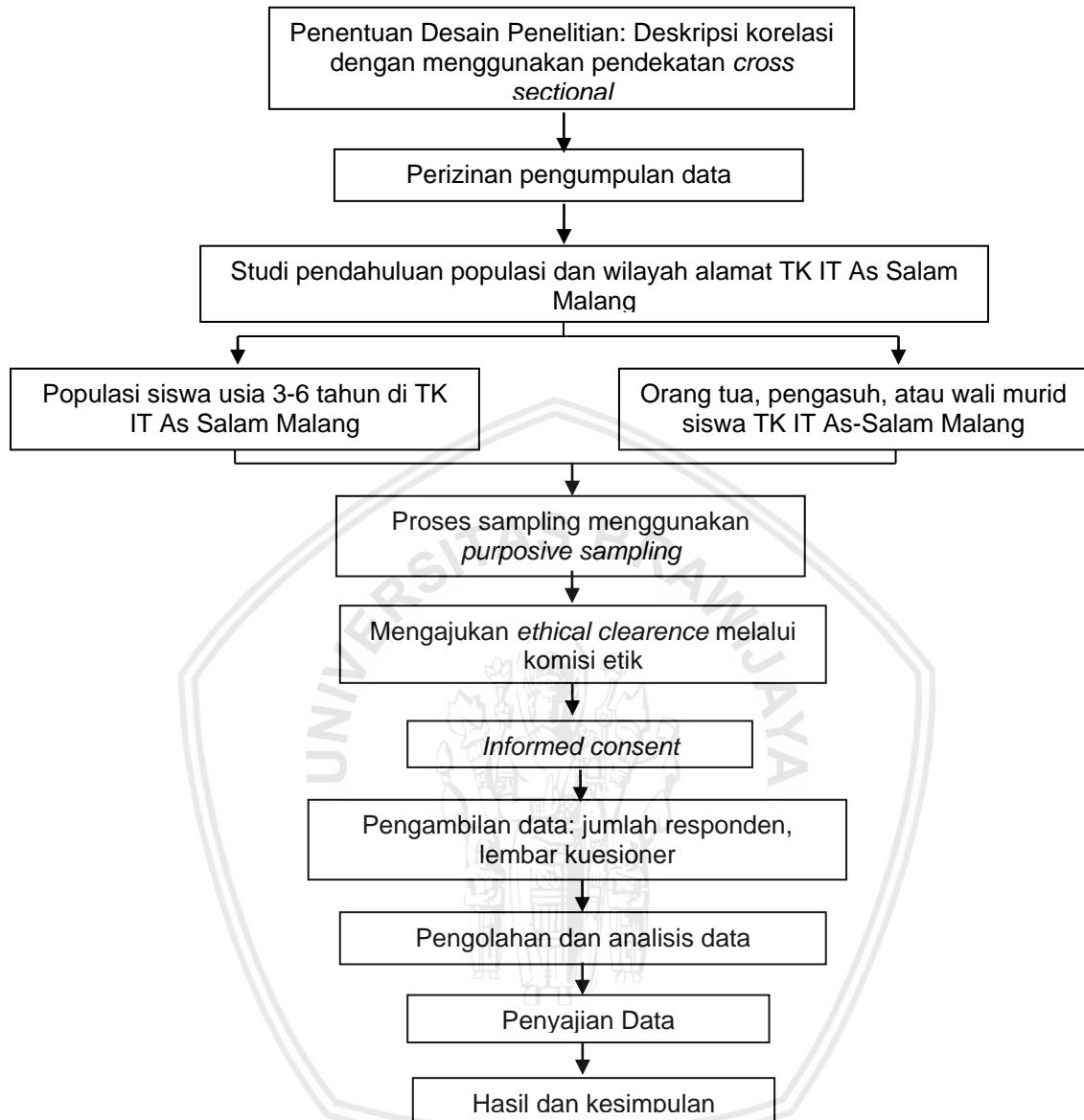
Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengumpulan data dilakukan setelah peneliti mendapatkan izin dari pihak sekolah.
2. Setelah mendapatkan izin, peneliti memberikan sesi informasi kepada orangtua/wali murid. Sesi informasi dilakukan bersamaan dengan kegiatan saat pertemuan rutin wali murid yang biasanya dilakukan sebulan sekali di sekolah. Informasi yang diberikan terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, peneliti menjelaskan keuntungan atau manfaat dalam mengikuti penelitian ini yaitu dapat mengetahui perkembangan interaksi sosial pada

anak. Apabila orang tua/wali murid bersedia ikut serta dalam penelitian, maka akan dibagikan lembar *informed consent* dan diminta untuk menandatangani lembar *informed consent* tersebut.

3. Orang tua/wali diberikan kesempatan mengisi kuesioner. Kuesioner tersebut berisi tentang pertanyaan mengenai durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* serta interaksi sosial anak. Pengembalian kuesioner bisa secara langsung atau maksimal 2 hari dan dapat dikumpulkan ke wali kelas. Peneliti akan mengambil kuesioner yang telah diisi tersebut ke wali kelas.
4. Setelah selesai mengisi lembar kuesioner, peneliti memeriksa kembali jawaban dan menghitung total jumlah kuesioner.
5. Data yang didapatkan peneliti kemudian diolah dan selanjutnya peneliti dapat mendapatkan kesimpulan dari data yang diperoleh tersebut.





Gambar 4.1 Prosedur Penelitian

4.8 Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini yaitu:

1. Data Primer

Data primer diperoleh secara langsung dari responden dengan cara wawancara menggunakan kuesioner.

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh adalah informasi dari catatan TK IT As Salam Malang mengenai jumlah siswa usia 3-6 tahun.

4.9 Pengolahan Data

Setelah data kuesioner terkumpul dilakukan pengolahan data. Pengolahan data melalui tahap berikut ini:

4.9.1 Editing

Editing adalah upaya untuk memeriksa kembali kebenaran data atau formulir kuesioner yang diperoleh. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan apakah data yang diperoleh peneliti adalah bersih, lengkap, dan konsisten. Editing dilakukan dengan memeriksa kelengkapan data yang sudah diperoleh. Editing dilakukan langsung setelah mendapat data dari responden sehingga bila terdapat kesalahan dan kekurangan data dapat segera ditanyakan kembali.

4.9.2 Coding dan Skoring

Setelah data diedit, selanjutnya dilakukan pengkodean yaitu mengubah data dalam bentuk huruf dan angka selanjutnya memberikan skor atau nilai pada setiap item jawaban. Terdapat beberapa kode yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Responden akan dilambangkan dengan kode R1, R2, R3, dan seterusnya.

Pemberian kode pada jawaban kuesioner baik penggunaan *gadget* dan interaksi sosial dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Pembagian Durasi Penggunaan *Gadget*

Kategori	Durasi	Kode
Rendah	1-30 menit/hari (skor 1)	1
Cukup	31-60 menit/hari (skor 2)	2
Tinggi	>60 menit/hari (skor 3)	3

Tabel 4.3 Pembagian Frekuensi Penggunaan *Gadget*

Kategori	Frekuensi	Kode
Rendah	1-2 hari/minggu (skor 1)	1
Cukup	3-4 hari/minggu (skor 2)	2
Tinggi	>5 hari/minggu (skor 3)	3

Tabel 4.4 Pembagian Interaksi Sosial

Kategori	Interaksi Sosial
Kurang	30-70
Cukup	71-110
Baik	111-150

Tabel 4.5 Alternatif Jawaban Instrumen Interaksi Sosial

Alternatif Jawaban	Skor
Selalu (SL)	5
Sangat Sering (SS)	4
Sering (S)	3
Jarang (JR)	2
Tidak Pernah (TP)	1

4.9.3 Entri Data

Memasukkan data ke dalam komputer untuk dilakukan analisis data dengan program SPSS *for windows seri 16*. Kemudian membuat distribusi frekuensi sederhana yaitu dengan membuat tabel-tabel data agar mudah dijumlahkan, disusun untuk disajikan dan dianalisa. Setelah semua isian kuesioner tersisi penuh dan benar, dan juga data sudah dikoding, maka langkah selanjutnya adalah memproses data agar dianalisis. Proses pengolahan data dilakukan dengan cara memindahkan data dari kuesioner ke paket program komputer pengolahan data statistik.

4.9.4 Tabulating

Peneliti mengelompokkan data ke dalam bentuk tabel sehingga memudahkan pembaca memahami laporan penelitian dan merupakan tahap akhir dari proses pengolahan data.

4.10 Analisis Data

Analisa data dilakukan untuk mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2013).

4.10.1 Analisa Univariat

Analisis univariat dilakukan pada tiap variabel dari hasil penelitian. Tujuannya untuk menjelaskan karakteristik masing-masing variabel yang diteliti (Notoatmodjo, 2005). Penyajian dalam bentuk grafik

dan tabel dari data yang telah diperoleh dan diolah. Analisis univariat dalam penelitian ini meliputi data demografi, durasi dan frekuensi penggunaan *gadget*, dan kemampuan interaksi sosial responden diolah dan dianalisa secara deskriptif terhadap masing-masing variabel. Peringkasan data berupa numeric digunakan untuk data demografi, sedangkan kategorik digunakan untuk data durasi dan frekuensi penggunaan *gadget*, serta kemampuan interaksi sosial.

4.10.2 Analisa Bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk mengetahui hubungan durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia prasekolah. Hubungan antara variabel digunakan pengujian statistik uji *Spearman Rank* dengan bantuan aplikasi *Software Product and Service Solution* (SPSS) untuk windows versi 16 dengan p-value (0,000) <0,005. Peneliti menggunakan uji *Spearman Rank* untuk mengetahui hubungan antara variabel yang berskala ordinal. Interpretasi hasil berhubungan dengan kekuatan korelasi apabila $\alpha < 0,05$ artinya H_0 ditolak yaitu ada hubungan durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK IT As Salam Malang. Arah hubungan jika nilai positif berarti searah, sedangkan negatif berarti berlawanan yaitu semakin tinggi durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* maka

semakin rendah tingkat interaksi sosial anak. Kekuatan korelasi (r) diinterpretasikan dengan nilai yaitu:

0 - 0,25 : Sangat Lemah

0,26 - 0,5 : Cukup

0,51 - 0,7 : Kuat

0,76 - 0,99 : Sangat Kuat

1 : Sempurna

4.11 Etika Penelitian

Etik penelitian didapatkan dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya, No. 134 / EC / KEPK – S1 – PSIK / 04 / 2019.

4.11.1 *Informed Consent* (Lembar Persetujuan)

Sebelum lembar persetujuan diberikan kepada subjek penelitian, peneliti mengurus perizinan, menjelaskan maksud dan tujuan penelitian yang akan dilakukan serta manfaat dilakukannya penelitian. Perizinan diawali dengan pengujian kelayakan etik proposal. Setelah mendapat izin dari komisi etik, peneliti akan mengajukan surat permohonan izin pengambilan data ke TK IT As-Salam. Selanjutnya, menunggu persetujuan kepala sekolah TK IT As-Salam.

Setelah diberikan penjelasan, lembar persetujuan diberikan kepada subjek penelitian. Jika subjek penelitian bersedia diteliti maka mereka harus menandatangani lembar persetujuan atau *informed consent*. Namun jika subjek penelitian menolak untuk diteliti maka mereka harus menandatangani lembar persetujuan. Peneliti tidak memaksa subjek penelitian untuk menjadi responden apabila tidak bersedia untuk diteliti.

4.11.2 Anonimity (Tanpa Nama)

Untuk menjaga kerahasiaan subjek penelitian, peneliti tidak mencantumkan namanya pada lembar pengumpulan data, cukup dengan inisial dan memberi nomor pada masing-masing lembar tersebut.

4.11.3 Confidentiality (Kerahasiaan)

Kerahasiaan semua informasi yang diperoleh oleh subjek penelitian dijamin oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu saja yang akan disajikan atau dilaporkan pada hasil penelitian.

4.11.4 Respect to the Person (Menghormati Hak Orang Lain)

Penelitian ini menghormati ketersediaan responden sebagai subjek penelitian. Lembar persetujuan (bila diperlukan) diberikan kepada orang tua/wali responden dengan maksud untuk mengetahui tujuan dari penelitian. Jika orang tua atau pengasuh responden bersedia anaknya diteliti maka harus mendatangi lembar persetujuan dan jika menolak, peneliti tidak akan memaksa dan akan tetap menghormati haknya.

4.11.5 Beneficence (Manfaat)

Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk skala psikologi interaksi sosial, dimana para responden diminta untuk mengisi kuesioner yang telah disediakan. Penelitian ini memberikan manfaat bagi responden, yaitu mengetahui kemampuan responden dalam berinteraksi di lingkungan sosialnya. Manfaat langsung untuk orang tua, misalnya orang tua akan mengetahui perkembangan interaksi sosial pada anak. Manfaat lain yaitu untuk mengetahui tumbuh kembang anak yang berfokus pada kemampuan sosial. Selain menggunakan skala interaksi

sosial, penelitian ini juga menggunakan kuisioner durasi dan frekuensi penggunaan *gadget*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hubungan durasi dan frekuensi bermain *gadget* dengan interaksi sosial anak.

1. Bebas dari penderitaan

Penelitian harus dilaksanakan tanpa mengakibatkan penderitaan kepada subjek, khususnya jika menggunakan tindakan khusus.

2. Bebas dari eksploitasi

Partisipasi subjek dalam penelitian harus dihindarkan dari keadaan yang tidak menguntungkan. Subjek harus diyakinkan bahwa partisipasinya dalam penelitian atau informasi yang telah diberikan tidak akan dipergunakan dalam hal-hal yang dapat merugikan subjek dalam bentuk apapun.

4.11.6 *Nonmaleficance* (Prinsip Tidak Merugikan)

Dalam penelitian ini tidak terdapat tindakan yang dapat menggunakan jiwa maupun kesehatan dan kesejahteraan. Tidak ada risiko yang mengancam dalam penelitian ini, mungkin kerugian berupa tersitanya waktu responden untuk melakukan penelitian.

4.11.7 *Right to Justice* (Adil)

Pada penelitian ini responden diperlakukan secara adil sejak sebelum, selama, hingga sesudah keikutsertaan dalam penelitian. penelitian ini diselenggarakan tanpa adanya diskriminasi. Dalam penelitian ini, responden mendapatkan perlakuan yang sama. Perlakuan adil yang diterima oleh responden yaitu mendapatkan informasi penelitian, *informed consent*, kuesioner, dan *souvenir* berupa perlengkapan makan.

BAB V

HASIL PENELITIAN

Bab ini menguraikan hasil penelitian yang terdiri dari hasil analisis distribusi demografi responden, distribusi durasi penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah, distribusi frekuensi penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah, dan distribusi interaksi sosial pada anak usia prasekolah. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 18 April – 20 April 2019. Sebanyak 113 kuesioner disebar ke calon responden dan 105 diantaranya mengembalikan kuesioner ke peneliti. Namun, dari 105 kuesioner tersebut terdapat 5 kuesioner yang masuk ke dalam kriteria eksklusi sehingga untuk penelitian ini melibatkan 100 responden untuk proses analisa.

5.1 Hasil Distribusi Demografi Responden

Hasil penelitian berdasarkan analisis demografi responden disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 5.1 Distribusi Karakteristik Demografi Responden

Karakteristik Demografi	Frekuensi	Presentasi (%)
Anak		
Jenis Kelamin Anak		
Laki – Laki	50	50
Perempuan	50	50
Usia		
4 Tahun	12	12
>4-5 Tahun	45	45
>5-6 Tahun	43	43
Orang Tua/Wali Murid		
Usia		
25-30 tahun	16	16
31-35 tahun	30	30
36-40 tahun	44	44
>40 tahun	10	10
Pekerjaan		
Wiraswasta	15	15
Swasta	17	17
Tenaga Pengajar (guru,dosen)	7	7
Tenaga Kesehatan (Dokter, Perawat, Bidan)	3	3

PNS	19	19
Ibu Rumah Tangga	38	38
Lain-lain	1	1
Total	100	100

Tabel 5.1 menunjukkan analisis seluruh responden penelitian berdasarkan karakteristik demografi untuk jenis kelamin anak, usia anak, usia orang tua/wali murid, dan pekerjaan orang tua/wali murid. Jenis kelamin responden adalah anak perempuan yaitu sebanyak 50 orang (50%) dan laki – laki sebanyak 50 orang (50%). Kemudian berdasarkan usia anak paling banyak berada pada rentang usia >4-5 tahun yaitu sebanyak 45 (45%). Usia orang tua/wali murid paling banyak berada pada rentang usia 36-40 tahun yaitu sebanyak 44 orang (44%). Jenis pekerjaan orang tua/wali murid paling banyak sebagai ibu rumah tangga yaitu sebanyak 38 orang (38%).

5.2 Durasi dan Frekuensi Penggunaan *Gadget*

Hasil penelitian terkait durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* anak disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 5.2 Distribusi Durasi Penggunaan *Gadget*

Kategori Durasi	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	39	39%
Cukup	42	42%
Tinggi	19	19%
Total	100	100%

Tabel 5.2 menunjukkan kategori durasi penggunaan *gadget* sebagian besar responden dalam kategori cukup yaitu sebanyak 42 orang (42%) dan 19 orang (19%) responden yang memiliki kategori tinggi.

Tabel 5.3 Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget*

Kategori Frekuensi	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	52	52%
Cukup	30	30%
Tinggi	18	18%
Total	100	100%

Tabel 5.3 menunjukkan kategori frekuensi penggunaan *gadget* sebagian besar responden dalam kategori rendah yaitu sebanyak 52 orang (52%) sedangkan responden dengan kategori frekuensi tinggi yaitu sebanyak 18 orang (18%).

5.3 Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah

Hasil penelitian terkait interaksi sosial pada anak usia prasekolah disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 5.4 Distribusi Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah

Kategori Interaksi Sosial	Frekuensi	Presentase (%)
Kurang	3	3%
Cukup	73	73%
Baik	24	24%
Total	100	100%

Tabel 5.4 menunjukkan bahwa, sebagian besar responden memiliki interaksi sosial dalam kategori cukup yaitu sebanyak 73 orang (73%), dan responden yang memiliki interaksi sosial dalam kategori kurang yaitu sebanyak 3 orang (3%).

5.4 Hubungan antara Durasi dan Frekuensi Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah

Hasil analisis variabel hubungan antara durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia prasekolah disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 5.5 Tabulasi Silang Antara Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah

Durasi Pengguna an <i>Gadget</i>	Interaksi Sosial						Total	
	Kurang		Cukup		Baik		N	%
	N	%	N	%	N	%		
Rendah	0	0%	19	19%	20	20%	39	39%
Cukup	2	2%	37	37%	3	3%	42	42%
Tinggi	1	1%	17	17%	1	1%	19	19%
Total	3	3%	73	73%	24	24%	100	100%

p = 0,001
r corelation = -0,402

Berdasarkan tabel diatas, hasil penelitian menunjukkan bahwa dari seluruh jumlah responden sebanyak 100 orang yang menjadi sampel penelitian, didapatkan bahwa sebagian besar anak memiliki kualitas interaksi sosial dalam kategori cukup dengan durasi menggunakan *gadget* juga dalam kategori cukup. Kemudian, sebanyak 20 anak memiliki kualitas interaksi sosial kategori baik dengan durasi menggunakan *gadget* yang rendah, 19 anak memiliki kualitas interaksi sosial kategori cukup dengan durasi menggunakan *gadget* yang rendah, 17 anak memiliki kualitas interaksi sosial dalam kategori cukup dengan durasi menggunakan *gadget* tinggi. Hasil uji analisis menunjukkan bahwa nilai koefisien uji *Spearman Rank* dengan hasil $p\text{-value}=0,001$, dimana $p\text{-value}<0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan variabel interaksi sosial pada anak usia prasekolah. Kemudian hasil *correlation coefficient* (r hitung) adalah -0,402, dimana r hitung > r tabel=0,2324 dan kekuatan korelasi (r) adalah cukup,

sehingga dapat disimpulkan bahwa arah hubungan kedua variabel negatif memiliki arti korelasi yang bersifat berlawanan yaitu semakin tinggi durasi penggunaan *gadget* maka semakin kurang interaksi sosial anak begitu pula sebaliknya dan hipotesis penelitian diterima yaitu terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia prasekolah.

Tabel 5.6 Tabulasi Silang Antara Frekuensi Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah

Frekuensi Pengguna an <i>Gadget</i>	Interaksi Sosial						Total	
	Kurang		Cukup		Baik		N	%
	N	%	N	%	N	%		
Rendah	0	0%	31	31%	21	21%	52	52%
Cukup	1	1%	28	28%	1	1%	30	29%
Tinggi	2	2%	16	16%	0	0%	18	18%
Total	3	3%	75	75%	22	22%	100	100%

p = 0,001
r corelation = -0,370

Berdasarkan tabel diatas, hasil penelitian menunjukkan bahwa dari seluruh jumlah responden sebanyak 100 orang yang menjadi sampel penelitian, didapatkan bahwa sebagian besar anak memiliki kualitas interaksi sosial dalam kategori rendah dengan frekuensi menggunakan *gadget* juga dalam kategori rendah. Kemudian, sebanyak 21 anak memiliki kualitas interaksi sosial kategori baik dengan durasi menggunakan *gadget* yang rendah, 28 anak memiliki kualitas interaksi sosial kategori cukup dengan durasi menggunakan *gadget* yang rendah, 16 anak memiliki kualitas interaksi sosial dalam kategori cukup dengan durasi menggunakan *gadget* tinggi. Hasil uji analisis menunjukkan bahwa nilai koefisien uji *Spearman Rank* dengan hasil $p\text{-value}=0,001$, dimana $p\text{-value} < 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara frekuensi penggunaan *gadget* dengan variabel interaksi sosial pada anak usia prasekolah. Kemudian hasil *correlation coefficient* (r hitung) adalah $-0,370$, dimana r hitung $> r$ tabel $= 0,2324$ dan kekuatan korelasi (r) adalah cukup, sehingga dapat disimpulkan bahwa arah hubungan kedua variable negatif

interaksi sosial anak begitu pula sebaliknya dan hipotesis penelitian diterima yaitu terdapat hubungan antara frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia prasekolah.



BAB VI

PEMBAHASAN

6.1 Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang akan dibahas terdiri dari identifikasi dari kedua variabel yaitu durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dan interaksi sosial yang terjadi pada anak usia prasekolah.

6.1.1 Durasi dan Frekuensi Penggunaan *Gadget*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki kebiasaan menggunakan *gadget* dengan durasi dalam kategori cukup. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sebanyak 42% responden memiliki kebiasaan menggunakan *gadget* 30-60 menit/hari. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Laili (2017) terkait penggunaan *gadget* dengan kemampuan sosial anak usia dini menunjukkan bahwa dari 81% responden yang menggunakan *gadget* >30 menit memiliki kepribadian sosial dalam kategori peringatan, sedangkan hasil penelitian frekuensi penggunaan *gadget* menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki kebiasaan menggunakan *gadget* dalam kategori rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sebanyak 52% responden memiliki kebiasaan menggunakan *gadget* 1-3 hari/minggu. Penelitian ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Sujianti (2017) terkait frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak prasekolah menunjukkan bahwa 83,1% anak menggunakan *gadget* dalam kategori normal.

Menurut Anindya (2017), banyak faktor yang mempengaruhi atau menyebabkan anak tertarik untuk bermain *gadget*, kebanyakan berawal dari bentuk pengalihan ataupun kurangnya waktu dari orang tua dalam hal menemani

anak untuk bermain. Berdasarkan hasil penelitian jika dilihat dari jenis pekerjaan orang tua/wali murid TK Islam Terpadu As-Salam Kota Malang menunjukkan bahwa mayoritas adalah ibu rumah tangga. Ibu akan lebih fokus dan terarah untuk mendampingi anaknya saat bermain *gadget* dan bermain bersama secara aktif di rumah sehingga perkembangan anak dapat tercapai sesuai usia dan maksimal sedangkan orang tua yang bekerja akan memiliki waktu yang lebih sedikit dalam berinteraksi atau bermain bersama anak.

Namun demikian, dari keseluruhan data karakteristik orang tua yang bekerja yaitu sebanyak 62 orang (62%). Semakin sibuk pekerjaan orang tua, maka akan lebih sedikit pula waktu yang digunakan untuk mengawasi, mendidik, dan menemani anak. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap aktivitas anak dapat mengakibatkan anak melakukan berbagai pelanggaran salah satu contohnya yaitu berkaitan dengan penggunaan *gadget* melebihi batas yang diperbolehkan. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *gadget* yang masih dalam batas wajar yaitu mayoritas durasi cukup dan frekuensi yang rendah dimungkinkan karena mayoritas usia orang tua berada dalam kategori usia matang dan memahami dampak dari penggunaan *gadget* berlebih.

Hasil penelitian terkait usia orang tua/wali murid dalam penelitian menunjukkan bahwa paling banyak berada pada usia 36-40 tahun. Hasil penelitian ini dihubungkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aryati (2017) yang menyatakan bahwa pemberian *gadget* pada anak juga dipengaruhi faktor usia pada masing-masing orang tua. Usia yang menunjukkan hasil para orang tua berusia dewasa yaitu sekitar usia 25-40 tahun. Karakteristik responden merupakan usia matang secara psikologis sudah siap dalam merawat dan mengasuh anaknya. Pada usia tersebut, orang tua dapat mengikuti perkembangan yang ada terutama dalam bidang teknologi. Orang tua

sudah memahami dampak yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget*. Pemahaman orang tua mengenai *gadget* ini cenderung kearah yang negatif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Simamora (2016) bahwa *gadget* dianggap lebih banyak memberikan dampak negatif daripada dampak positif. Hal ini dikarenakan banyaknya konten yang dapat dengan mudah dibuka oleh anak, adapun konten yang dilihat oleh anak ialah film kartun, game, *youtube*, musik, sosial media dan sinetron/FTV. Oleh karena itu, orang tua sudah memberikan batasan yang diperbolehkan dalam menggunakan *gadget*.

Selain usia orang tua/wali murid, usia anak dalam penelitian ini mayoritas pada rentang usia 4-5 tahun sebanyak 45 orang atau 45%. Anindya (2017) juga memaparkan bahwa usia 4 tahun merupakan usia dimana perkembangan sosial anak sudah tampak jelas, karena anak sudah mulai mengenal dan berhubungan dengan teman-teman sebayanya. Jadi, apabila lingkungan atau teman sebaya anak ada yang bermain *gadget*, hal tersebut dapat mempengaruhi teman-teman yang lain untuk ikut bermain *gadget*. Menurut ahli psikolog, anak usia di bawah 5 tahun boleh diberi *gadget* yaitu hanya setengah jam dalam satu minggu (Widiawati dan Sugiman, 2014).

American Academy of Pediatrics menyarankan orangtua untuk membatasi waktu anak bermain dengan media elektronik agar anak melakukan kegiatan lain seperti membaca, aktivitas fisik dan bersosialisasi dengan orang lain (Sapardi, 2018). Pernyataan tersebut didukung oleh teori Mayar (2013) mengemukakan bahwa perkembangan sosial anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, serta lingkungan yang ada di sekitar anak. Orang tua sangat berperan penting karena mereka adalah contoh bagi anak terutama pada usia prasekolah dimana seorang anak akan meniru apa yang dilakukan dan diucapkan oleh orang tuanya. Selain itu, lingkungan anak juga berpengaruh pada

perkembangan anak karena sudah mulai mengenal dan berhubungan dengan lingkungan sekitar yaitu teman sebayanya. Oleh karena itu, apabila orang-orang di lingkungan sekitar anak menggunakan *gadget* maka dapat mempengaruhi anak untuk bermain *gadget*.

Hasil penelitian dari Novitasari dan Khotimah (2016) serta hasil penelitian Listyawardhani (2015) juga menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat menghambat perkembangan sosial emosional anak. Pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Selain itu, Trinika (2015) juga menyatakan mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* didapatkan hasil yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah dengan paparan *gadget* yang cukup tinggi.

Berdasarkan pembahasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa peran orang tua sangat diperlukan dalam mengontrol perkembangan dan pertumbuhan anaknya melalui pembatasan waktu penggunaan *gadget* yang tepat. Apabila waktu yang diberikan untuk bermain *gadget* sudah sesuai dengan usia anak maka orang tua akan lebih mudah untuk melatih atau mengajarkan sikap – sikap positif untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak salah satunya yaitu kemampuan interaksi sosial. Penggunaan *gadget* pada anak juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor dari orang tua sendiri, beberapa diantaranya adalah usia dan pekerjaan orang tua.

6.1.2 Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir seluruh anak dari responden dengan anak usia prasekolah memiliki kemampuan interaksi sosial dalam kategori cukup. Hasil penelitian ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Sujianti (2018) yang menganalisis hubungan antara lama dan frekuensi

penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak prasekolah, yang menyatakan bahwa sebanyak 49,1% anak memiliki perkembangan kurang baik sedangkan 50,9% perkembangan sosial anak kategori baik.

Dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, menurut teori 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 (gizi saat hamil, alkohol, posisi janin, penggunaan obat-obatan, kebiasaan merokok) dan lingkungan post natal (budaya, sosial ekonomi, nutrisi, posisi anak dalam keluarga, status kesehatan) serta faktor hormonal (Kozier, 2011, Soetjiningsih, 2015; Wong 2010). Menurut teori Pratiwi (2016), banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, salah satunya yaitu pola asuh dan bimbingan dari orang tua. Ada hubungan antara pola asuh orang tua terhadap perkembangan sosial anak prasekolah. Salah satu faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua adalah tingkat pendidikan dan pekerjaan seseorang. Kharmina (2015) dalam penelitiannya mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat pendidikan orang tua dan pekerjaan terhadap pola asuh.

Pada penelitian ini, diperoleh data demografi bahwa sebagian besar responden yang merupakan orang tua/wali murid TK Islam Terpadu As-Salam Kota Malang menunjukkan bahwa mayoritas adalah ibu rumah tangga yaitu sebanyak 38 dari 100 orang atau 38%, akan tetapi dari jumlah secara keseluruhan data karakteristik orang tua yang bekerja sebanyak 62%. Orang tua yang bekerja dapat menambah tingkat perekonomian keluarga. Keluarga dengan perekonomian yang tinggi dapat memenuhi kebutuhan yang diperlukan dalam memberikan lingkungan yang aman, nyaman dan memenuhi nutrisi untuk membantu mengoptimalkan perkembangan anak.

Pada penelitian ini, banyak orang tua yang harus bekerja di luar rumah dengan waktu cukup lama, sehingga waktu untuk berinteraksi dengan anak sangat singkat. Pada orang tua yang bekerja, mereka menyediakan *gadget* dengan maksud untuk menyenangkan anak karena ditinggalkan saat bekerja, sementara yang lain menyediakan fasilitas *gadget* dengan tujuan agar anak-anak tetap diam dan orang tua dapat melakukan kegiatan yang lain. Hal yang harus diingat orang tua saat memberikan *gadget* kepada anak adalah orang tua harus dapat meminimalkan anak dari efek negatif menggunakan *gadget* dengan menemani anak, memberikan batasan waktu dalam menggunakan *gadget*, membuat kesepakatan tentang fitur yang boleh digunakan, contoh yang baik dari orang tua, dan mengajak anak untuk belajar bersama (Fadilah, 2011). Orang tua memperbolehkan anak bermain *gadget* dengan memberikan batasan untuk meminimalisasi dampak negatif *gadget* sehingga didapatkan bahwa interaksi sosial anak masih dalam batas normal yaitu kategori cukup. Penggunaan *gadget* akan membuat anak malas bergerak dan beraktivitas, kurang berinteraksi dengan lingkungannya dan menghambat proses sosialisasi anak karena anak asyik dengan *gadget* nya dan akhirnya anak dapat merasa bergantung/kecanduan pada *gadget* tersebut sehingga akan mempengaruhi perkembangan anak menjadi kurang baik (Sapardi, 2018).

Hasil penelitian terkait jenis kelamin anak, jumlah responden jenis kelamin anak perempuan yaitu sebanyak 50 orang (50%) sama dengan laki – laki sebanyak 50 orang (50%). Menurut hasil penelitian Putri dan Purnamasari (2014) mengenai kemampuan sosial pada siswa TK, faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial pada siswa yaitu cara pengasuhan, pengalaman sosial awal, teman bermain, dan jenis kelamin. Anak perempuan menunjukkan kemampuan sosial yang lebih baik dibanding anak laki-laki dimana anak perempuan memiliki tingkat kematangan sosial lebih tinggi dibanding anak laki-laki. Hal ini sama

dengan hasil penelitian oleh Werner dan Simonian (2016) yang menemukan anak perempuan lebih maju tingkat kematangan sosialnya dibanding anak laki-laki. Tarmansyah (1996) juga mengemukakan bahwa perkembangan bahasa relatif lebih cepat pada anak perempuan daripada laki-laki. Oleh karena itu, perbendaharaan bahasanya lebih banyak dimiliki oleh anak perempuan.

Demikian juga dalam hal ucapan, anak perempuan lebih jelas artikulasinya. Lebih lanjut dikatakan bahwa pada dasarnya secara biologis anak perempuan lebih cepat mencapai masa kematangannya. Teori tersebut didukung oleh teori Havighurts (1972) yang menyatakan anak perempuan cenderung mencapai setiap tahap perkembangan lebih dini daripada anak laki-laki. Saat bersosialisai, anak perempuan dapat bermain dan berbagi mainan dengan semua teman sedangkan anak laki-laki hanya bermain dengan sahabat atau teman terdekat bahkan hanya menghabiskan waktu istirahat bersama orang tua saja. Selain itu, tingkat kemandirian anak pada aspek sosial dapat ditunjukkan melalui kemampuan anak dalam mengadakan interaksi dengan orang lain dan tidak tergantung dengan orang lain.

Berdasarkan pembahasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan interaksi sosial pada anak usia prasekolah sangat perlu dilatih dan diajarkan untuk persiapan masa dewasanya. Anak dengan kemampuan interaksi sosial yang tinggi akan lebih mudah bersosialisasi di lingkungan barunya karena adanya minat, motivasi, dan kesempatan untuk berbaur. Akan tetapi, dalam melatih interaksi sosial pada anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti jenis kelamin, pola asuh orang tua, dan pengalaman sosial anak.

6.1.3 Hubungan antara Durasi dan Frekuensi Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian besar responden memiliki durasi penggunaan *gadget* yang cukup dengan interaksi sosial yang juga dalam kategori cukup. Sedangkan pada frekuensi penggunaan *gadget* sebagian besar responden dalam kategori rendah dengan interaksi sosial cukup. Diantara dua variabel tersebut yaitu durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia prasekolah memiliki hubungan yang cukup dan arah negatif, yang memiliki makna bahwa semakin tinggi durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* maka semakin kurang interaksi sosial yang ada pada anak begitu juga sebaliknya jika semakin rendah durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* maka semakin baik interaksi sosial yang ada pada anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Salsabila (2017) mengenai pengaruh lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak di TK Al Azhar Banda Aceh. Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa kebiasaan bermain *gadget* pada anak dapat mempengaruhi perkembangannya. Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin sering seorang anak bermain *gadget* maka semakin tinggi pula risiko terkena gangguan perkembangan. Dampak dari gangguan perkembangan tidak hanya akan terlihat dalam jangka pendek, akan tetapi akan semakin terlihat pada jangka panjang selama proses perkembangan anak karena masa kanak-kanak merupakan periode awal dari berkembangnya manusia. Pada periode tersebut penting bagi anak untuk meraih potensinya secara maksimal, agar pada masa dewasanya kelak mampu menjadi seseorang yang produktif.

Ardita dan Kadir (2012) mengemukakan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, diantaranya yaitu pendidikan orang tua, pekerjaan orang tua, stimulasi perkembangan dan faktor lingkungan dari anak. Salah satu stimulus yang diduga mampu mempengaruhi perkembangan anak, terutama perkembangan sosial yaitu pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sujianti (2018) mengenai lama dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap dimana perkembangan sosial siswa prasekolah usia 5-6 tahun terbanyak kategori baik 50,9% sementara 49,1% perkembangan sosial anak kurang baik. Kemungkinan perkembangan sosial anak kurang baik dilihat dari karakteristik responden yang kebanyakan ibu bekerja diluar rumah sehingga tidak dapat memantau hal yang dilakukan oleh anaknya karena orang tua sedikit menghabiskan waktu dengan anaknya.

Hasil penelitian yang menunjukkan penggunaan *gadget* dengan waktu yang sesuai dapat mencegah anak memiliki kepribadian antisosial. Simamora (2016) menyebutkan bahwa ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya waktu dalam menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan hampir setiap hari bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya (Simamora, 2016).

Maulida (2013) memberikan contoh tanda-tanda anak usia dini kecanduan *gadget* yaitu kehilangan keinginan untuk beraktivitas, berbicara tentang teknologi secara terus menerus, cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*, sensitif atau gampang

tersinggung, menyebabkan perasaan yang mudah berubah, egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain, sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadget* nya dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *gadget* walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

Berdasarkan beberapa teori dan contoh diatas, dapat dilihat ternyata penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah dapat mengurangi interaksi sosialnya dalam kehidupan sehari-hari baik itu dengan orang tuanya, teman sebaya, maupun dengan masyarakat. Maka dari itu, ada baiknya orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan *gadget*, dan peran orang tua dalam mendisiplinkan sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama dengan hubugannya dalam kehidupan sosial anak tersebut.

6.2 Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan penelitian, yaitu :
Beberapa karakteristik orang tua yang dapat mempengaruhi interaksi sosial belum dikaji yaitu pendidikan orang tua dan pola asuh.

6.3 Implikasi Keperawatan

Berdasarkan hasil penelitian terdapat hubungan antara durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia prasekolah. Jika orang tua dapat memberikan pengawasan ketepatan penggunaan *gadget* pada anak, maka semakin banyak hal yang dapat orang tua ajarkan kepada anak terkait beberapa sikap positif untuk dilakukan disekitar lingkungannya, salah satunya yaitu interaksi sosial. Saat ini hampir sebagian anak sudah menggunakan *gadget* dan untuk rentang usia anak mulai 1-6 tahun,

walaupun orang tua sudah memberikan batasan waktu kepada anak ketika menggunakan gadget. Jika anak memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik, anak dapat terhindar dari isolasi sosial dan beberapa gangguan perkembangan yang dapat terjadi pada anak usia prasekolah. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dan informasi tambahan dalam memberikan edukasi terkait dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah, kualitas interaksi sosial dan sikap – sikap yang dapat muncul pada anak saat usia prasekolah dengan tahap tumbuh kembangnya.

Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat meningkatkan peran perawat dalam memberikan informasi dan pengetahuan tentang tumbuh kembang anak usia prasekolah dengan adanya banyak faktor yang mempengaruhi salah satunya yaitu penggunaan teknologi khususnya *gadget* yang baik dan sesuai dapat menciptakan kemampuan interaksi sosial baik pada anak.

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, peneliti mengambil kesimpulan :

1. Mayoritas responden yang menggunakan *gadget* dengan durasi dalam kategori cukup yaitu sebanyak 42 orang (42%), sedangkan untuk frekuensi penggunaan *gadget* mayoritas responden dalam kategori rendah yaitu sebanyak 52 orang (52%).
2. Mayoritas responden memiliki kemampuan interaksi sosial dalam kategori cukup yaitu sebanyak 73 orang (73%).
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia prasekolah di TK Islam As-Salam Kota Malang ($p = 0,001$). Kekuatan korelasi (r) adalah cukup dimana hasil *correlation coefficient* (r hitung) adalah -0,402 dan -0,370 yang bermakna semakin tinggi durasi dan frekuensi penggunaan *gadget*, maka semakin kurang kemampuan interaksi sosial yang terjadi pada anak dan begitu pula sebaliknya.

7.2 Saran

1. Bagi Orang Tua/Wali Murid

Orang Tua/Wali Murid diharapkan dapat memberikan tindakan tegas dalam penggunaan *gadget* pada anak saat dirumah dengan cara

memberikan batasan waktu untuk bermain *gadget*, mengalihkan perhatian anak dengan melakukan hal yang menarik seperti mengajak bermain diluar rumah, dan bersosialisasi dengan teman sebayanya di lingkungan rumah maupun sekolah.

2. Bagi pengelola TK

Pengelola TK sebagai tempat kedua anak dalam belajar sebaiknya memberikan edukasi terkait penggunaan *gadget* yang sesuai pada anak, membantu anak dalam mengembangkan kemampuan interaksi sosial dan mengidentifikasi seberapa jauh penggunaan *gadget* yang dilakukan anak di luar rumah.

3. Bagi profesi keperawatan

Untuk tenaga kesehatan terutama pada bidang keperawatan anak diharapkan mampu memberikan pendidikan kesehatan atau edukasi kepada orang tua terkait hal-hal yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Pengenalan tahap tumbuh kembang di era digital ini hingga berbagai stimulus yang mampu memberikan dampak positif ataupun negatif terhadap perkembangan anak, agar para orang tua lebih selektif dan peduli lagi terhadap tumbuh kembang anak-anak mereka.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui faktor – faktor yang berhubungan atau berpengaruh pada durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial yang terjadi pada anak usia prasekolah, karena pada penelitian ini belum menganalisis lebih dalam terkait faktor-faktor yang mempengaruhi kedua variabel tersebut, hanya menganalisis hubungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- AAP Council on Communications and Media. Media used in school-aged children and adolescents. *Pediatrics*, 2016, 138(5), 1-6.
- Agung, N. 2013. *Bimbingan Dan Konseling Aplikasi di Sekolah dasar dan Anak Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Anindya, M. 2017. *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah DI TK PGRI 33 Sumurbroto, Banyumanik*. Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Ardita, V. dan Kadir, A. Deteksi perkembangan anak berdasarkan DDST di RW 1 Kelurahan Luminda Kecamatan Wara utara Kota Palopo. *J STIKES*. 2012, 1(2), 367-374.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aryati, T.. Kontrol Sosial Orang Tua kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget di Desa Wukirsari Imogiri Bantul. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 2017, 6(4), 1-11.
- Childwise. 2012. *The Monitor Pre-school Report 2012: Key behavior patterns among 0 to 4 year olds*. Norwich: http://childnetsic.s3.amazonaws.com/downloads/Research_.
- Common Sense Media dan Rideout. 2013. *Zero to eight: Children's media use in America*. America: Common Sense Media.
- Depkes RI. 2010. *Instrumen Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Departemen Kesehatan RI.
- Dianthika, H. 2015. *Metode Sosioderma Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Ringan di SLBN-A Citeureup Cimahi*. Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- DPPAU DINI. 2015. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Pos PAUD*. Jakarta: Kemendikbud.

- Findahl, O. 2012. *Swedes and the Internet 2012*. Sweden: .Se tersedia di <https://www.iis.se/docs/Swedes-and-theInternet-2012.pdf>.
- Fadilah, A. 2011. *Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (Hp) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Smp Negeri 66 Jakarta Selatan*. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Gupta, *et al.* Gadget Dependency among Medical College Students in Delhi. *Indian Journal of Community Health*, 2013, 25(04), pp. 362-366.
- Handrianto, P. 2016. *Dampak smartphone* [Online]. Artikel. Tersedia di http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATAN-Dampak%20Smart%20phone.html di akses pada tanggal 16 November 2018.
- Havighurst, R. 1972. *Developmental Tasks and Education*. New York. Mackay.
- Hidayat, A. A. 2005. *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hockenberry, M. J., & Wilson, D. 2009. *Wong's Essentials of Pediatric Nursing*. Missouri: Mosby.
- Kharmina N. 2011. Hubungan antara Tingkat Pendidikan Orang Tua dengan Orientasi Pola Asuh Anak Usia Dini. Skripsi. Semarang: Universitas Negri Semarang.
- Kozier dkk, 2011. *Buku Ajar Fundamental Keperawatan*. Ed. 7, Vol.1, Jakarta : EGC.
- Lepičnik-Vodopivec dan Samec. Advantages and Disadvantages of Information - Communication Technology. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2012, 2(3), pp. 54-58.
- Laili. Influence Of Gadget On Social Personal Of Early Childhood. *Jurnal Kebidanan. Proceeding of Surabaya International Health Conference*, 2017, 1(1), 52-56.
- Listyanto, A. D. 2014. *Motivasi Orang Tua Memberikan Fasilitas Smartphone Pada Anak Usia 5-12 Tahun*. Skripsi. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

- Listyawardhani, Y. 2015. *Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Umur 5-6 Tahun Terhadap Perkembangan Sosial di TK Marsudini Surakarta*. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Maulida, H. Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan Semarang*, 2013.
- Mansur. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mayar F. Perkembangan sosial anak usia dini sebagai bibit untuk masa depan bangsa. *Jurnal Al-Ta'lim*. 2013, 1(6), 459-464.
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. 2005. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka cipta.
- Novitasari dan Khotimah. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 2016, 5(3), pp. 1-4.
- Nurmasari, A. 2016. *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Keterlambatan Perkembangan pada Aspek Bicara dan Bahasa pada Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya*. Skripsi. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Nurrachmawati. 2014. *Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android pada Anak Usia Dini*. Makassar: Universitas Hasanuddin.
- Nursalam. 2008. *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Pebriana, P. H. Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2017, 1(1), 1-11.
- Potter dan Perry. 2009. *Fundamental Keperawatan*. Edisi 7. Jakarta : Salemba Medika.

- Pratiwi DI, Indriyani D, Komarudin. 2015. Hubungan pola asuh orang tua dengan perilaku sosial pada anak prasekolah di TK Pertiwi Rambipuji. Jember: Universitas Muhammadiyah.
- Prihandrijani, E. 2016. *Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Dukungan Lingkungan Sosial terhadap Flow Akademik Pada Siswa SMA "X" di Surabaya*. Skripsi. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Putri, S. dan Purnamasari. A. Keterampilan Sosial Pada Siswa Taman Kanak-Kanak Tahfidz. *Jurnal Psikologi Intergratif*, 2014, 2(1), 71-85.
- Rohmah, C. O. R. 2017. *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rowan C. 2013. *The Impact of Technology on The Developing Child [internet]. US: The Huffington Post*. diakses pada 13 April 2018 melalui http://www.huffingtonpost.com/crisrowan/technology-childrenegativeimpact_b_3343245.html.
- Salsabila, S. 2016. *Pengaruh Lama Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak di TK Al-Azhar Banda Aceh*. Skripsi. Banda Aceh.
- Sapardi, 2018. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di PAUD/TK Budi Mulia. *Menara Ilmu*, 2018, 12(80).
- Sigman, A. The Impact of Screen Media on Children: a Eurovision for parliament. *Improving the quality of childhood in Europe*, 2012, 3, 88-121.
- Simamora, Antonius SM. 2016. *Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. Skripsi. Lampung: Universitas Lampung.
- Soetjiningsih. 2015. *Tumbuh Kembang Anak*. Ed. 2. Jakarta : EGC.
- Sudjana. 2009. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Edisi 1. Jakarta: Kencana.

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujianti. Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan*. 2018, 8(1), 54-65.
- Syakra, R., 2006. *Informatika Sosial Peluang dan Tantangan*. Bandung: LIPI.
- Syaodih, S. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Tarmansyah. 1996. *Gangguan Komunikasi*. Jakarta: Depdikbud.
- Teuwen, J., De Groff, D., & Zaman, B, 2012. *Flemish Preschoolers Online: A mixed-method approach to explore online use, preferences and the role of parents and siblings*. Etmaal van de Communicatiewetenschap, Leuven, Belgium penyunt. s.l.: [https://lirias.kuleuven.be/bitstream/123456789/350708/1/Flemish+Preschoolers+Online_English+ version. pdf](https://lirias.kuleuven.be/bitstream/123456789/350708/1/Flemish+Preschoolers+Online_English+version.pdf).
- Trinika, Y. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *ProNers*, 2015, 3(1), 1-9.
- Waluyo, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial: Kelas VII Untuk SMP/MTS*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Werner, E., & Simonian, K. The Social Maturity of Preschool Children in Hawaii: Results of a community survey and a review of two decades of research. *The Journal of Social Psychology*, 2016, 69 (2), 197-207.
- Widiawati, I, Sugiman, H. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta : Universitas Budi Luhur.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIK (JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR)*, 2018, 6(1), 9-20.
- Wong DL, Marlyn HE, David W, Marilyn W, Patricia S. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatric*. Ed. 6, Vol.1. Jakarta: EGC.

LAMPIRAN 1 (SURAT KELAIKAN ETIK)



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS KEDOKTERAN
KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN

Jalan Veteran Malang - 65145, Jawa Timur - Indonesia
Telp. (62) (0341) 551611 Ext. 168, 569117, 567192 - Fax. (62) (0341) 564755
http://www.fk.ub.ac.id e-mail: kep.fk@ub.ac.id

**KETERANGAN KELAIKAN ETIK
("ETHICAL CLEARANCE")**

No. 134 / EC / KEPK – S1 – PSIK / 04 / 2019

KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS BRAWIJAYA,
SETELAH MEMPELAJARI DENGAN SEKSAMA RANCANGAN PENELITIAN YANG DIUSULKAN,
DENGAN INI MENYATAKAN BAHWA PENELITIAN DENGAN

JUDUL : Hubungan antara Durasi dan Frekuensi Penggunaan *Gadget* dengan
Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Islam Terpadu
As-Salam Kota Malang.

PENELITI : Feny Isnandiyah Rizky

UNIT / LEMBAGA : S1 Keperawatan – Fakultas Kedokteran – Universitas Brawijaya
Malang.

TEMPAT PENELITIAN : TK Islam Terpadu As-Salam Kota Malang.

DINYATAKAN LAIK ETIK.

Malang, 10 APR 2019
Ketua,
Prof. Dr. dr. Moch. Istiadjid ES, SpS, SpBS(K), SH, M.Hum, Dr(Hk)
NIPK. 20180246051611001

Catatan :

Keterangan Laik Etik Ini Berlaku 1 (Satu) Tahun Sejak Tanggal Dikeluarkan
Pada Akhir Penelitian, Laporan Pelaksanaan Penelitian Harus Diserahkan Kepada KEPK-FKUB Dalam Bentuk Soft Copy.
Jika Ada Perubahan Protokol Dan / Atau Perpanjangan Penelitian, Harus Mengajukan Kembali Permohonan Kajian Etik
Penelitian (Amandemen Protokol).



LAMPIRAN 2 (SURAT IZIN PENGAMBILAN DATA)



TAMAN PENGASUHAN ANAK - KELOMPOK BERMAIN TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU (TPA-KB-TK IT AS SALAM)

Alamat: Jl. Bendungan Riam Kanan No. 13 Malang | E-mail: tpa_kb_tk_it_as_salam@yahoo.com | tpa_kb_tk_it_as_salam.com

SURAT KETERANGAN

No: 124C /TPAKBTKITAS/YASIM/II/2019

Saya bertandatangan dibawah ini :

Nama : Rina Sulistyowati, S.Pd
Jabatan : Kepala TPA KB TK IT As Salam
Alamat : Jl. Bendungan Riam Kanan No. 13 Malang

Menerangkan bahwa :

Nama : Feny Isnandiyah Rizky
NIM : 155070207111016
Semester : 8 (delapan)
Program Studi : Ilmu Keperawatan

Kami mengizinkan mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian di lembaga kami dalam rangka pembuatan proposal Tugas Akhir dengan Judul "Hubungan antara Durasi dan Frekuensi Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah (3 – 6 Tahun) di TK Islam Terpadu As Salam Kota Malang".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 1 Februari 2019

Kepala TPA-KB-TK IT As Salam



Rina Sulistyowati, S.Pd

LAMPIRAN 3

PENJELASAN UNTUK MENGIKUTI PENELITIAN

1. Saya mahasiswa Feny Isnandiyah Rizky Jurusan Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya dengan ini meminta Bapak/ibu/sdr untuk berpartisipasi dengan sukarela dalam penelitian yang berjudul “Hubungan antara Durasi dan Frekuensi Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Islam Terpadu As-Salam Kota Malang”
2. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Islam Terpadu As-Salam Kota Malang.
3. Penelitian ini akan berlangsung selama 1 hari dengan bahan penelitian berupa kuesioner yang akan diambil dengan cara responden mengisi kuesioner pada saat penelitian berlangsung atau dapat diisi di rumah dengan waktu maksimal 2 hari setelah pelaksanaan penelitian berlangsung kemudian dikumpulkan kembali kepada peneliti melalui wali kelas.
4. Keuntungan yang bapak/ibu/sdr peroleh dengan keikutsertaan Bapak/ibu/sdr peroleh dengan keikutsertaan bapak/ibu/sdr adalah dapat bertukar pengalaman dan informasi terkait penggunaan *gadget* yang ideal, kemampuan interaksi sosial anak, dan manfaat tidak langsung yang dapat diperoleh yakni semakin sadar akan pentingnya penggunaan *gadget* yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak.
5. Ketidaknyamanan/risiko yang mungkin muncul yaitu tidak ada
6. Pada penelitian ini, prosedur pemilihan subjek yaitu menggunakan *purposive sampling* dimana populasi digunakan sebagai sampel dalam penelitian yaitu orang tua/wali murid anak berusia 3-6 tahun yang bersekolah di TK Islam Terpadu As-Salam. Mengingat Bapak/ibu/sdr memenuhi kriteria tersebut, maka peneliti meminta kesediaan untuk mengikuti penelitian ini setelah penjelasan penelitian ini diberikan.

7. Prosedur pengambilan sampel adalah teknik *purposive sampling* dimana terdapat 97 responden (anak TK A dan B) yang memenuhi kriteria (inklusi dan eksklusi) digunakan sebagai sampel penelitian.
8. Setelah Bapak/ibu/sdr menyatakan kesediaan berpartisipasi dalam penelitian ini, maka peneliti memastikan Bapak/ibu/sdr dalam keadaan sehat.
9. Sebelum pengisian kuesioner, peneliti akan menerangkan cara mengisi kuesioner kepada Bapak/ibu/sdr, selama 3 menit, dengan cara penjelasan langsung, sesuai dengan pengalaman yang Bapak/ibu/sdr alami dengan menggunakan tinta hitam.
10. Sebelum pengisian kuesioner, peneliti akan memberikan penjelasan mengenai panduan dalam pengisian kuesioner dan penjelasan terkait dengan kerahasiaan data dan identitas.
11. Selama pengisian kuesioner, diperkenankan bagi Bapak/ibu/sdr untuk menanyakan apabila ada yang belum dipahami dari isi kuesioner.
12. Setelah mengisi kuesioner, Bapak/ibu/sdr dapat melakukan tukar pengalaman dan tanya jawab dengan peneliti seputar durasi dan frekuensi penggunaan *gadget* serta interaksi sosial anak.
13. Bapak/ibu/sdr dapat memberikan umpan balik dan saran pada peneliti terkait dengan proses pengambilan data dengan kuesioner baik selama maupun setelah proses pengisian kuesioner secara langsung pada peneliti.
14. Peneliti akan langsung menanyakan pada Bapak/ibu/sdr untuk menyatakan dapat berpartisipasi/tidak dalam penelitian ini secara sukarela, pada saat hari pelaksanaan penelitian.
15. Seandainya Bapak/ibu/sdr tidak menyetujui cara ini maka Bapak/ibu/sdr dapat memilih cara lain atau Bapak/ibu/sdr boleh tidak mengikuti penelitian ini sama sekali.
16. Jika Bapak/ibu/sdr menyatakan bersedia menjadi responden namun disaat penelitian berlangsung ingin berhenti, maka Bapak/ibu/sdr dapat menyatakan mengundurkan diri atau tidak melanjutkan ikut dalam penelitian ini. Tidak akan ada sanksi yang diberikan kepada Bapak/ibu/sdr terkait hal ini.

17. Nama dan jati diri Bapak/ibu/sdr akan tetap dirahasiakan, sehingga diharapkan Bapak/ibu/sdr tidak merasa khawatir dan dapat mengisi kuisisioner sesuai kenyataan dan pengalaman Bapak/ibu/sdr yang sebenarnya.
18. Jika Bapak/ibu/sdr merasakan ketidaknyamanan atau dampak karena mengikuti penelitian ini, maka Bapak/ibu/sdr dapat menghubungi peneliti yaitu Feny Isnandiyah Rizky (0888103158805)
19. Perlu Bapak/ibu/sdr ketahui bahwa penelitian ini telah mendapatkan persetujuan kelaikan etik dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya, sehingga Bapak/ibu/sdr tidak perlu khawatir karena penelitian ini akan dijalankan dengan menerapkan prinsip etik penelitian yang berlaku.
20. Hasil penelitian ini kelak akan dipublikasikan namun tidak terdapat identitas Bapak/ibu/sdr dalam publikasi tersebut sesuai dengan prinsip etik yang diterapkan.
21. Peneliti akan bertanggung jawab secara penuh terhadap kerahasiaan data yang Bapak/ibu/sdr berikan dengan menyimpan data hasil penelitian yang hanya dapat diakses oleh peneliti
22. Peneliti akan memberi tanda terima kasih berupa *souvenir* seharga Rp. 30.000

Peneliti Utama

(Feny Isnandiyah R.)

LAMPIRAN 4**PENGANTAR INFORMED CONSENT**

Judul Penelitian : “Hubunga antara Durasi dan Frekuensi Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah di TK Islam Terpadu As-Salam Kota Malang”

Peneliti : Feny Isnandiyah Rizky
(088803158805)

Pembimbing : I. Ns. Suryanto, S.Kep., M.Nurs, PhD
II. Ns. Sholihatul Amaliya, S.Kep., M.Kep., Sp.kep.An

Saya adalah mahasiswa semester VIII pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya Malang. Dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir, saya bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul “Hubunga antara Durasi dan Frekuensi Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah di TK Islam Terpadu As-Salam Kota Malang”

Saya berkeyakinan bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat yang luas, baik untuk institusi maupun personal dalam upaya meningkatkan kesadaran akan pentingnya kesehatan khususnya bagi anak.

Apabila anda bersedia menjadi responden dalam penelitian ini, silahkan menandatangani persetujuan menjadi subjek penelitian.

Atas kesediaan dan kerjasamanya saya ucapkan terimakasih.

Malang,

Mengetahui,

Pembimbing I

Peneliti

(Ns. Suryanto, S.Kep., M.Nurs, PhD)
NIP. 198011152008121001

(Feny Isnandiyah Rizky)
NIM.155070207111016

LAMPIRAN 5

Pernyataan Persetujuan untuk Berpartisipasi dalam Penelitian

Saya yang bertandatangan dibawah ini meyakini bahwa :

1. Saya telah mengerti tentang apa yang tercantum dalam lembar penjelasan dan telah dijelaskan oleh peneliti
2. Dengan ini saya menyatakan bahwa secara saya bersedia untuk ikut serta menjadi salah satu subyek penelitian dan mengizinkan anak saya menjadi salah satu subyek dalam penelitian yang berjudul Hubungan antara Durasi dan Frekuensi Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Islam Terpadu As-Salam Kota Malang

Peneliti

Malang,,

Yang membuat pernyataan

(Feny Isnandiyah R.)

(.....)

NIM. 155070207111016

Saksi I

Saksi II

(.....)

(.....)

LAMPIRAN 6***INFORMED CONSENT***

Saya bapak/ ibu yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Setelah mendapat penjelasan secukupnya tentang manfaat dan resiko penelitian yang berjudul “Hubungan antara Durasi dan Frekuensi Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Islam Terpadu As-Salam Kota Malang” menyatakan (bersedia/tidak bersedia*) ikut sebagai responden dalam penelitian ini, dengan catatan bila sewaktu-waktu merasa dirugikan dalam bentuk apapun berhak membatalkan persetujuan ini. Saya percaya bahwa informasi yang saya berikan ini dijamin kerahasiaannya.

Demikian surat perjanjian ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Peneliti

Malang,

Responden

(Feny Isnandiyah R.)

NIM. 155070207111016

(.....)

Keterangan:

*) coret yang tidak perlu

LAMPIRAN 7

Tabel Kisi-Kisi Kuesioner Penggunaan *Gadget*

	Jawaban	Kategori	Nilai
Durasi	1-30 menit/hari	Rendah	1
	31-60 menit/hari	Cukup	2
	>60 menit/hari	Tinggi	3
Frekuensi	1-3 hari/minggu	Rendah	1
	4-5 hari/minggu	Cukup	2
	6-7 hari/minggu	Tinggi	3

(Nurmasari, 2016)

Tabel Kisi-kisi Kueisioner Interaksi Sosial

Indikator	Jumlah Butir Soal	Nomor Soal
Aspek berbicara	10	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Aspek bekerjasama	10	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18 ,19, 20
Aspek rasa solidaritas	10	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30

(Dianthika, 2015)

Skor Jawaban

Tabel Skoring Interaksi Sosial

Jawaban	Nilai
Selalu	5
Sangat sering	4
Sering	3
Jarang	2
Tidak Pernah	1

Skor Kategori Interaksi Sosial :

Kurang : 30-70

Cukup : 71-110

Baik : 111-150

(Dianthika, 2015)

LAMPIRAN 8

KUISIONER PENELITIAN

1. IDENTITAS RESPONDEN

Identitas Anak

Kode Responden : (diisi oleh peneliti)

Tanggal :

Nama Siswa (inisial) :

Umur :

Jenis Kelamin : .L/P *) lingkari salah satu

Kelas :

Identitas Orang Tua

Nama Orang Tua (inisial) :

Pekerjaan :

2. KUESIONER PENGGUNAAN GADGET

PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan anak Anda saat ini.

A. Penggunaan *Gadget*1) Apakah anak pernah menggunakan *gadget*? Tidak pernah Pernah2) Jika pernah menggunakan *gadget*, sejak usia berapa anak menggunakan *gadget*?

..... tahun bulan

3) *Gadget* jenis apa yang biasa digunakan anak? (**bisa pilih >1**)

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> <i>Handphone</i> | <input type="checkbox"/> Laptop/komputer |
| <input type="checkbox"/> <i>Smartphone</i> | <input type="checkbox"/> <i>Blackberry</i> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

B. Durasi penggunaan *gadget*

1) Dalam satu hari berapa kali anak menggunakan *gadget*?

..... kali

2) Berapa lama rata-rata anak menggunakan *gadget* dalam **satu**

- 1-30 menit/hari
- 31-60 menit/hari
- >60 menit/hari

C. Frekuensi penggunaan *gadget*

1) Seberapa sering anak menggunakan *gadget* dalam **satu minggu**?

(pilih salah satu)

- 1-3 hari/minggu
- 4-5 hari/minggu
- 6-7 hari/minggu

3. KUESIONER INTERAKSI SOSIAL SISWA

PETUNJUK PENGISIAN

- a. Pernyataan-pernyataan di bawah ini akan menggambarkan apa yang telah anak Anda alami atau apa yang mungkin terjadi pada anak Anda.

- b. Anda tentu memiliki jawaban terhadap setiap pernyataan ini. Nyatakan pendapat anda dengan membubuhkan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai.
- c. Jawaban :
- SL : Selalu
- SS : Sangat Sering
- SR : Sering
- JR : Jarang
- TP : Tidak Pernah
- d. Angket ini dijamin sangat rahasia dan tidak berpengaruh pada kegiatan akademik dan non akademik anak.

Angket Interaksi Sosial

No	Pernyataan	SL	SS	SR	JR	TP
1	Memperkenalkan identitas diri					
2	Mengucapkan salam ketika bertemu dengan guru					
3	Menyapa teman ketika bertemu					
4	Bertanya pada teman					
5	Mematuhi perintah guru					
6	Izin saat meminjam sesuatu kepada temannya					
7	Memberikan pujian kepada temannya					
8	Mengucapkan terimakasih pada temannya					
9	Berbicara dengan sopan					
10	Menjawab pertanyaan dari temannya					
11	Bergabung mengerjakan tugas kelompok					

12	Memberi bantuan kepada temannya					
13	Menyelesaikan tugas kelompok					
14	Mengikuti kegiatan belajar kelompok dengan teman lainnya					
15	Mengikuti ajakan bermain dari temannya					
16	Tidak terlibat pertengkaran dengan temannya					
17	Menyepakati peraturan yang berlaku					
18	Mematuhi peraturan yang berlaku					
19	Berbagi mainan kepada temannya					
20	Menunggu bergiliran dengan temannya					
21	Menolong teman yang kesulitan					
22	Memaafkan teman ketika melakukan kesalahan					
23	Meminta maaf kepada teman ketika melakukan kesalahan					
24	Merasakan apa yang dirasakan oleh temannya					
25	Menghibur teman saat dalam keadaan sedih					
26	Memahami teman yang sedang merasa gembira					
27	Menjenguk teman yang sakit					
28	Tidak mencela temannya					
29	Mengajak teman bermain					
30	Meminjamkan barang miliknya					

LAMPIRAN 9**PERNYATAAN TELAH MELAKSANAKAN *INFORMED CONSENT***

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Feny Isnandiyah Rizky

NIM : 155070207111016

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya,

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan proses pengambilan data penelitian sesuai dengan yang disetujui pembimbing dan telah memperoleh pernyataan kesediaan dan persetujuan dari responden sebagai sumber data.

Malang,

Mengetahui

Pembimbing I

Peneliti

(Ns. Suryanto, S.Kep., M.Nurs, PhD)

NIP. 198011152008121001

(Feny Isnandiyah Rizky)

NIM.155070207111016

LAMPIRAN 10 (LEMBAR KONSULTASI)



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS BRAWIJAYA
 FAKULTAS KEDOKTERAN
 TUGAS AKHIR

Jalan Veteran Malang - 65145 Jember Timur - Indonesia
 Telp. (62) (0341) 551611 Ext. 213.214.569117.567197 Fax. (62) (0341) 564755
 http://ik.ub.ac.id/tugasakhir email: tugasakhir@ik.ub.ac.id

Form TA 04

LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama : Feny Isnandiyah Rizky
 N I M : 155070207111016
 Program Studi : Ilmu Keperawatan
 Judul Tugas Akhir : HUBUNGAN ANTARA DURASI DAN FREKUENSI PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA PRASEKOLAH (3-6 TAHUN) DI TK ISLAM TERPADU AS-SALAM KOTA MALANG

Pembimbing I : Ns. Suryanto, S.Kep., M.Nurs., PhD
 Pembimbing II : Ns. Sholihatul Amaliya, S.Kep., M.Kep., Sp. Kep.An

Tgl	Pembimbing I / II	Topik Pembahasan	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
10-8-2018	I	Bab I dan II	Revisi	
25-9-2018	I	Bab I	Revisi	
10-10-2018	I	Bab I dan II	Revisi	
16-10-2018	I	Bab I dan II	Revisi Disiapkan Bab III	
22-10-2018	I	Bab I - IV	Revisi	
2-11-2018	I	Bab I - IV	Revisi	
22-11-2018	I	Bab I - IV	Revisi	
28-11-2018	I	Bab I - IV	Acc ujian proposal	
17/15	I	Bab V, VI, VII	Revisi	
22/19	I	Bab I s/d VII	Acc Semhas	

**) coret yang tidak perlu*





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS KEDOKTERAN
TUGAS AKHIR

Jalan Veteran Malang - 65145, Jawa Timur - Indonesia
Telp. (62) (0341) 551611 Ext. 213 214, 569117, 567192 - Fax. (62) (0341) 564755
http://fk.ob.ac.id/tugasakhir e-mail: tugasakhir.fk@ub.ac.id

Form TA 04

LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama : Feny Isnandiyah Rizky
N I M : 155070207111016
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Judul Tugas Akhir :
HUBUNGAN ANTARA DURASI DAN FREKUENSI PENGGUNAAN GADGET
DENGAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA PRASEKOLAH (3-6 TAHUN) DI TK
ISLAM TERPADU AS-SALAM KOTA MALANG

Pembimbing I : Ns. Suryanto, S.Kep., M.Nurs., PhD
Pembimbing II : Ns. Sholihatul Amaliya, S.Kep., M.Kep., Sp. Kep.An

Tgl	Pembimbing I / II	Topik Pembahasan	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
4-9-2018	II	Bab I	<ul style="list-style-type: none"> - Redaksional paragraf pada bab I diperbaiki - Format sitasi disesuaikan dengan pedoman TA 	
27-10-2018	II	Bab I - IV	<ul style="list-style-type: none"> - Tambahkan dampak negatif interaksi soasial - Jelaskan teori perkembangan anak - Bab IV diperjelas lagi 	
5-12-2018	II	Bab I - IV	<ul style="list-style-type: none"> - Bab I-IV sudah direvisi - Acc ujian proposal 	
12-4-2019	II	Bab V - VII	<ul style="list-style-type: none"> - Pembahasan ditambahkan terkait kemampuan berbicara anak laki-laki dan perempuan - Perhatikan format penulisan 	
23/19/4	II	Bab V-VII	<ul style="list-style-type: none"> - Tabel silang analisis bivariate. - Pembacaan isi tabel. - Pembahasan durasi & frekuensi gadget dikaitkan dg faktor lingkungan & pekerjaan ibu. - Keterbatasan penelitian. 	
21/15/5	II	Acc ujian skripsi		



LAMPIRAN 11

TABULASI DATA PENGGUNAAN GADGET

No	Nama Anak	Usia Pertama Kali Menggunakan Gadget	Jenis Gadget
1	R1	5 Th	Tablet
2	R2	2 Th	Smartphone dan Tablet
3	R3	4,2 Th	Smartphone dan Tablet
4	R4	3 Th	Smartphone
5	R5	5 Th	Smartphone
6	R6	4 Th	Smartphone
7	R7	5 Th	Smartphone dan Tablet
8	R8	6 Th	Tablet
9	R9	5 Th	Tablet
10	R10	5 Th	Tablet
11	R11	5 Th	Tablet
12	R12	5, 9 Th	Tablet
13	R13	5 Th	Video Game
14	R14	5 Th	Smartphone
15	R15	5 Th	Smartphone dan Laptop/Komputer
16	R16	5 Th	Smartphone
17	R17	5 Th	Tablet
18	R18	4 Th	Tablet
19	R19	4 Th	Smartphone dan Tablet
20	R20	4 Th	Smartphone
21	R21	5 Th	Smartphone
22	R22	4 Th	Smartphone dan Video Game
23	R23	4 Th	Smartphone dan Tablet

24	R24	4 Th	<i>Smartphone</i>
25	R25	4 Th	<i>Smartphone</i>
26	R26	3,6 Th	<i>Smartphone</i>
27	R27	5 Th	<i>Smartphone dan Laptop/Komputer</i>
28	R28	1,6 Th	<i>Smartphone dan Laptop/Komputer</i>
29	R29	4 Th	<i>Smartphone dan Tablet</i>
30	R30	3 Th	<i>Smartphone</i>
31	R31	5 Th	<i>Smartphone, Tablet, dan Laptop/Komputer</i>
32	R32	5 Th	<i>Smartphone</i>
33	R33	3 Th	<i>Smartphone</i>
34	R34	2 Th	<i>Smartphone</i>
35	R35	5 Th	<i>Smartphone</i>
36	R36	4,6 Th	<i>Smartphone</i>
37	R37	3 Th	<i>Smartphone</i>
38	R38	5 Th	Tablet
39	R39	5,5 Th	<i>Smartphone</i>
40	R40	4 Th	<i>Smartphone</i>
41	R41	3 Th	<i>Smartphone</i>
42	R42	2,6 Th	<i>Smartphone</i>
43	R43	1 Th	Tablet
44	R44	5 Th	<i>Smartphone</i>
45	R45	5 Th	<i>Smartphone</i>
46	R46	3,6 Th	<i>Smartphone</i>
47	R47	1 Th	<i>Smartphone</i>
48	R48	4 Th	<i>Smartphone</i>
49	R49	4 Th	<i>Smartphone dan Video Game</i>

50	R50	3 Th	<i>Smartphone</i> dan Tablet
51	R51	4 Th	<i>Smartphone</i> dan Tablet
52	R52	5 Th	<i>Smartphone</i> , Tablet, dan Laptop/Komputer
53	R53	3 Th	<i>Smartphone</i>
54	R54	1,6 Th	<i>Smartphone</i>
55	R55	3 Th	<i>Smartphone</i>
56	R56	2,4 Th	<i>Smartphone</i>
57	R57	6 Th	<i>Smartphone</i>
58	R58	4 Th	<i>Smartphone</i>
59	R59	3 Th	<i>Smartphone</i>
60	R60	2 Th	Tablet
61	R61	2 Th	Tablet
62	R62	2,6 Th	<i>Smartphone</i>
63	R63	2,2 Th	<i>Smartphone</i>
64	R64	4 Th	<i>Smartphone</i> dan Laptop/Komputer
65	R65	2,5 Th	<i>Smartphone</i> dan Tablet
66	R66	5 Th	<i>Smartphone</i>
67	R67	4,3 Th	<i>Smartphone</i>
68	R68	4,6 Th	Laptop/Komputer
69	R69	3,6 Th	<i>Smartphone</i>
70	R70	2 Th	<i>Smartphone</i>
71	R71	2 Th	<i>Smartphone</i> dan Laptop/Komputer
72	R72	4 Th	<i>Smartphone</i> dan Video Game
73	R73	3,6 Th	<i>Smartphone</i>
74	R74	3 Th	<i>Smartphone</i>
75	R75	4 Th	<i>Smartphone</i>

76	R76	3 Th	<i>Smartphone</i> dan Laptop/Komputer
77	R77	6 Th	<i>Smartphone</i>
78	R78	1,6 Th	<i>Smartphone</i>
79	R79	3 Th	<i>Smartphone</i> dan Tablet
80	R80	6 Th	Laptop/Komputer
81	R81	5 Th	<i>Smartphone</i>
82	R82	5 Th	<i>Smartphone</i>
83	R83	4,6 Th	<i>Smartphone</i>
84	R84	3,6 Th	<i>Smartphone</i>
85	R85	4,3 Th	<i>Smartphone</i> dan Tablet
86	R86	2,9 Th	<i>Smartphone</i> dan <i>Video Game</i>
87	R87	3,1 Th	<i>Smartphone</i> dan Tablet
88	R88	5 Th	<i>Smartphone</i>
89	R89	3,5 Th	<i>Smartphone</i>
90	R90	5,6 Th	<i>Smartphone</i>
91	R91	5 Th	<i>Smartphone</i>
92	R92	3 Th	Tablet
93	R93	4 Th	<i>Smartphone</i>
94	R94	3,6 Th	<i>Smartphone</i>
95	R95	5 Th	<i>Smartphone</i>
96	R96	4 Th	<i>Smartphone</i>
97	R97	5 Th	<i>Smartphone</i>
98	R98	5 Th	<i>Smartphone</i>
99	R99	3 Th	<i>Smartphone</i>
100	R100	4 Th	<i>Smartphone</i>

LAMPIRAN 12

TABULASI DATA DEMOGRAFI ORANG TUA/WALI MURID

No	Nama Orang Tua/Wali Murid	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan
1	LK	37 Th	P	PNS
2	HW	39 Th	P	Ibu Rumah Tangga
3	DA	39 Th	P	Ibu Rumah Tangga
4	BN	32 Th	P	Ibu Rumah Tangga
5	CT	35 Th	P	PNS
6	ZA	29 Th	P	Ibu Rumah Tangga
7	LRS	37 Th	P	PNS
8	N	27 Th	P	Wiraswasta
9	AN	36 Th	L	PNS
10	R	30 Th	P	PNS
11	M	29 Th	P	Swasta
12	FN	31 Th	P	Swasta
13	IB	30 Th	L	PNS
14	YW	33 Th	P	PNS
15	MQ	41 Th	P	Dosen
16	A	30 Th	L	PNS
17	Y	29 Th	L	Wiraswasta
18	RE	30 Th	L	PNS
19	MEL	37 Th	P	Dokter
20	WN	38 Th	L	PNS
21	LC	31 Th	P	Ibu Rumah Tangga
22	NA	36 Th	P	Swasta
23	TI	39 Th	P	Bidan
24	FR	35 Th	L	Arsitektur
25	NS	39 Th	P	PNS
26	S	36 Th	P	Ibu Rumah Tangga
27	AYA	26 Th	P	Ibu Rumah Tangga

28	IN	34 Th	P	Ibu Rumah Tangga
29	AN	35 Th	P	Ibu Rumah Tangga
30	AS	38 Th	P	Ibu Rumah Tangga
31	D	38 Th	P	Ibu Rumah Tangga
32	SW	38 Th	P	Ibu Rumah Tangga
33	EN	37 Th	P	Ibu Rumah Tangga
34	FA	38 Th	P	PNS
35	AR	34 Th	P	PNS
36	NF	34 Th	P	Ibu Rumah Tangga
37	NA	36 Th	P	Swasta
38	DA	46 Th	P	Ibu Rumah Tangga
39	I	32 Th	P	Ibu Rumah Tangga
40	I	32 Th	P	Ibu Rumah Tangga
41	WL	37 Th	P	Dosen
42	OD	33 Th	P	Ibu Rumah Tangga
43	LU	42 Th	P	Ibu Rumah Tangga
44	TW	41 Th	L	Swasta
45	YS	37 Th	P	Ibu Rumah Tangga
46	WL	36 Th	P	Wiraswasta
47	AL	39 Th	L	Wiraswasta
48	HA	37 Th	P	Wiraswasta
49	IP	38 Th	L	Wiraswasta
50	A	36 Th	P	Perawat
51	R	40 Th	P	Guru
52	W	43 Th	L	PNS
53	EKA	31 Th	P	Ibu Rumah Tangga
54	NIA	32 Th	P	Guru
55	EK	31 Th	P	Ibu Rumah Tangga
56	H	30 Th	P	Ibu Rumah Tangga
57	S	34 Th	P	PNS
58	RS	45 Th	L	Wiraswasta
59	SH	39 Th	P	Ibu Rumah Tangga
60	SB	32 Th	P	Swasta

61	IN	35 Th	P	PNS
62	M	35 Th	P	Wiraswasta
63	AK	37 Th	L	Swasta
64	L	30 Th	P	Ibu Rumah Tangga
65	D	36 Th	P	PNS
66	MHN	43 Th	P	Swasta
67	MK	29 Th	L	Swasta
68	KW	37 Th	L	Dosen
69	DES	32 Th	L	Swasta
70	A	32 Th	P	Ibu Rumah Tangga
71	EV	32 Th	P	Ibu Rumah Tangga
72	DE	35 Th	P	Swasta
73	F	38 Th	P	Swasta
74	RR	33 Th	P	Dosen
75	ID	35 Th	P	Swasta
76	N	31 Th	P	Ibu Rumah Tangga
77	MR	36 Th	P	Ibu Rumah Tangga
78	KH	37 Th	P	Ibu Rumah Tangga
79	IKA	40 Th	P	Wiraswasta
80	PA	31 Th	P	Ibu Rumah Tangga
81	ES	43 Th	P	Ibu Rumah Tangga
82	SAA	42 Th	P	Ibu Rumah Tangga
83	SM	29 Th	P	Wiraswasta
84	RS	35 Th	P	Ibu Rumah Tangga
85	H	45 Th	L	Dosen
86	EQA	31 Th	P	Wiraswasta
87	S	36 Th	P	Wiraswasta
88	DT	38 Th	L	Swasta
89	GH	36 Th	P	Ibu Rumah Tangga
90	AL	38 Th	P	Ibu Rumah Tangga
91	SL	30 Th	P	Swasta
92	MM	40 Th	P	Wiraswasta
93	U	37 Th	P	Swasta

94	BNA	35 Th	P	PNS
95	MS	37 Th	L	Wiraswasta
96	Y	37 Th	P	Ibu Rumah Tangga
97	S	39 Th	P	Ibu Rumah Tangga
98	OK	30 Th	P	Swasta
99	C	35 Th	P	Wiraswasta
100	IRP	40 Th	L	PNS

No	Nama Anak	Jenis Kelamin Anak	Usia Anak
1	R1	P	6
2	R2	L	6
3	R3	P	6
4	R4	L	5,8
5	R5	L	5
6	R6	P	6
7	R7	L	6
8	R8	P	6
9	R9	P	5
10	R10	P	5
11	R11	P	6
12	R12	P	6
13	R13	L	6
14	R14	L	5
15	R15	L	5
16	R16	L	6
17	R17	L	5
18	R18	L	6
19	R19	L	5,5
20	R20	P	4,5

21	R21	L	6
22	R22	P	4,5
23	R23	P	6
24	R24	P	5
25	R25	L	5
26	R26	L	6
27	R27	P	6
28	R28	L	5,5
29	R29	L	4
30	R30	L	5
31	R31	L	5,6
32	R32	L	5,9
33	R33	L	5
34	R34	L	5
35	R35	P	5
36	R36	P	5,5
37	R37	P	4
38	R38	L	5
39	R39	L	5,5
40	R40	P	4
41	R41	P	4
42	R42	P	4
43	R43	L	5,4
44	R44	L	5
45	R45	L	5
46	R46	L	4
47	R47	L	5
48	R48	P	5
49	R49	L	5

50	R50	L	6
51	R51	P	6
52	R52	P	5,7
53	R53	P	5
54	R54	P	5
55	R55	L	4
56	R56	P	5
57	R57	P	6
58	R58	L	6
59	R59	L	5
60	R60	L	6
61	R61	L	5
62	R62	L	6
63	R63	P	5
64	R64	L	4,5
65	R65	L	5
66	R66	P	5
67	R67	P	4
68	R68	L	6
69	R69	P	6
70	R70	P	5
71	R71	P	5
72	R72	P	4
73	R73	P	4
74	R74	L	4
75	R75	L	4
76	R76	P	4,5
77	R77	P	6
78	R78	L	6

79	R79	P	5,9
80	R80	P	6
81	R81	L	5
82	R82	P	5
83	R83	P	5
84	R84	P	4,8
85	R85	P	6
86	R86	P	5
87	R87	P	5
88	R88	P	6
89	R89	L	5
90	R90	L	6
91	R91	P	5
92	R92	L	5
93	R93	L	5
94	R94	P	4,8
95	R95	L	6
96	R96	L	6
97	R97	P	6
98	R98	L	5.5
99	R99	P	5
100	R100	P	5

LAMPIRAN 13

**TABULASI SKOR DURASI DAN FREKUENSI PENGGUNAAN GADGET &
INTERAKSI SOSIAL ANAK**

No	Nama Anak	Usia Pertama Kali Menggunakan Gadget	Skor Durasi Penggunaan Gadget	Skor Frekuensi Penggunaan Gadget	Skor Interaksi Sosial
1	R1	5 Th	3 (Tinggi)	3 (Tinggi)	108 (Cukup)
2	R2	2 Th	2 (Cukup)	1 (Rendah)	101 (Cukup)
3	R3	4,2 Th	2 (Cukup)	1 (Rendah)	114 (Baik)
4	R4	3 Th	2 (Cukup)	1 (Rendah)	85 (Cukup)
5	R5	5 Th	1 (Rendah)	2 (Cukup)	108 (Cukup)
6	R6	4 Th	3 (Tinggi)	2 (Cukup)	73 (Cukup)
7	R7	5 Th	2 (Cukup)	2 (Cukup)	87 (Cukup)
8	R8	6 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	105 (Cukup)
9	R9	5 Th	2 (Cukup)	1 (Rendah)	87 (Cukup)
10	R10	5 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	112 (Baik)
11	R11	5 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	110 (Cukup)
12	R12	5, 9 Th	2 (Cukup)	2 (Cukup)	108 (Cukup)
13	R13	5 Th	2 (Cukup)	2 (Cukup)	106 (Cukup)

14	R14	5 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	122 (Baik)
15	R15	5 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	116 (Baik)
16	R16	5 Th	2 (Cukup)	2 (Cukup)	102 (Cukup)
17	R17	5 Th	1 (Rendah)	2 (Cukup)	103 (Cukup)
18	R18	4 Th	3 (Tinggi)	1 (Rendah)	101 (Cukup)
19	R19	4 Th	2 (Cukup)	2 (Cukup)	91 (Cukup)
20	R20	4 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	114 (Baik)
21	R21	5 Th	2 (Cukup)	2 (Cukup)	104 (Cukup)
22	R22	4 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	104 (Cukup)
23	R23	4 Th	3 (Tinggi)	3 (Tinggi)	83 (Cukup)
24	R24	4 Th	3 (Tinggi)	2 (Cukup)	107 (Cukup)
25	R25	4 Th	2 (Cukup)	3 (Tinggi)	80 (Cukup)
26	R26	3,6 Th	2 (Cukup)	1 (Rendah)	87 (Cukup)
27	R27	5 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	138 (Baik)
28	R28	1,6 Th	2 (Cukup)	1 (Rendah)	106 (Cukup)
29	R29	4 Th	2 (Cukup)	1 (Rendah)	101 (Cukup)
30	R30	3 Th	3 (Tinggi)	2 (Cukup)	94

					(Cukup)
31	R31	5 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	140 (Baik)
32	R32	5 Th	2 (Cukup)	1 (Rendah)	106 (Cukup)
33	R33	3 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	137 (Baik)
34	R34	2 Th	3 (Tinggi)	1 (Rendah)	88 (Cukup)
35	R35	5 Th	1 (Rendah)	3 (Tinggi)	84 (Cukup)
36	R36	4,6 Th	2 (Cukup)	1 (Rendah)	109 (Cukup)
37	R37	3 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	123 (Baik)
38	R38	5 Th	3 (Tinggi)	1 (Rendah)	112 (Baik)
39	R39	5,5 Th	2 (Cukup)	1 (Rendah)	109 (Cukup)
40	R40	4 Th	2 (Cukup)	1 (Rendah)	112 (Baik)
41	R41	3 Th	2 (Cukup)	3 (Tinggi)	103 (Cukup)
42	R42	2,6 Th	2 (Cukup)	1 (Rendah)	87 (Cukup)
43	R43	1 Th	2 (Cukup)	2 (Cukup)	96 (Cukup)
44	R44	5 Th	1 (Rendah)	3 (Tinggi)	98 (Cukup)
45	R45	5 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	122 (Baik)
46	R46	3,6 Th	3 (Tinggi)	1 (Rendah)	100 (Cukup)

47	R47	1 Th	2 (Cukup)	2 (Cukup)	70 (Kurang)
48	R48	4 Th	3 (Tinggi)	1 (Rendah)	89 (Cukup)
49	R49	4 Th	3 (Tinggi)	1 (Rendah)	96 (Cukup)
50	R50	3 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	107 (Cukup)
51	R51	4 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	131 (Baik)
52	R52	5 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	99 (Cukup)
53	R53	3 Th	2 (Cukup)	1 (Rendah)	102 (Cukup)
54	R54	1,6 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	85 (Cukup)
55	R55	3 Th	2 (Cukup)	1 (Rendah)	106 (Cukup)
56	R56	2,4 Th	2 (Cukup)	2 (Cukup)	84 (Cukup)
57	R57	6 Th	2 (Cukup)	3 (Tinggi)	92 (Cukup)
58	R58	4 Th	2 (Cukup)	2 (Cukup)	87 (Cukup)
59	R59	3 Th	3 (Tinggi)	2 (Cukup)	79 (Cukup)
60	R60	2 Th	1 (Rendah)	3 (Tinggi)	99 (Cukup)
61	R61	2 Th	3 (Tinggi)	3 (Tinggi)	67 (Kurang)
62	R62	2,6 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	101 (Cukup)
63	R63	2,2 Th	3 (Tinggi)	3 (Tinggi)	73

					(Cukup)
64	R64	4 Th	3 (Tinggi)	3 (Tinggi)	87 (Cukup)
65	R65	2,5 Th	3 (Tinggi)	2 (Cukup)	73 (Cukup)
66	R66	5 Th	3 (Tinggi)	1 (Rendah)	109 (Cukup)
67	R67	4,3 Th	2 (Cukup)	3 (Tinggi)	80 (Cukup)
68	R68	4,6 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	106 (Cukup)
69	R69	3,6 Th	2 (Cukup)	2 (Cukup)	82 (Cukup)
70	R70	2 Th	2 (Cukup)	3 (Tinggi)	68 (Kurang)
71	R71	2 Th	1 (Rendah)	2 (Cukup)	82 (Cukup)
72	R72	4 Th	1 (Rendah)	2 (Cukup)	111 (Baik)
73	R73	3,6 Th	2 (Cukup)	2 (Cukup)	74 (Cukup)
74	R74	3 Th	2 (Cukup)	2 (Cukup)	76 (Cukup)
75	R75	4 Th	2 (Cukup)	2 (Cukup)	102 (Cukup)
76	R76	3 Th	1 (Rendah)	3 (Tinggi)	95 (Cukup)
77	R77	6 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	111 (Baik)
78	R78	1,6 Th	2 (Cukup)	2 (Cukup)	80 (Cukup)
79	R79	3 Th	2 (Cukup)	1 (Rendah)	101 (Cukup)

80	R80	6 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	122 (Baik)
81	R81	5 Th	2 (Cukup)	3 (Tinggi)	102 (Cukup)
82	R82	5 Th	2 (Cukup)	1 (Rendah)	104 (Cukup)
83	R83	4,6 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	123 (Baik)
84	R84	3,6 Th	2 (Cukup)	2 (Cukup)	81 (Cukup)
85	R85	4,3 Th	1 (Rendah)	3 (Tinggi)	103 (Cukup)
86	R86	2,9 Th	2 (Cukup)	3 (Tinggi)	91 (Cukup)
87	R87	3,1 Th	1 (Rendah)	2 (Cukup)	103 (Cukup)
88	R88	5 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	128 (Baik)
89	R89	3,5 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	121 (Baik)
90	R90	5,6 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	113 (Baik)
91	R91	5 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	124 (Baik)
92	R92	3 Th	2 (Cukup)	2 (Cukup)	106 (Cukup)
93	R93	4 Th	2 (Cukup)	1 (Rendah)	111 (Baik)
94	R94	3,6 Th	3 (Tinggi)	1 (Rendah)	95 (Cukup)
95	R95	5 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	103 (Cukup)
96	R96	4 Th	3 (Tinggi)	3 (Tinggi)	98

					(Cukup)
97	R97	5 Th	2 (Cukup)	2 (Cukup)	104 (Cukup)
98	R98	5 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	121 (Baik)
99	R99	3 Th	3 (Tinggi)	2 (Cukup)	95 (Cukup)
100	R100	4 Th	1 (Rendah)	1 (Rendah)	108 (Cukup)



LAMPIRAN 14

Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas Penggunaan Gadget

			durasi	frekuensi
Spearman's rho	durasi	Correlation Coefficient	.976	.976*
		Sig. (2-tailed)	.	.028
		N	10	10
	frekuensi	Correlation Coefficient	.976*	.976
		Sig. (2-tailed)	.028	.
		N	10	10

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Reliabilitas Penggunaan Gadget

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.805	2

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
durasi	2.0000	.444	.678	. ^a
frekuensi	2.1000	.544	.678	. ^a

LAMPIRAN 15

ANALISA DATA

Usia Orang Tua/Wali Murid

		Frequency	Percent	Valid percent	Cumulative percent
Valid	25-30 tahun	16	16	16	16
	31-35 tahun	30	30	30	30
	36-40 tahun	44	44	44	44
	>40 tahun	10	10	10	10
	Total	100	100.0	100.0	100.0

Pekerjaan Orang Tua/Wali Murid

		Frequency	Percent	Valid percent	Cumulative percent
Valid	Wiraswasta	15	15	15	15
	Swasta	17	17	17	17
	Tenaga Pengajar (guru,dosen)	7	7	7	7
	Tenaga Kesehatan (Dokter, Perawat, Bidan)	3	3	3	3
	PNS	19	19	19	19
	Ibu Rumah Tangga	38	38	38	38
	Lain-lain (Arsitek)	1	1	1	1
	Total	100	100.0	100.0	100.0

Usia Anak

		Frequency	Percent	Valid percent	Cumulative percent
Valid	3-4 Tahun	12	12%	12%	12%
	>4-5 Tahun	45	45%	45%	45%
	>5-6 Tahun	43	43%	43%	43%
	Total	100	100.0	100.0	100.0

Jenis Kelamin Anak

		Frequency	Percent	Valid percent	Cumulative percent
Valid	Laki-laki	50	50	50	50
	Perempuan	50	50	50	50
	Total	40	100.0	100.0	100.0

Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial

			Durasi_Gadget	Interaksi_Sosial
Spearman's rho	Durasi_Gadget	Correlation Coefficient	1.000	-.402**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	100	100
	Interaksi_Sosial	Correlation Coefficient	-.402**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	100	100

Frekuensi Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial

			Frekuensi_Gadg et	Interaksi_Sosial
Spearman's rho	Frekuensi_Gadget	Correlation Coefficient	1.000	-.370**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	100	100
	Interaksi_Sosial	Correlation Coefficient	-.370**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	100	100

LAMPIRAN 16 (DOKUMENTASI PENELITIAN)



LAMPIRAN 17**CURRICULUM VITAE**

Nama : Feny Isnandiyah Rizky
 Nama Pangilan : Feny
 Tempat, Tanggal Lahir : Sidoarjo, 01 Juli 1996
 Alamat di Malang : Jl. Sumbersari Gang III No. 145 B,
 Lowokwaru, Malang



Alamat Asal : Desa Kedungbanteng RT. 03 RW. 02, Kec.
 Tanggulangin, Kab. Sidoarjo, Jawa Timur

No.Hp : 088803158805

Email : fenyandya1796@gmail.com

Riwayat Pendidikan

SD : SDN Pucang III
 SMP : SMPN 3 Sidoarjo
 SMA : SMAN 3 Sidoarjo
 UNIVERSITAS : PSIK FKUB Angkatan 2015

Riwayat Organisasi

1. Staff Eksternal HIMKAJAYA Galaksi 2016
2. Anggota LSIM FKUB 2016

Kepanitiaan yang Sudah dan Sedang dijalankan :

No	Pelaksana	Nama Kegiatan	Divisi dan jabatan	Tahun
1	HIMKAJAYA	Himkajaya Mengabdi	Kordi Acara	2016

2	LSIM FK UB	Program Pemenangan PIMNAS	Staff Acara	2013
3	BEM FK UB	Penmas FK-FKG UB	Staff Danus	2016
4	HIMKAJAYA	Sarkeplik	Staff Konsumsi	2016
5	HIMKAJAYA	Nursing Scientific Festival	Staff Ilmiah	2016
6	EM UB	Pemira UB	Panitia Lokal	2016
7	HIMKAJAYA	Upgrading Himkajaya	Saff Danus	2016
8	HIMKAJAYA	Nursing Scientific Festival	Wakordi Ilmiah	2017
9	HIMKAJAYA	Himkajaya Mengabdi	Steering Comittee	2017
10	BEM FK UB	Dekan Cup	Staff Danus	2017
11	HIMKAJAYA	PSIK Cup	Staff Ahli Acara	2017

Riwayat Pelatihan

1. Pelatihan Bisnis Bagi Program Mahasiswa Wirausaha Universitas Brawijaya 2017

Lomba dan Karya Tulis

No	Lomba/Karya Tulis	Tingkat	Penyelenggara	Tahun
1.	Juara 2 Karya Tulis "SAUNUS CANDY: Daun Katuk (<i>Sauropus andrgynus (L.) Merr</i>) sebagai Solusi Meningkatkan Produksi ASI"	Fakultas	FKUB	2016
2.	Juara 2 Karya Tulis "SAUNUS CANDY: Daun Katuk (<i>Sauropus andrgynus (L.) Merr</i>) sebagai Solusi Meningkatkan Produksi	Universitas	Universitas Brawijaya	2016

	ASI”			
3.	Karya Tulis Hjakes – Hijab Kesehatan <i>Trendy</i> Masa Kini	Universitas	Universitas Brawijaya	2017
4.	Juara 1 LCT/ Nursing Sciencetific Festival 2018	Nasional	FKUB	2018



LAMPIRAN 18

JADWAL KEGIATAN PENELITIAN

No.	Jenis Kegiatan	Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Tahap Penyusunan Proposal																																					
1	Penyusunan proposal penelitian	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																
2	Studi pendahuluan					■	■																														
3	Ujian proposal																	■																			
4	Pengurusan ethical clearance																					■	■	■	■	■	■	■	■								
Tahap penelitian																																					
5	Pengambilan data penelitian																																				
6	Analisa data penelitian																													■	■						
7	Laporan akhir																															■	■				
8	Ujian akhir penelitian																																■				