

**HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN  
INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK SEKOLAH DI SDN  
GONDORUSO 03 KABUPATEN LUMAJANG**

**SKRIPSI**



**Oleh:  
Helvi Widiyana Putri  
NIM. 19010065**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI  
JEMBER  
2023**

**HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN  
INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK SEKOLAH DI SDN  
GONDORUSO 03 KABUPATEN LUMAJANG**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan



**Oleh:**  
**Helvi Widiyana Putri**  
**NIM. 19010065**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI  
JEMBER  
2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi penelitian ini telah diperiksa oleh pembimbing dan telah mengikuti sidang skripsi pada Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi

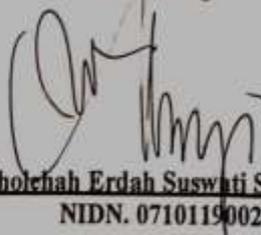
Jember, 14 Agustus 2023

Pembimbing 1



**Kustin S.KM., M.Kes.**  
NIDN. 070118403

Pembimbing 2



**Wahvi Sholehah Erdah Suswati S.Kep. Ns., M.Kep.**  
NIDN. 0710119002

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “*Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial pada Anak Sekolah di SDN Gondoruso 03 Kabupaten Lumajang*” telah diuji dan disahkan oleh Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan pada:

Program Studi Ilmu Keperawatan pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 03 Agustus 2023

Tempat : Gedung D.102 Universitas dr.Soebandi

Tim Penguji,

Penguji I



Feri Ekaprasetia, S.Kep., Ns., M.Kep.

NIDN. 0722019201

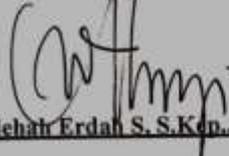
Penguji II



Kustin, S.KM., M.Kes.

NIDN. 070118403

Penguji III



Wahyi Sholchah Erdah S, S.Kep., Ns., M.Kep.

NIDN. 0710119002

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan,

Universitas dr.Soebandi



Ant. Linda Pati Setyaningrum, M.Farm.

NIDN. 0703068903

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Helvi Widiyana Putri

NIM : 19010065

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun ini merupakan hasil karya saya sendiri bukan hasil menjiplak atau plagiat dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana diperguruan tinggi manapun, termasuk Universitas dr. Soebandi. Sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dan menjadi acuan dalam penulisan skripsi ini yang disebutkan dalam bagian daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, apabila terbukti melakukan pelanggaran akademik, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan norma yang berlaku dalam perguruan tinggi ini.

Jember, 14 Agustus 2023

Yang menyatakan,



NIM : 19010065

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN  
INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK SEKOLAH DI SDN  
GONDORUSO 03 KABUPATEN LUMAJANG**

Oleh:

Helvi Widiyana Putri

NIM. 19010065

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Kustin, S.KM., M.Kes.

Dosen Pembimbing Anggota : Wahyi Sholehah Erdah S, S.Kep., Ns., M.Kep.

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dengan sepenuh hati saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT, karena atas izin dan ridha Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan diselesaikan pada waktunya.
2. Kedua orang tua saya Ayah Witono dan Ibu Siti Nur Hasanah yang telah memberikan kasih sayang, dukungan moral dan finansial serta doa tak henti- hentinya, sehingga hal tersebut menjadi motivasi semangat saya untuk mampumenyelesaikan pendidikan kuliah dengan tepat waktu.
3. Keluarga besar saya khususnya grup keluarga cemara yang selalu mendoakan dan memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman terdekat saya yang telah membantu dan memberikan semangat dalam proses pembuatan skripsi sehingga skripsi saya bisa diselesaikan dengan tepat waktu.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
6. Almamater kebanggaan Universitas dr. Soebandi.

## MOTTO

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, apabila kamu telah selesai dari sesuatu urusan maka kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain”*

(Q.S Al-Insyirah, 94 : 5-7)

*“Tiap orang bisa punya mimpi, tapi tak semua bisa bangkitkan semangat tinggi”*

(Najwa Shihab)

*“Bekerja keraslah hingga kaya sampai tetanggamu mengira hasilmu adalah hasil dari pesugihan”*

(Helvi)

## ABSTRAK

Putri, Helvi, \* Kustin, \*\* Suswati, Wahyi \*\*\*. 2023. **Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial pada Anak Sekolah di SDN Gondoruso 03 Kabupaten Lumajang**. Skripsi. Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi.

**Latar belakang:** Interaksi sosial terjadi hubungan timbal balik antara dua atau sekelompok individu yang melakukan kontak sosial dengan cara berkomunikasi dan saling merespon. Namun, perkembangan interaksi sosial tersebut dapat dipengaruhi dengan adanya *gadget*. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis mengenai hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah di SDN Gondoruso 03 Kabupaten Lumajang.

**Metode:** Penelitian ini kuantitatif dengan jenis korelasional dengan metode *cross sectional*. Jumlah sampel yang digunakan 58 responden dengan teknik *total sampling*. Alat ukur yang di gunakan pada kedua variabel yaitu kuisioner. Analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan uji *Spearman - Rank*.

**Hasil penelitian:** Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *p value* sebesar 0,034 ( $p < 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah di SDN Gondoruso 03 Kabupaten Lumajang.

**Saran:** Orang tua diharapkan untuk mengontrol anaknya dalam menggunakan durasi *gadget* sehingga anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

**Kata Kunci:** Anak Sekolah, Durasi Penggunaan *Gadget*, Interaksi Sosial

\*Peneliti : Helvi Widiyana Putri

\*\*Pembimbing : Kustin, S.KM.,M.Kes.

\*\*\*Pembimbing : Wahyi Sholehah Erdah S.,S.Kep., Ns., M.Kep.

## **ABSTRACT**

Putri, Helvi, \*. Kustin, \*\*. Suswati, Wahyi \*\*\*. 2023 *The Relationship between Duration of Gadget Use and Social Interaction in School Children at SDN Gondoroso 03, Lumajang Regency*. Thesis. Nursing Study Program Universitasdr. Soebandi.

**Introduction:** Social interaction occurs reciprocally between two or a group of individuals who make social contact by communicating and responding to each other. However, the development of social interaction can be influenced by the existence of gadgets. The purpose of this study was to analyze the relationship between the duration of gadget use and social interaction in school children at SDN Gondoroso 03 Lumajang Regency.

**Methods:** This research is quantitative with correlational type with cross sectional method. The number of samples used was 58 respondents with total sampling techniques. The measuring instrument used on both variables is a questionnaire. Data analysis in this study used the Spearman - Rank test.

**Results and Analysis:** The results of this study showed that the p value was 0.034 ( $p < 0.05$ ). So it can be concluded that there is a relationship between the duration of gadget use and social interaction in school children at SDN Gondoroso 03 Lumajang Regency.

**Conclusion:** Parents are expected to control their children in using the duration of the gadget so that children are able to interact with the surrounding environment.

**Keywords:** School Children, Duration of Gadget Use, Social Interaction

\*Researcher: Helvi Widiyana Putri

\*\*Supervisor : Kustin, S.KM.,M.Kes.

\*\*\*Supervisor : Wahyi Sholehah Erdah S.,S.Kep., Ns., M.Kep.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Keperawatan di Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi dengan judul “*Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial pada Anak Sekolah di SDN Gondoruso 03 Kabupaten Lumajang*”.

Selama proses penyusunan penulis dibantu dan dibimbing oleh berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Andi Eka Pranata, S.ST, M.Kes, selaku Rektor Universitas dr. Soebandi, yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi penelitian ini.
2. Ibu Apt. Lindawati Setyaningrum, M.Farm, selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi, yang telah memberi doa serta dukungan dalam penyusunan skripsi.
3. Ibu Prestasianita Putri, S.Kep., Ns., M.Kep, selaku Ketua Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi, yang telah memberikan pembinaan dan memotivasi dalam pembuatan skripsi penulis.
4. Bapak Feri Eka Prasetya, S.Kep., Ns., M.Kep, selaku ketua penguji, yang telah bersedia menjadi dosen penguji dan memberi kritik serta saran yang membangun bagi skripsi penulis.
5. Ibu Kustin, S.KM., M.Kes, selaku pembimbing utama, yang telah meluangkan waktu, pikiran, ilmu, motivasi dan perhatian serta dengan sabar membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.
6. Ibu Wahyi Sholehah Erdah Suswati, S.Kep., Ns., M. Kep, selaku pembimbing kedua, yang telah meluangkan waktu, pikiran, ilmu, motivasi dan perhatian serta dengan sabar membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Penulisan tentu menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Penulisini mengharapkan kritik serta saran dari semua pihak demi kesempurnaan Skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih.

Jember, 14 Agustus 2023

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>v</b>
<b>SKRIPSI</b> .....	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Perumusan Masalah .....	5
1.3    Tujuan Penelitian .....	6
1.3.1    Tujuan Umum.....	6
1.3.2    Tujuan Khusus .....	6
1.4    Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1    Bagi Peneliti.....	6
1.4.2    Bagi Responden.....	6
1.4.3    Bagi Institusi Pendidikan .....	7
1.4.4    Bagi Orangtua.....	7
1.4.5    Bagi Institusi Perawat .....	7
1.5    Keaslian Penelitian.....	8
<b>BAB 2 TINJAUAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
2.1    Pengertian Interaksi Sosial.....	9
2.1.1    Definisi Interaksi Sosial.....	9
2.1.2    Syarat-Syarat Terjadinya Interaksi Sosial.....	11
2.1.3    Faktor - faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial .....	12

2.1.4	Ciri-ciri Pola interaksi sosial.....	14
2.1.5	Jenis – Jenis Pola Interaksi .....	14
2.1.6	Karakteristik Interaksi Sosial.....	15
2.1.7	Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial .....	17
2.1.8	Hambatan-hambatan dalam Interaksi Sosial.....	20
2.1	Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> .....	23
2.2.1	Pengertian <i>Gadget</i> .....	23
2.2.2	Penggunaan <i>Gadget</i> .....	25
2.2.3	Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> .....	28
2.2.4	Faktor Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Sekolah .....	32
2.2.5	Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> .....	34
2.2	Konsep Anak Sekolah.....	36
2.3.1	Pengertian Anak Sekolah.....	36
2.3.2	Perkembangan Anak Usia Sekolah.....	36
2.3.3	Faktor Mempengaruhi Perkembangan Anak Sekolah .....	38
2.3	Hubungan Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> dengan interaksi Sosial .....	39
<b>BAB 3 KERANGKA KONSEP.....</b>		<b>42</b>
3.1	Kerangka Konsep.....	42
3.2	Hipotesis Penelitian.....	43
<b>BAB 4 METODE PENELITIAN.....</b>		<b>44</b>
4.1	Desain Penelitian.....	44
4.2	Populasi dan Sampel .....	44
4.2.1	Populasi.....	44
4.2.2	Sampel .....	45
4.3	Variabel Penelitian .....	45
4.4	Tempat Penelitian .....	46
4.5	Waktu Penelitian .....	46
4.6	Definisi Operasional.....	46
4.7	Pengumpulan Data .....	48
4.7.1	Sumber data .....	48
4.7.2	Instrumen Penelitian .....	51
4.7.3	Teknik Pengumpulan Data.....	53
4.8	Teknik Analisis Data Dan Pengolahan Data .....	54
4.8.1	Teknik Analisis Data.....	54

4.8.2	Pengolahan Data .....	55
4.9	Etika Penelitian .....	57
<b>BAB 5 HASIL PENELITIAN .....</b>		<b>60</b>
5.1	Deskripsi Lokasi Penelitian.....	60
5.2	Data Umum .....	62
5.2.1	Distribusi Karakteristik Responden .....	62
5.3	Data Khusus .....	63
5.3.1	Distribusi Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Sekolah.....	63
5.3.2	Distribusi Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah.....	63
5.4	Hubungan Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah.....	64
<b>BAB 6 PEMBAHASAN .....</b>		<b>65</b>
6.1	Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Sekolah.....	65
6.2	Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah.....	67
6.3	Hubungan Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah.....	69
6.4	Keterbasan Penelitian.....	71
<b>BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>73</b>
7.1	Kesimpulan .....	73
7.2	Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>75</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>78</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. 1 Keaslian penelitian .....	8
Tabel 2. 1 indikator Interaksi sosial .....	21
Tabel 2. 2 Indikator Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> .....	35
Tabel 4. 1 Definisi Operasional.....	47
Tabel 4. 2 Bobot Nilai .....	50
Tabel 5. 1 Distribusi Frekuensi Responden Menurut Umur .....	62
Tabel 5. 2 Distribusi Frekuensi Responden Menurut Jenis Kelamin .....	62
Tabel 5. 3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> .....	63
Tabel 5. 4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Interaksi Sosial .....	63
Tabel 5. 5 Hubungan Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah .....	64
Tabel 5. 6 Interpretasi Nilai Koefisien Korelasi.....	64

## DAFTAR GAMBAR

### Halaman

Gambar 3.1 Kerangka Konsep Hubungan Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah .....	42
--	----

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Jadwal Penelitian .....	78
Lampiran 2. Surat Permohonan Kesiediaan Menjadi Responden Penelitian .....	79
Lampiran 3. Surat Persetujuan Menjadi Responden .....	80
Lampiran 4. Lembar Kuesioner Interaksi Sosial .....	82
Lampiran 5. Lembar Kuesioner Durasi Penggunaan Gadget .....	85
Lampiran 6. Data Tabulasi .....	86
Lampiran 7. Hasil Uji Statistik .....	89
Lampiran 8. Uji Korelasi Spearman Rank .....	91
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian .....	92
Lampiran 10. Layak Etik .....	93
Lampiran 11. Surat Pengantar Penelitian .....	94
Lampiran 12. Turnitin .....	98
Lampiran 13. Lembar Bimbingan .....	99

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara dua atau sekelompok individu yang melakukan kontak sosial dengan cara berkomunikasi dan saling merespon. Proses komunikasi ini sangat berpengaruh pada aktivitas atau perbuatan maupun pikiran yang dilakukan dengan adanya timbal balik antar individu (Wahyu *et al*, 2016). Aspek yang perlu dikembangkan pada anak adalah kemampuan sosial. Kemampuan sosial tersebut diantaranya interaksi sosial yang harus berkembang pada anak. Namun perkembangan interaksi sosial tersebut dapat dipengaruhi dengan adanya *gadget* (Suryadi, 2016).

Yeni tahun (2019) mengatakan *gadget* merupakan alat elektronik berukuran kecil yang mempunyai fungsi tertentu dan telah melalui inovasi. *Gadget* bukan menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian dari siswa sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tua lebihleluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh *gadget* dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak (Saputri *et al*, 2018).

Wahyuni tahun (2018) menyatakan bahwa pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial anak dipengaruhi oleh lamanya durasi waktu yang digunakan anak dalam bermain *gadget*. Apabila *gadget* dimainkan dengan waktu durasi panjang dan lama, dimainkan setiap hari maka akan membuat kepribadi anak an berkembang menjadi pribadi yang anti sosial

atau diartikan juga sebagai tidak peduli lagi dengan lingkungan sekitarnya. Sehingga dapat mempengaruhi pola pikir anak terhadap lingkungan luar dan juga mempengaruhi pergaulan sosial anak, anak merasa terasingkan dari lingkungannya yang diakibatkan oleh interaksi yang dilakukan anak tersebut berkurang. Kemudian daripada itu, anak menjadi tidak peduli dan kurang peka lingkungan sekitarnya.

Penggunaan *gadget* semakin lama semakin banyak terutama pada kalangan anak sekolah dan remaja. Dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak didapatkan hasil yaitu kurangnya komunikasi antara teman sebaya karena terlalu fokus untuk memainkan *gadget*. Hal ini mengakibatkan anak kurang bersosialisasi dengan lingkungan sehingga menimbulkan dampak salah satunya yaitu mengalami interaksi sosial atau kurangnya timbal balik antara individu dan individu lainnya (Novita Sari dan Khotimah, 2016).

*World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia sekolah menderita gangguan perkembangan. Indonesia mempunyai 79,7% pengguna akun media yang selalu aktif di sosial media dan dapat mengalahkan Filipina sebanyak 78% di Malaysia sebanyak 72% di Cina sebanyak 67% (Rideout, 2016 dalam Gunawan MAA, 2017). Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun (2016) didapatkan penggunaan *gadget* berdasarkan klasifikasi usia, yaitu pada usia anak sekolah sebanyak 75,5% pengguna, Anak usia sekolah masih termasuk dalam kelompok usia

tertinggi ke-2 dalam penggunaan *gadget* selama lebih dari 3 jam di Indonesia (Novitasari, 2016). Menurut Wahyu (2016) menyatakan bahwa, sekitar 94% anak sekolah menggunakan *gadget* untuk *game*. Sekitar 63% anak menggunakan waktunya maksimal sekitar 30 menit digunakan anak bermain *gadget* untuk *game*. Sementara itu, terdapat 15% anak bermain *gadget* selama 30-60 menit dan 22% sisanya anak dapat berinteraksi dengan *gadget* lebih dari satu jam. Munisa (2020) dalam penelitiannya menjelaskan dampak positif dan negatif perilaku anak setelah berinteraksi dengan *gadget*. Dampak positif yang diterima anak yakni memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan menambah kecerdasan anak, sedangkan dampak negatifnya yakni anak menjadi malas untuk bergerak dan beraktivitas kondisi ini dapat membuat anak melupakan kesenangan bermain dengan teman sebaya maupun dengan anggota keluarganya.

Dampak negatif dalam menggunakan *gadget* yakni interaksi sosial. Interaksi sosial menurut Walgito (1986) dalam penelitian Noormiyanto (2018) adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan timbal balik. Interaksi sosial memiliki dua bentuk yakni interaksi secara langsung dan interaksi secara tidak langsung. Interaksi secara tidak langsung melalui perantara, misalnya *SMS (Short Message Service)*, sosial media, surat dan lainnya. Interaksi secara tidak langsung dapat dilihat melalui proses penyampaian pesan, apabila penyampaian pesan melalui perantara tersebut dapat direspon dengan cepat

maka hal tersebut dapat termasuk ke dalam interaksi sosial secara langsung.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada orang tua, hasilnya terdapat 17 orang tua sudah mengenalkan *gadget* kepada anaknya. Hasil wawancara kepada guru terdapat 12 siswa dari 60 anak yang interaksinya kurang dan cenderung pendiam. Interaksi tersebut belum berkembang karena masih banyak anak yang belum bisa membedakan antara perbuatan yang benar dan perbuatan yang salah, seperti tidak patuh terhadap aturan guru, suka mengganggu teman, tidak saling berbagi makanan atau minuman kepada teman yang lain. Dalam hal ini interaksi antar anak yang satu dengan anak lainnya dapat menjadi pemicu seseorang akan terpengaruh untuk melakukan suatu hal atau perbuatan. Hal tersebut terjadi karena anak waktu istirahat tidak didampingi oleh guru, anak dibiarkan bermain dengan teman - temannya tanpa ada suatu pengawasan. Salah faktor terjadi interaksi sosial yakni jarak antar rumah atau tempat tinggal, sehingga anak-anak hanya memiliki waktu untuk berinteraksi kepada teman satu kelas dan kelas lainnya sangatterbatas. Hasil wawancara kepada kepala sekolah bahwa di sekolah tidak pernah dilakukan identifikasi interaksi sosial dan durasi penggunaan *gadget*.

Kecanduan *gadget* pada anak dapat diakibatkan karena kelalaian orang tua dalam mengawasi anak mereka saat menggunakan *gadget*, ditambah orang tua juga menggunakan *gadget* dan lebih mengabaikan anak mereka dalam menggunakan *gadget* (Yuniarti, 2018). Nurfaidah

(2019) memberikan catatan pada orangtua untuk mencegah ketergantungan terhadap penggunaan *gadget* pada anak yaitu orang tua harus memiliki sikap tegas atau disiplin dengan membatasi waktu penggunaan *gadget*, orang tua tidak menggunakan *gadget* di depan anak, orang tua memfasilitasi anak untuk bermain di luar rumah dan mengenal lingkungannya, orang tua memasukkan ke sekolah agar anak memiliki keterbatasan waktu untuk bermain. Hal ini terlihat bahwa proporsi responden dengan perilaku penggunaan *gadget* yang baik cenderung memiliki interaksi sosial yang baik. Selain itu, responden dengan perilaku penggunaan *gadget* cenderung tidak baik maka responden akan memiliki interaksi sosial yang baik. Berdasarkan fenomena diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Anak Sekolah di SDN Gondoroso 03 Kabupaten Lumajang”.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah di SDN Gondoroso 03 Kabupaten Lumajang?”.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah di SDN Gondoroso 03 Kabupaten Lumajang.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- 1) Mengidentifikasi durasi penggunaan *gadget* pada anak sekolah di SDN Gondoruso 03.
- 2) Mengidentifikasi interaksi sosial pada anak sekolah di SDN Gondoruso 03.
- 3) Menganalisis hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah di SDN Gondoruso 03.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan pengetahuan serta sumbang sarana terhadap pengembangan ilmu keperawatan dalam bidang keperawatan, khususnya keperawatan jiwa.

### **1.4.2 Bagi Responden**

Penelitian ini digunakan untuk memberi motivasi kepada anak agar mendapat dorongan untuk dapat berinteraksi pada lingkungan yang baik dan dapat menggunakan dengan durasi penggunaan *gadget* yang benar.

### **1.4.3 Bagi Institusi Pendidikan**

Penelitian ini diharapkan institusi pendidikan memperoleh masukan, gambaran, serta informasi tentang durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial agar menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan kondusif bagi siswa.

### **1.4.4 Bagi Orangtua**

Memberikan informasi dan pengetahuan kepada orangtua tentang durasi

penggunaan *gadget* dan perlu adanya pengawasan kepada anak agar tidak menyalahgunakan *gadget*.

#### 1.4.5 Bagi Institusi Perawat

Penelitian ini diharapkan sebagai sumber informasi bagi perawat tentang bahayanya penggunaan *gadget* bagi anak, sehingga perawat dapat memberikan penyuluhan kepada anak tentang manfaat dan bahaya durasi penggunaan *gadget* pada anak.

### 1.5 Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian penelitian

	Penelitian Sebelumnya	Penelitian Sebelumnya	Penelitian Sekarang
<b>Judul Penelitian</b>	Hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan	Intensitas penggunaan <i>gadget</i> dengan interaksi sosial	Hubungan durasi penggunaan <i>gadget</i> dengan interaksi sosial pada anak usia Sekolah
<b>Responden</b>	Anak usia sekolah 7-13 tahun	Remaja usia 13-18 tahun	Anak sekolah dasar usia 7-13 tahun
<b>Tempat Penelitian</b>	SDN 02 Banyu urip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati	Desa Gondangmanis Kecamatan Bandarkedungmulyo	SDN Gondoruso 03 Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang
<b>Waktu Penelitian</b>	2020	2021	2023
<b>Peneliti</b>	Fiidatun Rohana	Ayu Imasria Wahyuliarmy	Helvi Widiyana Putri
<b>Variabel</b>	Penggunaan <i>gadget</i> dan interaksi sosial	Intensitas penggunaan <i>gadget</i> dan interaksi sosial	Durasi penggunaan <i>gadget</i> dan interaksi sosial
<b>Teknik Sampling</b>	<i>Total sampling</i>	<i>Purposive Random Sampling</i>	<i>Total sampling</i>

## **BAB 2 TINJAUAN TEORI**

### **2.1 Pengertian Interaksi Sosial**

#### **2.1.1 Definisi Interaksi Sosial**

Interaksi sosial merupakan proses di mana antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok berhubungan satu dengan yang lain. Menurut ahli sosiologi yang sepakat bahwa interaksi sosial adalah syarat utama bagi terjadinya aktivitas sosial dan hadirnya kenyataan sosial. Kenyataan sosial merupakan sesuatu yang didasarkan pada motivasi individu dan tindakan-tindakan sosial. Saat melakukan interaksi, seseorang atau kelompok sebenarnya tengah berusaha atau belajar bagaimana memahami tindakan sosial orang atau orang lain. Sebuah interaksi akan kacau jika antara pihak-pihak yang berinteraksi tidak saling memahami motivasi dan makna tindakan sosial yang mereka lakukan (Suryanto, 2020).

Encep Sudirjo dalam buku komunikasi dan interaksi sosial (2021) adalah hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, dimana mereka bisa saling mempengaruhi. Menurut Gilin (1956) dalam Purwahida (2017) mengatakan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antar orang perorangan, antar golongan manusia. Hubungan ini salah satu syarat dari kehadiran minimal dua orang. Interaksi akan terjadi dengan adanya kehadiran minimal dua pihak. Basrowi tahun (2015) dalam penelitian Taufik. M (2016) mengatakan bahwa interaksi sosial yaitu hubungan dinamis yang

mempertemukan orang dengan orang, kelompok dengan kelompok, maupun orang dengan kelompok manusia. Selain bentuknya bersifat kerjasama, tetapi juga berbentuk tindakan, persaingan, pertikaian dan sejenisnya. Moss Tubss (1996) dalam penelitian S.Misnah (2021) mengatakan bahwa sesuatu yang dapat membuat individu cenderung memilih dengan siapa individu tersebut ingin berkomunikasi dengan itu bisa disebut daya tarik atau rasa suka. Dalam bersosialisasi dengan orang lain tidak dapat dipungkiri individu akan mengatakan kesukaannya ketika memilih teman bahkan ketika dihadap situasi terpaksa berkomunikasi dengan orang – orang yang bukan pilihan individu itu sendiri, contohnya dalam hal teman sekelas. Maka individu dapat lebih menyukai orang-orang tertentu daripada yang lainnya.

Kesimpulan dari uraian diatas penyebab interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur. Seperti yang diketahui bahwa anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik dilingkungan sosial. Namun, dari penelitian yang dilakukan terhadap responden menyatakan bahwa dalam penggunaan *gadget* dengan demikian dapat disimpulkan selalu dibatasi durasinya dan selalu dilakukan pengawasan orang tua.

### **2.1.2 Syarat-Syarat Terjadinya Interaksi Sosial**

- 1) Kontak sosial, salah satu dalam kehidupan masyarakat yang menunjukkan terjadinya hubungan antara individu satu dengan individu lainnya, sehingga akan terjadi suatu hubungan sosial yang

saling menguntungkan dan merugikan pada masyarakat tertentu. Jika tidak ada kontak sosial dalam kehidupan masyarakat, maka kebutuhan manusia, jelas tidak dapat terpenuhi dalam waktu singkat, baik kebutuhan jasmani maupun rohani. Hubungan seseorang yang satu dengan yang lainnya di dalam memenuhi kebutuhan sangat diharapkan akan terjadinya interaksi sosial, karena sangat mustahil terjadinya interaksi sosial tanpa ada manusia sekitarnya yang dapat dilibatkan pada waktu tertentu. Sehingga kontak sosial sangat mendukung terjadinya interaksi sosial dengan saling memahami, saling pengertian, kerjasama yang baik (Mapata, 2016).

- 2) Komunikasi sosial, komunikasi sosial adalah hubungan yang terjadi antar individu satu dengan individu lainnya yang dapat dilakukan melalui komunikasi langsung maupun komunikasi tidak langsung, untuk menyampaikan pesan singkat kepada komunikator agar terwujudnya harmonisasi kehidupan bermasyarakat. Jika dalam kehidupan masyarakat tidak ada komunikasi pada waktu yang tertentu kapan dan dimana saja, maka kehidupan setiap individu akan merasa terkucilkan dalam masyarakat. Dengan demikian, untuk menciptakan rasa harmonisasi dibutuhkan adanya keterbukaan terhadap orang lain, rasa empati, memberikan dukungan, dan selalu berpikiran positif terhadap orang lain (Mapata, 2016).

Kesimpulan dari pernyataan tersebut bahwa agar terjadinya interaksi sosial tentunya harus terpenuhinya syarat-syarat dalam interaksi sosial

sehingga menghasilkan hubungan yang baik. Dengan adanya kontak sosial memberikan tanggapan positif atau negatif terhadap tindakan seseorang, sehingga nantinya akan menghasilkan komunikasi yang baik, memberikan tafsiran terhadap gerakan atau sikap pada saat melakukan interaksi sosial.

### **2.1.3 Faktor - faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial**

Dikutip dari Buku Ajar Antropologi dan Sosiologi (2020) karya Laksono Utomo, faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial adalah:

- 1) Sugesti adalah keinginan yang timbul dalam diri seseorang untuk mempengaruhi orang lain dalam kehidupan sosial. Sugesti merupakan proses penerimaan suatu hal yang dilakukan seseorang atau masyarakat, tanpa kritik atau penelitian yang lebih lanjut. Biasanya pihak yang memberi sugesti adalah orang yang berwibawa juga dihormati oleh orang atau masyarakat di sekitarnya.
- 2) Imitasi adalah proses sosial atau tindakan seseorang untuk meniru sikap, penampilan, gaya hidup, atau apa saja yang dimiliki orang lain. Umumnya proses imitasi ini dimulai sejak di lingkungan keluarga kemudian berlanjut ke pertemanan, lingkungan sekolah, dan masyarakat.
- 3) Empati berbeda dengan simpati, faktor yang mempengaruhi interaksi sosial ini jauh lebih dalam dan melibatkan emosi, inisiatif, bahkan tindakan. Empati bisa muncul saat seseorang punya pandangan bahwa tiap orang harusnya memiliki kesamaan derajat dalam kehidupan.

- 4) Simpati adalah proses saat seseorang atau sekelompok individu merasa tertarik dengan keadaan orang atau kelompok lainnya, sehingga timbul perasaan tertentu. Jika empati dapat menjurus pada sebuah tindakan, simpati hanya melibatkan proses kejiwaan dalam diriseorang.
- 5) Identifikasi, faktor ini dapat ditimbulkan akibat imitasi dan sugesti. Dalam identifikasi sifat ingin menjadi sama dengan seseorang akan membentuk kepribadian individu. Identifikasi adalah kecenderungan atau keinginan seseorang untuk menjadi sama atau identik dengan orang lain. Seseorang dapat membentuk identifikasi dirinya baik sadar maupun tidak sadar. Adapun proses identifikasi ini mencakup sikap, nilai, norma, dan perilaku.
- 6) Motivasi, dengan adanya motivasi akan membuat seseorang rela berjuang atau melakukan suatu hal demi mencapai tujuannya. Motivasi adalah dorongan yang diberikan seseorang untuk mengingat dan melakukan apa yang menjadi tujuannya selama ini.

#### **2.1.4 Jenis – Jenis Pola Interaksi**

Menurut John (2016) ada tiga jenis-jenis pola interaksi, yakni:

- 1) Interaksi sosial antar individu

Ketika dua orang saling bertemu, meskipun kedua orang tersebut tidaksaling berbicara, sebenarnya hal tersebut telah terjadi interaksi sosial karena di antara mereka sadar akan adanya pihak lain yang menyebabkan perubahan-perubahan dalam perasaan kedua orang tersebut, yang disebabkan oleh misalnya, mencium bau parfum dan melihat cara berjalan. Semuanya

menimbulkan kesan dalam pikiran seseorang sehingga dapat menentukan tindakan yang akan dilakukannya.

2) Interaksi sosial antar kelompok sosial

Interaksi sosial antara satu kelompok dengan kelompok lainnya terjadi sebagai suatu kesatuan dan tidak menyangkut hal-hal pribadi sebagai anggota dari kelompok yang bersangkutan. Misalnya, pertandingan antar tim kesebelasan bola voli. Para pemain bertanding untuk kepentingan timnya (kelompok).

3) Interaksi sosial antara individu dengan kelompok sosial

Interaksi sosial antara individu dengan kelompok sosial Interaksi sosial antara individu dengan kelompok berbeda-beda sesuai dengan keadaan setiap hubungan tersebut. Misalnya, interaksi antara seorang guru dan siswa siswanya saat di kelas. Guru yang menghadapi siswa di kelas pada awalnya akan berusaha menguasai para siswanya agar interaksi sosial bisa dilakukan secara langsung dan seimbang.

### **2.1.5 Karakteristik Interaksi Sosial**

Ada beberapa karakteristik interaksi sosial. Menurut Gerungan dalam Pebriana (2017) mengatakan bahwa interaksi sosial itu memiliki karakteristik yang dinamis dan tidak statis. Hal ini berarti bahwa karakteristik interaksi sosial dapat dilihat dari berbagai segi sesuai dengan ciri interaksi yang dilakukan manusia. Artinya bahwa karakteristik interaksi bisa dilihat secara detail pada model interaksi yang dilakukan oleh manusia. Secara umum model karakteristik interaksi sosial tersebut dapat diartikan sebagai model interaksi sosial yang secara individu, secara kelompok serta kelompok dengan kelompok. Beberapa karakteristik interaksi sosial akan

dijelaskan berikut ini:

- 1) Jumlah pemeran lebih dari satu orang. Interaksi sosial harus bersifat timbal balik, yang mana suatu aksi ditanggapi dengan reaksi dari pihak yang dituju. Dengan itu, dibutuhkan sedikitnya dua orang untuk memulai interaksi sosial.
- 2) Komunikasi antara masing-masing pihak dengan menggunakan berbagai macam simbol yang dapat dipahami maknanya oleh masing-masing pihak.
- 3) Adanya dimensi waktu (masa lampau, masa kini, dan masa mendatang) yang menentukan sifat aksi yang sedang berlangsung. Interaksi sosial dapat terjadi dalam ruang dan waktu, artinya kapan dan di mana.
- 4) Interaksi sosial dapat dipastikan memiliki tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai melalui pelaksanaannya.
- 5) Interaksi sosial didasarkan atas status atau peran sosial yang dimiliki. Dalam hal ini, pihak-pihak yang berinteraksi haruslah menyesuaikan diri dengan tata pergaulan selaras dengan kedudukannya dan melaksanakan fungsi dan peran.

#### **2.1.6 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial**

Proses kehidupan lingkungan masyarakat yang dinamis akan terjadi suatu proses sosial yang didalamnya terdapat suatu proses interaksi antara manusia satu dengan yang lainnya. Proses sosial ini meliputi berbagai macam aspek kehidupan, seperti aspek sosial budaya, ekonomi, agama dan

perkawinan. Proses sosial ini dapat terjadi di dalam dua bentuk, yaitu asosiatif dan disosiatif. Hal itu terjadi karena interaksi yang terjadi dalam proses sosial tersebut yang melibatkan berbagai individu yang didalamnya terdapat standar norma sosial yang disepakati bersama oleh para anggota masyarakat. Adapun penjelasan singkat mengenai bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi di tengah-tengah masyarakat adalah sebagai berikut :

1) Asosiatif

Interaksi sosial bersifat asosiatif dapat mengarah pada bentuk penyatuan. Interaksi sosial ini terdiri beberapa hal yaitu:

- (1) Kerjasama (*cooperation*), kerjasama terbentuk karena masyarakat menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama sehingga bersepakat untuk melakukan kerjasama dalam mencapai tujuan bersama.
- (2) Akomodasi adalah suatu proses penyesuaian antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok yang bertujuan untuk mengurangi, mencegah, atau mengatasi ketegangan dan kekacauan.
- (3) Asimilasi merupakan proses menunjuk pada proses yang ditandai adanya usaha mengurangi perbedaan yang terdapat diantara beberapa orang atau kelompok dalam masyarakat serta usaha menyamakan sikap, mental, dan tindakan demi tercapainya tujuan bersama. Asimilasi timbul bila ada kelompok masyarakat dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda, saling bergaul secara intensif dalam jangka waktu lama, sehingga lambat laun

kebudayaan asli mereka akan berubah sifat dan wujudnya membentuk kebudayaan baru sebagai kebudayaan campuran.

- (4) Akulturasi merupakan proses sosial yang timbul, apabila suatu kelompok masyarakat manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing sedemikian rupa sehingga lambat-lambat unsur-unsur kebudayaan asing itu diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian dari kebudayaan itu sendiri.

## 2) Disosiatif

Disosiatif merupakan bentuk interaksi sosial yang mengarah pada suatu perpecahan dan merenggangkan rasa solidaritas kelompok. Interaksi sosial ini mengarah pada bentuk pemisahan dan terbagi dalam tiga bentuk sebagai berikut:

### (1) Persaingan/Kompetensi

Persaingan atau kompetisi adalah suatu perjuangan yang dilakukan perorangan atau kelompok sosial tertentu, agar memperoleh kemenangan atau hasil secara kompetitif, tanpa menimbulkan ancaman atau benturan fisik di pihak lawannya

### (2) Kontravensi

Kontravensi merupakan bentuk proses sosial yang berada diantara persaingan dan pertentangan atau konflik. Wujud kontravensi antara lain sikap tidak senang, baik secara tersembunyi maupun secara terang-terangan seperti perbuatan menghalangi, menghasut, memfitnah,

berkhianat, provokasi dan intimidasi yang ditunjukkan terhadap perorangan atau kelompok atau terhadap unsur-unsur kebudayaan golongan tertentu. Sikap tersebut dapat berubah menjadi kebencian akan tetapi tidak sampai menjadi pertentangan atau konflik.

### (3) Konflik

Konflik adalah proses sosial antar perorangan atau kelompok masyarakat tertentu, akibat adanya perbedaan paham dan kepentingan yang sangat mendasar, sehingga menimbulkan adanya semacam gap yang mengganjal interaksi sosial diantara mereka yang bertikai tersebut.

#### **2.1.7 Hambatan-hambatan dalam Interaksi Sosial**

Dalam interaksi terdapat faktor yang membuat proses interaksi menjadi terhambat. Faktor yang menghambat proses interaksi yaitu sebagai berikut:

- 1) Perasaan takut untuk berkomunikasi, adanya prasangka terhadap individu atau kelompok individu tidak jarang menimbulkan rasa takut untuk berkomunikasi. Padahal komunikasi merupakan salah satu faktor pendorong terjadinya integrasi.
- 2) Adanya pertentangan pribadi, adanya pertentangan antar individu akan mempertajam perbedaan-perbedaan yang ada pada golongan-golongan tertentu.

Dari penjelasan dapat disimpulkan bahwa syarat-syarat yang dibutuhkan dalam interaksi adanya kontak sosial dan adanya komunikasi, baik itu komunikasi verbal maupun non verbal. Apabila individu mampu memenuhi syarat-syarat yang ada dalam interaksi sosial, maka akan

terjalin hubungan yang baik dengan orang lain. Syarat-syarat interaksi sosial diatas akan dijadikan sebagai indikator dalam penyusunan skala interaksi sosial. Berdasarkan teori tentang interaksi sosial, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara individu yang satu dengan individu yang lain, dimana individu yang satu mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya sehingga terjadi hubungan saling timbal balik. Aspek yang akan diteliti dalam penelitian ini diambil dari syarat-syarat interaksi sosial. Adapun syarat interaksi sosial yaitu adanya kontak sosial dan adanya komunikasi. Indikator dari interaksi yaitu:

Tabel 2.1 Indikator Interaksi Sosial

Kontak sosial	Percakapan, saling mengerti, bekerja sama
Komunikasi sosial	Keterbukaan, rasa positif, empati

Berdasarkan perkembangan anak tingkat interaksi sosial, Hurlock Merumuskan tingkat perkembangan anak secara umum yang berciri-ciri memiliki interaksi sosial yang baik dan buruk diantaranya sebagai berikut:

- 1) Mampu dan bersedia menerima tanggung jawab sesuai dengan usia.
- 2) Berpartisipasi dengan gembira dalam kegiatan yang sesuai dengan tingkat usia
- 3) Bisa mengatasi masalah yang menuntut penyelesaian
- 4) Senang memecahkan dan mengatasi berbagai hambatan yang mengancam kebahagiaan
- 5) Mengambil keputusan dengan senang tanpa konflik dan tanpa meminta banyak nasehat

- 6) Dapat menggunakan pikiran sebagai alat untuk merencanakan cetak bina tindakan
  - 7) Belajar dari kegagalan tidak mencari alasan untuk menjelaskan kegagalan
  - 8) Dapat menunjukkan kasih sayang secara langsung dengan cara dan takaran yang sesuai
  - 9) Dapat berkompromi bila perjuangan yang tak kunjung berakhir
- Sedangkan ciri-ciri interaksi sosial yang buruk yaitu:

- (1) Ketidakmampuan menyesuaikan diri dengan situasi sosial.
- (2) Tidak bertanggung jawab tampak dalam mengabaikan sesuatu hal.
- (3) Sering tampak depresi dan jarang tersenyum atau bergurau.
- (4) Sering tampak terhanyut dalam melamun.
- (5) Sifat yang sangat agresif dan sangat yakin pada diri pribadi.
- (6) Menunjukkan kepekaan besar terhadap sindirian yang nyata, maupun yang dibayangkan.
- (7) Mencari kesalahan orang lain dan mencari alasan apabila dikritik.
- (8) Sikap iri hati menutup kesalahan dengan mengecilkan nilai dan hal hal yang tidak tercapai.

## **2.1 Durasi Penggunaan Gadget**

### **2.2.1 Pengertian Gadget**

*Gadget* atau dalam Bahasa Indonesia cerdas adalah genggam

yang mempunyai kemampuan dengan fungsi yang menyerupai komputer. Sistem operasi *gadget* hampir sama pada komputer yang membutuhkan *operating system* (OS) agar bisa bekerja sebagaimana mestinya yang dilengkapi dengan fitur-fitur canggih seperti Internet, *Ebook Viewer*, aplikasi *game*, pemutar musik dan video (Jamun, *et al.* 2019).

Sari *et al.* (2016) penggunaan *gadget* bagi anak usia sekolah hanya digunakan untuk bermain *game*, walaupun ada sebagian yang menggunakan untuk mengaji dan belajar melalui aplikasi yang berada didalam tersebut. Perkembangan teknologi yang pesat merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari. Saat ini, kita tidak dapat dipisahkan dari teknologi dalam setiap kehidupan. Akan tetapi, perkembangan teknologi yang pesat ini dapat berpengaruh pada perkembangan anak. Sebagian besar orang tua merasa bangga jika anaknya sudah mahir menggunakan. Tetapi di sisi lain, sebagian orang tua juga khawatir jika melihat anaknya terus-menerus bermain.

Menurut Iswidharmanjaya (2014) memiliki dampak positif apabila digunakan anak dengan lebih bijak, antara lain merangsang anak untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru, mendukung aspek akademis, meningkatkan kemampuan berbahasa, meningkatkan keterampilan mengetik, mengurangi tingkat stress, dan meningkatkan keterampilan matematis. Adapun dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak, antara lain anak menjadi pribadi yang

tertutup, kesehatan otak dan mata terganggu, anak mengalami gangguan tidur, anak suka menyendiri, terlibat perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, terpapar radiasi.

Diera globalisasi sekarang ini, tidak sulit bagi seseorang untuk berkomunikasi dan melakukan interaksi sosial. Seseorang dapat berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan. Menurut (Wijanarko & Setiawati, 2016) adalah suatu perlengkapan yang memiliki tujuan praktis yang sudah dirancang dan memiliki kelebihan dibandingkan dengan teknologi sebelumnya.

### **2.2.2 Penggunaan Gadget**

#### 1) Penggunaan *Gadget* Dalam Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas dan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring maupun luring. Diambil dari kutipan masalah *Covid19* seluruh sekolah melakukan pembelajaran dengan menggunakan sistem daring. Seluruh anak sekolah mulai dari TK, SD, SMP, SMA bahkan mahasiswa menggunakan pembelajaran dengan melalui via *online*. Semua anak wajib memiliki *handphone* untuk mempermudah pembelajaran. Maka untuk mengefektifkan kembali pembelajaran tersebut penggunaan *gadget* media seperti sebagai alat bantu dalam proses belajar sangat diperlukan.

Secara umum manfaat dalam pembelajaran yaitu untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga akan terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Manfaat secara khusus dengan adanya penyampaian materi akan dengan mudah diterima oleh siswa dan mampu meningkatkan kemampuan memahami materi pada siswa. Dengan bantuan, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan kesenjangan informasi antar guru dan siswanya dengan siswa dimanapun keberadaannya juga memiliki manfaat yaitu proses belajar mengajar yang akan berlangsung secara menarik dan materi akan tersampaikan dengan jelas.

Pemanfaatan media pembelajaran berupa di lingkungan sekolah sangat perlu mengingat beberapa pertimbangan baik positif maupun negatif. Pada dampak positif penggunaan *gadget* dalam pembelajaran adalah akan mempermudah anak memperoleh informasi dengan cepat dan simpel. Juga dapat menimbulkan dampak negatif dari pengguna juga perlu diperhatikan. Penggunaan *gadget* waktu yang berlebihan, dapat membuat anak tidak tertarik belajar dengan buku dan juga dapat disalahgunakan penggunaan *gadgetnya*. Dengan demikian, dampak ini perlu diperhatikan dan diperkenalkan oleh semua pihak kepada anak, sehingga anak dapat mengetahui dampak positif dan dampak negatif dari

penggunaan *gadget* dalam pembelajaran.

2) Dalam Kehidupan Sehari hari

Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yang besar bagi peran penggunaan *gadgetnya* dengan adanya manusia dapat dengan sangat mudah mencari informasi yang mereka butuhkan juga dapat mempermudah dalam hal pekerjaan dengan adanya aplikasi- aplikasi yang canggih di dalam seperti : internet, game, media sosial, dan lain-lain. Namun semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi terdapat dampak negatif dalam penggunaan *gadget* jika digunakan dengan cara yang salah atau menyalahgunakan secara berlebihan khususnya bagi anak-anak.

Perkembangan pesat dalam dunia sistem komunikasi tentunya dapat mengubah pola komunikasi manusia yang terjadi di masyarakat selama ini. Ada beberapa pola tentang perkembangan baru dalam sistem komunikasi di Indonesia, terutama dengan penggunaan *gadget*, yakni:

- (1) Komunikasi telah menurunkan minat baca anak.
- (2) Komunikasi dengan telah memunculkan praktik ilegal.
- (3) Penggunaan *gadget* di Indonesia telah digunakan untuk gaya hidup bukan untuk kebutuhan komunikasi.

Memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan

pada anak memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada tersebut.

3) Dalam perilaku sosial

Perkembangan yang semakin pesat memang perlu diwaspadai, terutama dengan timbulnya istilah mania atau pecandu. Seorang pecandu akan sulit untuk menjalani kehidupan nyata, misalnya mengobrol atau berkomunikasi secara langsung. Perhatian seorang pecandu akan sulit untuk menjalaninya dan hanya tertuju pada dunia maya.

Interaksi sosial merupakan interaksi antar individu dan individu, individu dan kelompok serta kelompok dan kelompok dan kelompok tentunya saling memberikan respon balik satu dengan yang lain. Maka dari itu, interaksi sosial nyata merupakan interaksi yang dilakukan secara langsung. Dan dengan adanya, sangat mempengaruhi perilaku sosial manusia, yaitu manusia menjadi semakin jarang melakukan interaksi sosial langsung antar pribadi. Manusia cenderung lebih menutup diri dan bisa memiliki ego yang cukup tinggi. Sehingga manusia ketika berinteraksi sosial akan cenderung lebih emosional. Namun tidak selalu memiliki dampak negatif, ada pula segi positifnya bisa dilihat dari kita cara memperbanyak teman lewat dengan cepat dan mudah, bisa berbagi kabar dengan teman dan saudara kita berada dalam

negeri maupun luar negeri tanpa harus menunggu waktu lama, dan bisa memperluas jaringan relasi yang kita butuhkan seperti relasikerja, bisnis *online*.

### **2.2.3 Dampak Penggunaan Gadget**

Merupakan alat elektronik yang selalu berinovasi dan berevolusi yang sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Dari pengaruh tersebut tentunya menimbulkan dampak dari penggunaan *gadgetnya*. Menurut Alo Liliweri (1998) dalam penelitian Pebriana (2017), ada beberapa hal yang memberikan dampak positif dari pemakaiannya, yakni :

- 1) Dengan kemajuan teknologi pada dunia internet, seseorang dapat mengenal serta menjalin komunikasi dengan banyak orang dari seluruh dunia. Dalam hal ini dengan adanya penggunaan *gadget* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara menggunakan aplikasi atau via *sms* yang dapat dimiliki dalam kita.
- 2) Menambah pengetahuan, dalam hal pengetahuan kita dengan mudah dapat mengakses atau mencari tentang situs pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada dalam kita. Misalnya: aplikasi detik, kompas, kalender, dll.
- 3) Menambah teman, dengan banyaknya jejaringan yang muncul salah satunya yakni media sosial, kita bisa mendapatkan teman

melalui jejaring sosial yang melalui kita yang dimiliki.

- 4) Munculnya metode pembelajaran baru, dengan adanya metode pembelajaran ini, dapat memudahkan anak dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode yang baru yang membuat anak mampu memahami materi-materi yang abstrak.
- 5) Bisa membuat anak cenderung lebih kreatif, akibat kemajuan teknologi banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang banyak disukai oleh anak-anak. Dan hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena sangat membantu kreativitas anak.
- 6) Mempermudah mengerjakan tugas, dengan adanya kemajuan bidang teknologi masyarakat saat ini dapat bekerja secara cepat dan efisien karena dengan adanya teknologi terkini dapat mengembangkan usaha yang lebih baik.

*Gadget* sebenarnya diciptakan dengan banyak manfaat yang bisa digunakan oleh seluruh kalangan dan dapat membantu segala pekerjaan kita. Selain memberi dampak positif juga terdapat dampak negatif yang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, diantaranya yakni:

- 1) Ketergantungan, media baik itu berupa informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Dimana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan yang ia gunakan,

ia seolah olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibat pada hubungan dia dengan orang lain secara *face to face* akan menurun. Menurut psikiater Amerika Serikat, *Jerald Block*, kondisi itu harus dilihat sebagai gangguan klinis melihat makin meningkatnya jumlah orang yang kecanduan game dan pornografi di internet daripada perbincangan dengan keluarga atau sahabatnya. Dan cenderung untuk kurangnya interaksi terhadap lingkungan luar dan sekitar.

- 2) *Violence and Gore*, perkembangan berupa adanya jaringan internet yang sekarang mudah diakses membuat para pembuat situs berupaya menjual situs yang mereka buat. Salah satu cara yang dapat menarik perhatian yaitu dengan cara menampilkan kekejaman dan kesadisan. Biasanya tampilan seperti ini banyak terdapat pada aplikasi game. Pada sebuah penelitian yang menyatakan bahwa game yang dimainkan di komputer atau laptop yang menampilkan unsur kekerasan memiliki sifat menghancurkan yang lebih besar dibanding kekerasan yang ada pada televisi ataupun kekerasan dalam kehidupan nyata sekalipun. Biasanya anak-anak dan remaja yang akan lebih mudah terpengaruh, sehingga bisa menimbulkan kurangnya sensitivitas terhadap sesama, memicu munculnya perilaku agresif, sadistis, bahkan bisa mendorong

munculnya sikap kriminal yang ada pada game yang dimainkan dan menggeser nilai sosial daripada antar sesama manusia.

- 3) *Antisocial Behaviour*, merupakan dampak negatif yang disebabkan karena penyalahgunaan itu sendiri. Hal ini terjadi dimana ketika seseorang merasa merupakan satu-satunya hal yang paling penting dalam hidupnya, sehingga ia melupakan keadaan di sekitarnya. Akan muncul ketidakpedulian dalam dirinya terhadap lingkungannya. Satu-satunya hal yang dapat menarik perhatiannya hanyalah yang ia gunakan. Akibat yang timbul ialah dia menjadi jarang berinteraksi dengan orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya, sehingga kemampuan interpersonal dan emosionalnya pun terhambat dan tidak akan berkembang. Dampak terburuk yang akan timbul adalah dia akan kesulitan untuk bersosialisasi dan menjalin relasi dengan orang-orang disekitarnya.
- 4) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
- 5) Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan,

misalnya anak teringat dengan permainan seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna.

#### **2.2.4 Faktor – Faktor Durasi Penggunaan *Gadget* pada Anak Sekolah**

Penggunaan gadget adalah aktifitas menggunakan fitur-fitur yang ada pada Gadget tersebut dalam rangka untuk berkomunikasi dengan orang lain. Kemudian aktivitas apa saja yang dilakukan ketika menggunakan gadget serta berapa lama durasi penggunaannya, menurut Yuwanto (2010) dalam penelitian Yunita (2021), ada beberapa faktor yang mempengaruhi pemakaian gadget yaitu:

##### 1) Faktor Internal

Faktor internal terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu. Tingkat *sensation seeking* yang tinggi (individu yang memiliki tingkat *sensation seeking* yang tinggi cenderung lebih mudah mengalami kebosanan dalam aktivitas

yang sifatnya rutin), *self-esteem* yang rendah, kepribadian ekstra yang tinggi, kontrol diri yang rendah, habit menggunakan *telephone* genggam yang tinggi, *expeciancyeffect* yang tinggi dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan Gadget.

#### 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal berasal dari luar diri individu, faktor ini terkait dengantingginya paparan media tentang telepon genggam, trend masa kini.

#### 3) Faktor Situasional

Faktor situasional terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan telepon genggam sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidaknyaman, tingkat yang tinggi dalam stress, kesedihan, kesepian, kecemasan, kejenuhan belajar, dan *leisure boredom* (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan *gadget*.

#### 4) Faktor Sosial

Faktor sosial terdiri dari atas faktor penyebab kecanduan *gadget* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor ini terdiri atas *mandatory behavior* dan *connected presence* yang tinggi. *mandatory behavior* mengarah pada perilaku yang harus dilakukan untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang

distimulus atau didorong dari orang lain. *Connected presence* didasarkan pada perilaku berinteraksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri sendiri.

### **2.2.5 Durasi Penggunaan Gadget**

Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia sekolah dalam bermain, karena total lama penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak. Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa anak usia 5-10 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4 – 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain radiasinya yang berbahaya, bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya.

Menurut Sari dan Mitsalia (2016), pemakaian dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan dengan durasi lebih dari >1 jam setiap harinya. Pemakaian dengan durasi 5-30 menit merupakan pemakaian dengan durasi yang normal, namun jika menggunakan lebih dari 30 menit dalam pemakaian akan menimbulkan kecanduan. Selanjutnya, pemakaian dengan durasi sedang apabila menggunakan dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari.

Tabel 2. 2 Indikator Durasi Penggunaan Gadget

Kategori	Durasi
Tinggi	lebih dari >1 jam
Sedang	40-60 menit/hari
Rendah	5-39 menit

Berdasarkan uraian - uraian tersebut terlihat jelas bahwa penggunaan *gadget* memang harus memiliki batasan - batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian *gadget* untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan *gadget*. Bentuk penggunaan *gadget* pada anak dapat diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan *gadget* hanya saat waktu senggang (saat pulang sekolah, selesai belajar) dan durasi pemakaiannya hanya setengah jam atau 30 menit. Kategori sedang adalah jika pemakaian *gadget* berkisar antara 40 - 60 menit dalam sehari. Namun apabila penggunaan *gadget* memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit perhari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian, maka dapat dikategorikan tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi. Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia sekolah menggunakan *gadget*, karena pemakaian *gadget* yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk dan anak bisa menjadi kecandu *gadget*.

## 2.2 Konsep Anak Sekolah

### 2.3.1 Pengertian Anak Sekolah

Anak sekolah dasar yaitu anak yang berusia 6-12 tahun,

memiliki fisik lebih kuat yang mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua. Anak usia sekolah ini merupakan masa dimana terjadi perubahan yang bervariasi pada pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan mempengaruhi pembentukan karakteristik dan kepribadian anak. Periode usia sekolah ini menjadi pengalaman inti anak yang dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan teman sebaya, orang tua dan lainnya. Selain itu usia sekolah merupakan masa dimana anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan dalam menentukan keberhasilan untuk menyesuaikan diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu (Diyantini *et al*, 2015).

### **2.3.2 Faktor Mempengaruhi Perkembangan Anak Sekolah**

Proses perkembangan pada anak dapat terjadi secara cepat maupun lambat tergantung dari individu atau lingkungannya. Proses tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor perkembangan anak, yaitu:

- 1) Faktor *Hereditas* dapat diartikan sebagai pewarisan atau pemindahan karakteristik biologis individu dari pihak kedua orang tua ke anak atau karakteristik biologis individu yang dibawa sejak lahir yang tidak diturunkan dari pihak kedua orang tua. Kita juga dapat menyebutkan bahwa sifat-sifat atau ciri-ciri pada seorang anak adalah keturunan (Lestari, 2011).

2) Faktor lingkungan merupakan faktor yang memegang perananan penting dalam mempengaruhi perkembangan anak. Faktor lingkungan secara garis besar dibagi menjadi faktor prenatal dan postnatal. Lingkungan postnatal secara umum dapat digolongkan menjadi lingkungan biologis (ras/suku bangsa, jenis kelamin, umur, gizi, perawatan kesehatan, kepekaan terhadap penyakit, penyakit kronis, fungsi metabolisme, hormon), lingkungan fisik (cuaca, musim, keadaan geografis suatu daerah, sanitasi, keadaan rumah, radiasi), lingkungan psikososial (stimulasi, motivasi belajar, ganjaran atau hukuman, kelompok sebaya, stress, sekolah), dan lingkungan keluarga (Candra Sari *et al*, 2017).

### **2.3 Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan interaksi Sosial**

Apabila dalam penggunaan *gadgetnya* tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua. Anak-anak yang sering menggunakan secara berlebihan, maka akan menimbulkan pengaruh yang tidak baik bagi anak (Saputra *et al*, 2019). Hal ini juga selaras dengan Rachman dalam (Alia & Irwansyah, 2018) yang menyebutkan bahwa dampak negatif dan efek samping dari pemakaian teknologi digital antara lain menurunnya prestasi belajar karena penggunaan *gadget* yang berlebihan, membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak, masalah kesehatan mata, dan lain-lain. Hal ini tentu saja akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar anak. Jika konsentrasi anak berkurang, maka akan berdampak pada

ketidakseriusan dalam belajar dan pemahaman materi karena di dalam pikirannya hanya ingin bermain *smartphone*. Selain itu, perilaku anak juga berubah karena ia sudah kecanduan dalam menggunakan *smartphone* tersebut mereka menjadi sensitif, mudah emosional dan dapat mengganggu kesehatannya pula serta berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, sehingga anak akan cenderung menyendiri dan tidak melakukan komunikasi atau berinteraksi dengan orang lain, dengan hal ini anak akan mengalami gangguan interaksi sosial.

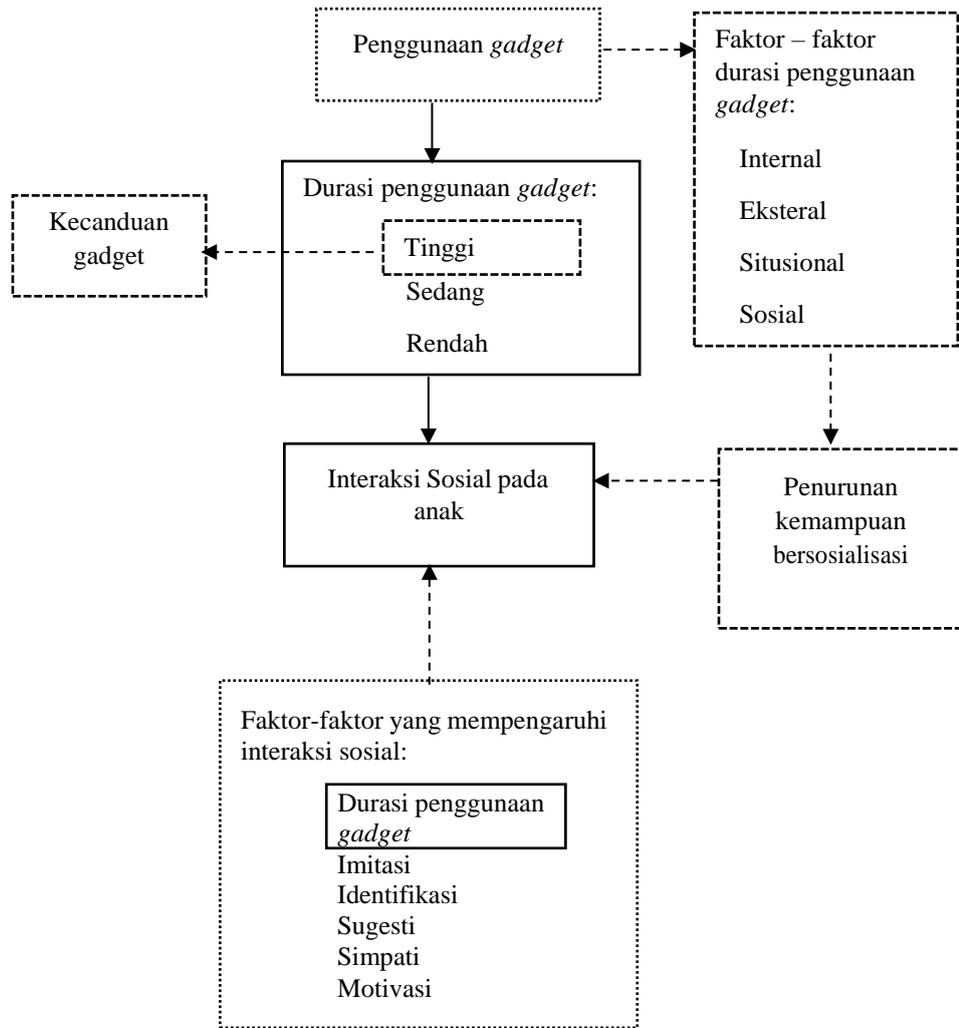
Ketergantungan anak terhadap disebabkan karena lamanya durasi waktu dalam menggunakan, bermain dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari bisa membuat anak berkembang kearah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan anak lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya (Simamora *et al*, 2016).

Durasi penggunaan *gadget* yang sering memiliki dampak yang buruk membuat seseorang malas untuk berkomunikasi di dunia nyata sehingga mengakibatkan berkurangnya perasaan empati terhadap lingkungan sekitar dan menyebabkan remaja bersikap apatis dan mengalami penurunan minat dalam menjalin hubungan sosial hingga akhirnya terjadi interaksi sosial (Ali, 2015) dalam penelitian

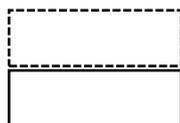
(Fatimah, 2021). Hal ini sejalan dengan penelitian Noorshahiha (2016) yang menyatakan bahwa *gadget* dapat menjadi pengasuh kedua ketika orang tua sedang sibuk dan tidak ingin anaknya mengganggu kegiatan orang tua. Penggunaan *gadget* dengan durasi waktu yang lama akan memberikan dampak negatif pada interaksi sosial anak. Berdasarkan hasil penelitian Yunita (2018) dapat disimpulkan adaperbedaan proporsi interaksi sosial antara anak yang jarang menggunakan *gadget* dengan anak yang sering menggunakan *gadget* (ada hubungansignifikan antara durasi menggunakan *gadget* dengan interaksi sosial). Berbeda dengan pendapat Yuliana Bewu (2020) bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial siswa kelas X SMA Kristen Satya Wacana Salatiga tahun ajaran 2018/2019.

## BAB 3 KERANGKA KONSEP

### 3.1 Kerangka Konsep



Keterangan:



: Tidak diteliti

: Diteliti

Gambar 3.1 Kerangka konsep hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah

### 3.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah atau pertanyaan penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan (Sugiyono, 2017). Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) merupakan hipotesis ini menerka atau menjelaskan akibat-akibat suatu variabel yang menjadi penyebabnya, yang selanjutnya akan ditolak menurut bukti-bukti yang sah disebut hipotesis nol ( $H_0$ ) (Ramadhan, 2021).maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

$H_a$  : Ada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah dengan syarat ( $p\ value \leq 0,05$ ).

## **BAB 4 METODE PENELITIAN**

### **4.1 Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional, yang bertujuan untuk melakukan pengujian terhadap hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian kuantitatif ini menggunakan studi analitik dengan metode *cross sectional* merupakan rancangan penelitian yang menekan waktu pengukuran atau pengamatan pada variabel independen dan dependen hanya satu kali pada satu waktu (Studi & Sectional, 2023). Dalam artian dalam metode ini pengamatan dan pengukuran dilakukan pada saat yang bersamaan. Penelitian *cross sectional* tujuan untuk mencari adanya hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah.

### **4.2 Populasi dan Sampel**

#### **4.2.1 Populasi**

Populasi merupakan keseluruhan kelompok yang diminati. Populasi juga dapat diartikan sebagai keseluruhan kelompok (orang, lembaga, peristiwa, ataupun objek studi lainnya) yang ingin digambarkan dan dipahami (firmansyah & Dede, 2022). Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak sekolah di SDN Gondoruso 03 Kabupaten Lumajang dengan jumlah 58 orang.

#### 4.2.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil dengan cara tertentu yang digunakan untuk melakukan penelitian. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *total sampling*. Teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi, dimana data sampel yang digunakan harus memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi yang ditetapkan. Penelitian ini yaitu seluruh anak sekolah di SDN Gondoruso 03. *Total sampling* yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 58 orang. Adapun kriteria inklusi dan eksklusi dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Kriteria inklusi :
  - (1) Anak yang sekolah di SDN Gondoruso 03
  - (2) Anak yang bisa menggunakan *gadget*
  - (3) Orang tua/wali yang bersedia anaknya menjadi sampel penelitian
- 2) Kriteria eksklusi
  - (1) Anak yang tidak masuk sekolah
  - (2) Anak yang tidak bisa mengikuti kerja sama

#### 4.3 Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat 2 jenis variabel yaitu variabel independen dan dependen. Variabel independen adalah yang mempengaruhi variabel dependen. Pada penelitian ini durasi penggunaan *gadget* adalah variabel independen sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini adalah interaksi sosial pada anak sekolah.

#### **4.4 Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di wilayah sekolah SDN Gondoruso 03 yang berlokasi di Desa Gondoruso, Kecamatan Pasirian, Kabupaten Lumajang, Provinsi Jawa Timur.

#### **4.5 Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan 21-23 Juni 2023 dan sudah mendapatkan surat izin penelitian.

#### **4.6 Definisi Operasional**

Definisi operasional penelitian menurut Sugiyono (2017), adalah suatu sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian bisa ditarik kesimpulannya.

##### 1) Interaksi sosial

Interaksi sosial yang terjadi pada anak usia sekolah adalah interaksi antara anak dengan teman sebaya dan orang dewasa di lingkungan sekitar anak. Interaksi sosial anak terjadi saat anak melakukan kontak sosial dan melakukan komunikasi.

##### 2) Durasi penggunaan *gadget*

Merupakan total waktu pemakaian *gadget* pada anak dalam menggunakan *gadget* setiap harinya, namun pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada durasi penggunaan *gadget* pada anak sekolah.

Tabel 4. 1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur dan Cara Pengukuran	Indikator Parameter	Skala	Kategori
Variabel bebas (Variabel Independen) : Durasi Penggunaan <i>gadget</i>	Total waktu anak dalam menggunakan dalam setiap harinya	Kuesioner Durasi penggunaan <i>gadget</i> terdiri atas 1 pertanyaan dengan bentuk pilihan jawaban :	Durasi penggunaan <i>gadget</i> : 1)Tinggi 2)Sedang 3)Rendah	Ordinal	Kategori: 1)Tinggi: durasi penggunaan <i>gadget</i> >1 jam dalam sehari 2)Sedang : durasi penggunaan <i>gadget</i> 40-60 menit dalam sehari 3)Rendah : durasi penggunaan <i>gadget</i> 5-30 menit dalam sehari (Sari & Mitsalia, 2016)
Variabel terikat (Variabel Dependen) : Interaksi sosial pada anak sekolah	Proses individu dengan individu lainnya menjalin kontak dan saling mempengaruhi dalam pikiran maupun tindakan	Kuesioner Interaksi sosial terdiri atas 30 pertanyaan, dengan bentuk pilihan jawaban : 1)Sangat setuju (SS) 2)Setuju (S) 3)Tidak setuju (TS) 4)Sangat tidak setuju (STS) Penilaian ini diukur dengan ketentuan :	Interaksi Sosial 1)Kontak sosial 2)Komunikasi sosial	Ordinal	Kategori : Tinggi = 91-120 Sedang = 61-90 Rendah = 30-60
		1) > 1 jam dalam sehari 2) 40-60 menit dalam sehari 3) 5-30 menit dalam sehari  Penilaian durasi penggunaan <i>gadget</i> diukur dengan ketentuan Ordinal :  1) > 1 jam dalam sehari 2) 40-60 menit dalam sehari 3) 5-30 menit dalam sehari			
		1) SS : skor 4 2) S : skor 3 3) TS : skor 2 4) STS : skor 1			

#### 4.7 Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu proses pendekatan kepada subjek dari proses pengumpulan karakteristik subjek yang diperlukan dalam suatu

penelitian (Nursalam, 2020).

#### 4.7.1 Sumber Data

##### 1) Data Primer

Pengumpulan data primer dilakukan melalui kuesioner. Menurut Kriyantono (2020) kuesioner menjadi instrumen utama yang sangat penting untuk membuat hasil survei valid dan reliabel. Kuesioner merupakan daftar pertanyaan untuk memperoleh suatu data yang peneliti inginkan. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kuesioner tertutup yang mana jawaban dari kuesioner tersebut sudah disediakan pada lembar kuesioner. Kuesioner pada penelitian ini terdiri dari dua bagian diantaranya:

##### (1) Kuesioner durasi penggunaan *gadget*

Pada bagian ini terdiri dari 1 pertanyaan mengenai durasi penggunaan *gadget* yang digunakan anak sekolah dalam sehari-hari. Sudah dilakukan uji validitas oleh peneliti sebelumnya, kuesioner tersebut berisi tentang pertanyaan yang ditujukan untuk orang tua responden mengenai durasi (rentang waktu) anak dalam menggunakan *gadget* dalam setiap harinya. Kuesioner berisi 1 pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda *checklist* (√) dari kedua pilihan yang sudah disediakan. Sistem penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut :

##### (1) >1 jam dalam sehari

- (2) 40-60 menit dalam sehari
- (3) 5-30 menit dalam sehari

Tingkat durasi penggunaan *gadget* dikategorikan menjadi:

- (1) Tinggi
  - (2) Sedang
  - (3) Rendah
- (2) Kuesioner interaksi sosial pada anak sekolah

Pada kuesioner ini memuat 30 pertanyaan terkait interaksi sosial pada anak sekolah. Pertanyaan – pertanyaan yang dibuat dalam kuesioner ini menggunakan skala Likert empat point (1-4) dengan kategorisebagai berikut:

- (1) Sangat Setuju (SS) yang berarti sangat sesuai atau sangat memadai.
- (2) Setuju (S) yang berarti cukup sesuai atau cukup memadai.
- (3) Tidak Setuju (TS) yang berarti kurang sesuai atau kurang memadai.
- (4) Tidak Pernah Setuju (STS) yang berarti tidak sesuai atau tidak memadai.

Pertanyaan pada kuesioner ini bersifat terbuka namun telah disediakan pilihan jawabannya penilaian menggunakan skala ukur ordinal dengan kategori :

Tabel 4. 2 Bobot Nilai

Kategori Respon	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
<i>Favorable</i>	4	3	2	1
<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4

Berdasarkan penilaian skala interaksi sosial dalam penelitian ini menggunakan skor 1 - 4 dengan banyak item interaksi sosial yang berjumlah 30. Menurut Eko dalam aturan pemberian skor hasil dari penilaian angket adalah sebagai berikut :

- 1) Skor pernyataan dengan nilai yang negatif kebalikan dari pernyataan positif,
- 2) Jumlah skor tertinggi ideal = jumlah pernyataan atau aspek penilaian x jumlah pilihan,
- 3) Skor akhir = (jumlah skor yang diperoleh : skor tertinggi ideal) x jumlah kelas interval,
- 4) Jumlah kelas interval = skala hasil penilaian. Artinya jika penilaian menggunakan skala 4, hasil penilaian diklasifikasikan menjadi 4 kelas interval, dan
- 5) Penentuan jarak interval ( $J_i$ ) diperoleh dengan rumus :

$$J_i = (t - r) / J_k$$

Keterangan:

$t$  = Skor tertinggi ideal dalam skala

$r$  = skor terendah ideal dalam skala

$J_k$  = jumlah kelas interval.

Berdasarkan pendapat dari Eko, maka nilai interval kriteria

penjelasan tersebut maka kriteria interaksi sosial dapat diketahui dengan cara sebagai berikut:

- 1) Skor tertinggi =  $4 \times 30 = 120$
- 2) Skor terendah =  $1 \times 30 = 30$
- 3) Rentang =  $120 - 30 = 90$
- 4) Jarak interval =  $90 : 3 = 30$

## 2) Data Sekunder

Data sekunder pada penelitian ini dilakukan melalui studi pustaka, jurnal akademik, artikel, referensi buku cetak dan *e-book*.

### 4.7.2 Instrumen Penelitian

Nursalam (2014) menyatakan instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, dengan tujuan memperoleh data yang baik. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa kuesioner.

#### 1) Uji Validitas

Pengujian validitas ini dilakukan dengan cara menghitung korelasi antara skor item instrumen dengan skor total. Nilai koefisien korelasi antara skor item dengan skor total dihitung dengan analisis *corrected item-total correlation*. Suatu instrumen dinyatakan valid apabila koefisien korelasi  $r$  tabel pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan penelitian Merhatun Mahwida (2018), diketahui bahwa dari 30 angket menunjukkan terdapat butir angket yang termasuk ke

dalam kriteria tergolong angket yang valid karena  $r_{xy} > 0.361$  sehingga dapat digunakan dalam pengambilan data interaksi sosial pada penelitian.

## 2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Untuk mengukur reliabilitas dengan menggunakan statistik *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ ). Suatu variabel dikatakan reliabilitas jika memiliki *Cronbach Alpha*  $> 0.6$ . Hasil Pengujian dari reliabilitas instrumen menggunakan alat bantu program SPSS 16.0. Adapun hasil yang diketahui sebagaimana dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.3 Tabel Hasil Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	Standar Reliabilitas	Keterangan
Durasi penggunaan <i>gadget</i> (Meta Anindya, 2017)	0,890	0,60	Reliabilitas
Interaksi Sosial (Merhatun Mahwida, 2018)	0,941	0,60	Reliabilitas

Berdasarkan Hasil dari nilai *Cronbach Alpha* semua variabel lebih dari 0.60 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel atau kuesioner yang terdapat pada variabel durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial bersifat reliabilitas. Dengan *Cronbach Alpha* pada variabel durasi penggunaan *gadget* dengan nilai 0.890 dan variabel interaksi sosial dengan nilai 0.941 yang berarti sama-sama memiliki sifat reliabel.

### 4.7.3 Teknik Pengumpulan Data

- 1) Mencari dan menemukan permasalahan dengan fenomena yang ada

- 2) Mengkonsultasikan masalah untuk penelitian judul penelitian dengan dosen pembimbing
- 3) Mengurus pembuatan surat ijin pendahuluan akan digunakan untuk mendapatkan beberapa data yang diperlukan peneliti
- 4) Melakukan studi pendahuluan seperti, wawancara tentang variabel penelitian kepada anak sekolah yang akan menjadi sampel penelitian
- 5) Menyusun proposal penelitian dan mengkonsultasikan proposal penelitian kepada dosen pembimbing
- 6) Mendaftar ujian seminar proposal setelah proposal penelitian disetujui oleh dosen pembimbing
- 7) Melengkapi persyaratan ujian seminar proposal dan menghubungi dosen penguji terkait jadwal ujian seminar proposal
- 8) Melaksanakan ujian seminar proposal dan merevisi proposal penelitian dari ujian sebelumnya.
- 9) Melaksanakan uji etik penelitian dengan nomor layak etik (No.303/KEPK/UDS/V/2023)
- 10) Mengurus surat ijin penelitian dari instansi ke Kementerian Pendidikan Kabupaten Lumajang
- 11) Mengurus surat ijin penelitian dari Kementerian Pendidikan Kabupaten Lumajang ke SDN Gondoruso 03
- 12) Melakukan penelitian di SDN Gondoruso 03, dengan mengumpulkan sampel penelitian
- 13) Memberikan lembar persetujuan (*inform consent*) kepada orang

tua/wali

- 14) Membagikan lembar kuesioner kepada responden (anak sekolah)
- 15) Mengumpulkan kuesioner yang sudah di isi
- 16) Mencatat hasilnya dan melakukan analisis data

## **4.8 Teknik Analisis Data Dan Pengolahan Data**

### **4.8.1 Teknik Analisis Data**

Analisis data sebagai tahapan dalam mengolah data yang digunakan untuk melihat adanya hubungan antara dua variabel. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### **1) Analisis Univariat**

Analisis ini digunakan dalam penelitian untuk mendeskripsikan setiap variabel yang diteliti. Yakni melihat gambaran distribusi frekuensi dari variabel independen (durasi penggunaan *gadget*) dan variabel dependen (interaksi sosial pada anak sekolah).

#### **2) Analisis Bivariat**

Analisis bivariat digunakan untuk melihat hubungan antara dua variabel, yakni menganalisis hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah. Teknik analisis yang digunakan yakni dengan *Spearman Rank*, hasil dinyatakan berpengaruh signifikan jika nilai  $p\ value \leq 0,05$ . Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa  $H_a$  diterima artinya ada hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah.

#### 4.8.2 Pengolahan Data

Data yang diperoleh nantinya akan diolah menggunakan program komputer SPSS *for Windows* 26 yang disajikan dalam bentuk tabel dan diberikan penjelasan serta dianalisis untuk mengetahui hubungan sebab-akibat dari variabel independen dan variabel dependen.

##### 1) *Editing* (Penyuntingan Data)

Hasil data dari lapangan harus dilakukan penyuntingan (*editing*) terlebih dahulu. Secara umum *editing* merupakan kegiatan pengecekan dan perbaikan. Apabila ada data-data yang belum lengkap, jika memungkinkan perlu dilakukan pengambilan data ulang untuk melengkapi data – data tersebut. Apabila tidak memungkinkan maka data yang tidak lengkap tersebut tidak diolah dalam pengolahan “*data missing*”.

##### 2) *Coding* (Pengkodean)

Setelah data diedit atau disunting, selanjutnya dilakukan pengkodean atau “*coding*”, yaitu mengubah data berbentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan.

Kode pada variabel durasi penggunaan *gadget* adalah :Nilai 3 = 5-30 menit

Nilai 2 = 30-60 menit

Nilai 1 = > 1 jam

Kode pada variabel interaksi sosial pada anak sekolah adalah:

(1) Pertanyaan *Favorable*:

Nilai 4 = Sangat Setuju (SS)

Nilai 3 = Setuju (S)

Nilai 2 = Tidak Setuju (TS)

Nilai 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

(2) *Pertanyaan Unfavorable:*

Nilai 1 = Sangat Setuju (SS)

Nilai 2 = Setuju (S)

Nilai 3 = Tidak Setuju (TS)

Nilai 4 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3) *Data Entry* (memasukkan data)

Data yang dalam bentuk “kode” (angka atau huruf) dimasukkan ke dalam program atau “*software*” komputer. Dalam proses ini dituntut ketelitian dari orang yang melakukan “*data entry*” ini. Apabila tidak maka terjadi bias, meskipun hanya memasukkan data.

4) *Scoring* (pemberian skor)

(1) Skor pada variabel durasi penggunaan *gadget* didapatkan skor

1 sehingga diperoleh skor sebagai berikut :

Rendah = 5-30 menit Sedang = 30-60 menit Tinggi = > 1 jam

(2) Skor pada variabel interaksi sosial pada anak sekolah didapatkan

minimal 30 dan skor maksimal 120 sehingga diperoleh :

Rendah = 30-60

Sedang = 61-90

Tinggi = 91-120

#### 5) *Cleaning* (pembersihan data)

Apabila semua data dari setiap sumber data atau responden selesai dimasukkan, perlu dilakukan pengecekan kembali untuk melihat kemungkinan adanya kesalahan kode, ketidaklengkapan, dan sebagainya, kemudian dilakukan pembetulan atau koreksi. Proses ini disebut pembersihan data (*data cleaning*)

### 4.9 Etika Penelitian

Secara umum prinsip etika dalam penelitian atau pengumpulan data dapat dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu prinsip manfaat, prinsip menghargai hak subjek, dan prinsip keadilan (Nursalam, 2020).

#### 1) Prinsip manfaat

##### (1) Bebas dari penderitaan

Penelitian ini dilaksanakan tanpa mengakibatkan penderitaan kepada subjek penelitian.

##### (2) Bebas dari eksploitasi

Dalam penelitian ini peneliti mengupayakan subjek dalam penelitian terhindar dari keadaan yang tidak menguntungkan.

##### (3) Risiko (*benefits ratio*)

Dalam penelitian ini peneliti memperhatikan dan mempertimbangkan risiko serta keuntungan yang akan berakibat kepada subjek pada setiap tindakan

#### 2) Prinsip menghargai hak asasi manusia (*respect human dignity*)

##### (1) Hak untuk ikut atau tidak menjadi responden (*right to self*)

*determination)*

Peneliti memberikan kesempatan kepada subjek untuk memutuskan apakah mereka bersedia menjadi subjek ataupun tidak, tanpa adanya sangsi apapun.

- (2) Hak untuk mendapatkan jaminan dari perlakuan yang diberikan  
*(right to full disclosure)*

Peneliti memberikan penjelasan secara terperinci terkait penelitian yang akan dilakukan serta bertanggung jawab jika terjadi sesuatu kepada subjek.

- (3) *Informed consent*

Peneliti menyampaikan informasi secara lengkap tentang tujuan penelitian yang akan dilaksanakan, mempunyai hak untuk bebas berpartisipasi atau menolak menjadi responden.

- 3) Prinsip keadilan (*right to justice*)

- (1) Hak untuk mendapatkan pengobatan yang adil (*right in fair treatment*)

Peneliti memperlakukan subjek secara adil baik sebelum, selama, dan sesudah keikutsertaannya dalam penelitian tanpa adanya diskriminasi.

- (2) Hak dijaga kerahasiaannya (*right to privacy*)

Peneliti menjaga kerahasiaan identitas subjek, karena subjek mempunyai hak untuk data yang diberikan harus dirahasiakan. Oleh karena itu perlu adanya tanpa nama (*right to privacy*).

## **BAB 5 HASIL PENELITIAN**

### **5.1 Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan kepada anak sekolah di SDN Gondoruso 03 Kabupaten Lumajang pada bulan Juni 2023. SDN Gondoruso 03 ini salah satu sekolah dasar yang terletak pada jalan perkebunan Kaliwelang, RT/RW 001/007, Dusun Kaliwelang, Desa Gondoruso, Kecamatan Pasirian, Kabupaten Lumajang, Provinsi Jawa Timur, kode pos 67372, lintang -8, bujur 113. Tempat penelitian dilakukan di sekolah yang berada di desa dengan jarak ke kota 18 km, untuk menuju ke sekolah harus menggunakan kendaraan pribadi dan bisa ditempuh dengan kendaraan bermotor, bersepeda hingga jalan kaki. Hal ini karena belum tersedia angkutan yang menuju langsung ke sekolah, namun jalan akses untuk menuju ke SDN Gondoruso 03 jalannya mulus berhotmik. Dalam perkembangannya sekolah ini berkembang menjadi sekolah terpadu, karena terdapat TK,SD, dan SMP.

Gambaran tentang situasi dan kondisi pembelajaran serta pencapaian hasil belajar siswa. Situasi dan kondisi yang dimaksud yaitu keadaan siswa dan guru kelas di SD tempat pelaksanaan penelitian, sumber belajar serta sarana dan prasana penunjang pembelajaran lainnya. Sarana dan prasarana yang dimiliki SDN Gondoruso 03 cukup memadai untuk kegiatan belajar mengajar. Dengan luas tanah 3,471 M2 sarana yang tersedia meliputi 1 ruang perpustakaan, 1 ruang guru, 1 ruang tata usaha dan ruang kepala sekolah, 6 ruang kelas, 2 ruang toilet, halaman tempat parkir sepeda,

lapangan tempat bermain dan upacara yang luas memungkinkan untuk warga SDN Gondoruso 03 mengembangkan potensi yang dimiliki.

Sarana dan prasarana yang cukup memadai tidak serta merta dapat menopang suksesnya proses pembelajaran, akan tetapi bagaimana memanfaatkan dan memaksimalkan sarana dan prasarana yang tersedia dapat menunjang proses keberhasilan dalam belajar. Sumber belajar dalam proses pembelajaran selain lingkungan sekolah, sumber lainnya yaitu buku paket, buku sumber yang bervariasi dan buku-buku referensi. Data sanitasi pada SD terdapat sumber air, sumber air minum, sekolah menyediakan jamban yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung untuk digunakan oleh siswa berkebutuhan khusus, tersedia tempat cuci tangan, sekolah memiliki saluran pembuangan air limbah dari jamban, menyediakan tempat sampah untuk siswa, dan menyediakan alat bersih-bersih sekolah.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah. Penelitian ini dilakukan secara langsung dengan menyebar lembaran kuesioner, sebelum menyebar kuesioner peneliti melakukan penyebaran *inform consent* atau lembar persetujuan yang diisi oleh orang tua untuk menyetujui agar anaknya bisa menjadi responden dalam penelitian ini.

## **5.2 Data Umum**

### **5.2.1 Distribusi Karakteristik Responden**

Hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan data yang disajikan pada tabel.

Tabel 5. 1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur

No.	Umur	Frekuensi	Persentase
1.	6	1	1,7%
2.	7	7	12,1%
3.	8	9	15,5%
4.	9	9	15,5%
5.	10	10	17,2%
6.	11	9	15,2%
7.	12	6	10,3%
8.	13	6	10,3%
9.	14	1	1,7%
<b>Total</b>			<b>100%</b>

Sumber : Data primer lembar kuesioner

Data distribusi umur responden terbagi menjadi 9 kelompok, pada penelitian ini kelompok terdiri dari usia 6-14 yang merupakan responden terbanyak usia 10 tahun (17,2%).

Tabel 5. 2 Distribusi Frekuensi Responden Menurut Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
1.	Laki-laki	26	44,8%
2.	Perempuan	32	55,2%
<b>Total</b>		<b>58</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data primer lembar kuesioner

Data distribusi jenis kelamin responden terbagi menjadi 2 kategori, yaitu jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden yang mengikuti penelitian ini adalah perempuan dengan jumlah responden sebanyak 32 orang (55,2%).

### 5.3 Data Khusus

#### 5.3.1 Distribusi Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah

Data hasil penelitian distribusi responden berdasarkan durasi penggunaan gadget pada anak sekolah didapatkan data yang disajikan pada tabel.

Tabel 5. 3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi  
Penggunaan Gadget

No	Gadget	Frekuensi	Persentase
1.	Tinggi	53	91,4%
2.	Sedang	4	6,9%
3.	Rendah	1	1,7%
<b>Total</b>		<b>58</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data primer lembar kuesioner

Tabel menjelaskan bahwa kelompok yang durasi penggunaan *gadget* pada anak sekolah dengan persentase paling tinggi berada pada kategori tinggi yaitu 53 siswa (91,4%).

### 5.3.2 Distribusi Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah

Data hasil penelitian responden berdasarkan interaksi sosial pada anak sekolah dasar didapatkan data yang disajikan pada tabel.

Tabel 5. 4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Interaksi Sosial

No	Interaksi Sosial	Frekuensi	Persentase
1.	Rendah	5	8,6%
2.	Sedang	47	81,0%
3.	Tinggi	6	10,3%
<b>Total</b>		<b>58</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data Primer Kuesioner melalui lembar kuesioner

Data tabel terdapat diketahui bahwa interaksi sosial pada anak sekolah dengan kategori persentase paling tinggi berada pada kategori sedang yaitu 47 siswa (81%).

### 5.4 Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah

Analisis yang digunakan adalah analisis korelasi uji *Spearman-Rank*, hasil analisis dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 5. 5 Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial  
Pada Anak Sekolah

Variabel	<i>Correlation Coefficient</i>	<i>p value</i>
Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> Interaksi Sosial	0,279	0,034

Hasil penelitian ini menggunakan analisis korelasi *Spearman Rank*, terbukti bahwa *Correlation Coefficient* 0,279. Ditemukan *p value* sebesar 0,034. Dengan melihat angka koefisiensi kolerasi dari hasil perhitungan dengan menggunakan interpretasi nilai r yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. 6 Interpretasi Nilai Koefisien Korelasi

<b>Koefisien Korelasi</b>	<b>Interpretasi</b>
0,00-0,25	Hubungan sangat lemah
0,026-0,50	Hubungan cukup
0,51-0,75	Hubungan kuat
0,76-0,99	Hubungan sangat kuat
1,00	Hubungan sempurna

*Sumber: SPSS Indonesia Olah data Statistik*

Berdasarkan hasil uji statistik diperoleh *p value* 0,034 yang artinya  $0,034 \leq 0,05$ . Hal ini menandakan nilai  $H_a$  diterima yang dapat disimpulkan bahwa ada korelasi hubungan yang cukup antara durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah di SDN Gondoruso 03 Kabupaten Lumajang.

## BAB 6 PEMBAHASAN

### 6.1 Durasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Sekolah

Durasi penggunaan *gadget* berdasarkan fakta waktu yang digunakan dalam sehari – hari dalam bermain *gadget* berada pada kategori tinggi. Data durasi penggunaan *gadget* pada tabel 5.3 data hasil menunjukkan bahwa 58 responden anak sekolah di SDN Gondoruso 03 didapatkan kategori terbanyak pada kategori tinggi dengan jumlah 53 siswa (91,4%). Hasil penelitian didapatkan dari lembar kuesioner tentang durasi penggunaan *gadget* mencakup satu pertanyaan dengan pilihan jawaban durasi yang digunakan yakni dikatakan tinggi jika menggunakan *gadget* >1 jam, dikatakan sedang menggunakan *gadget* dengan durasi 30-60 menit, dan dikatakan rendah jika menggunakan penggunaan *gadget* 5-30 menit.

Durasi penggunaan *gadget* berdasarkan teori menyatakan bahwa Menurut *World Health Organization* (2016), penggunaan *gadget* pada umur 12-16 tahun dikatakan tinggi jika menggunakannya > 2,5 jam perhari, dikatakan rendah < 2,5 jam/hari. Hal ini sejalan dengan bentuk penggunaan *gadget* pada anak dapat diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, dan rendah. Apabila penggunaan *gadget* memiliki durasi waktu lebih dari 60menit perhari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian, maka dapat dikategorikan tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi. Dampak penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan anak lupa

berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya (Simamora *et al*, 2016). Untuk itu, perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia sekolah menggunakan *gadget*, karena pemakaian *gadget* yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk dan anak bisa menjadi kecanduan *gadget*.

Penjelasan durasi penggunaan *gadget* terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhinya, dari faktor internal yang menyebabkan durasi penggunaan *gadget* tinggi salah satunya kontrol diri yang dimiliki anak bersifat rendah. Anak belum bisa mengontrol penggunaan *gadget* yang tinggi, hal tersebut dapat memicu anak menggunakan *gadget* secara terus menerus tanpa ada batasan waktu. Durasi penggunaan *gadget* yang tinggi juga dipengaruhi faktor eksternal yang mana anak sudah mengikuti zaman masa kini, beberapa anak sekolah sudah difasilitasi *gadget* oleh orang tuanya, juga beberapa dari anak sekolah yang belum memiliki *gadget* pribadi bisa menggunakan *gadget* orangtuanya bahkan anak sudah bisa mengaplikasikannya sesuai kebutuhan yang akan digunakan.

Pada penggunaan *gadget* anak cenderung lebih merasakan *leisure boredom* (tidak ada kegiatan saat waktu luang). Anak lebih merasa jenuh saat di rumah atau bahkan bisa bertemu dengan teman sebayanya untuk melakukan seperti istilah *maabar* (*main bareng*) dengan begitu anak akan lebih sering menggunakan *gadget*. Hal tersebut dapat menyebabkan durasi penggunaan *gadget* yang tinggi.

## 6.2 Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah

Interaksi sosial pada anak sekolah di SDN Gondoruso 03 Kabupaten Lumajang berdasarkan fakta dari data tabel 5.2 tentang interaksi sosial didapatkan data sebagian besar terdapat pada kategori sedang dengan jumlah 47 siswa (81%). Hasil penelitian ini sama dengan hasil dari penelitian Yuliana Belwu tahun (2020) bahwa sebagian besar anak yang mengalami interaksi sosial berada dalam kategori sedang.

Interaksi sosial yang sedang dialami oleh anak sekolah yang dapat terjadi akibat kurangnya rasa suka ataupun ketertarikan siswa untuk berinteraksi dengan teman beda kelasnya karena jumlah anak satu kelas cenderung lebih sedikit, sehingga mereka lebih sering berinteraksi dengan teman sekelasnya yang terdapat beberapa siswa saja. Moss Tubss (1996) dalam penelitian S Misnah *et. al* (2021) mengatakan bahwa sesuatu yang dapat membuat individu cenderung memilih dengan siapa individu tersebut ingin berkomunikasi dengan itu bisa disebut daya tarik atau rasa suka. Dalam bersosialisasi dengan orang lain, tidak dapat dipungkiri individu akan mengatakan kesukaannya ketika memilih teman bahkan ketika dihadapkan situasi terpaksa berkomunikasi dengan orang – orang yang bukan pilihan individu itu sendiri, contohnya dalam hal teman sekelas. Maka individu dapat lebih menyukai orang-orang tertentu dari pada yang lainnya.

Interaksi sosial dapat dipengaruhi dari beberapa faktor, dapat dilihat dari faktor imitasi dilingkungan sekolah salah satu syarat terjadinya imitasi

yaitu rasa menghargai. Dari hal tersebut sebagian anak yang rasa menghargai sesama teman tidak cukup baik dan juga tidak cukup buruk sehingga dapat dikategorikan dengan interaksi sosial yang sedang. Kurangnya saling menghargai terjadi disebabkan karena terdapat perbedaan seperti perbedaan antar kelas. Anak lebih cenderung mengobrol dengan teman kelasnya sendiri sedangkan jumlah dari satu kelas tergolong sedikit sehingga hal tersebut membuat anak lebih sedikit dalam berinteraksi dengan teman antar kelasnya, akan tetapi beberapa anak bisa mengobrol dengan teman antar kelas karena beberapa anak memiliki persamaan dalam berinteraksi. Sehingga hal tersebut faktor interaksi dalam saling menghargai tergolong kategori sedang.

Interaksi sosial juga dipengaruhi oleh faktor motivasi yang kurang kuat, anak lebih cenderung kurang mendapatkan motivasi terjadi karena jumlah temannya yang sedikit sehingga sumber motivasi anak kurang mencukupi untuk mendapatkan motivasi berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Tempat tinggal yang berada di lingkungan sekitar bisa dikatakan jauh dari perkotaan, tentu hal tersebut dapat membuat anak cenderung lebih kurang paham tentang cara berkomunikasi dengan orang baru. Sehingga apa yang dilihat dari anak untuk mengetahui tentang dunia luar atau dunia yang lebih luas cenderung kurang dimiliki dari setiap anak, hal tersebut bisa membuat anak menjadi kurang termotivasi untuk bergaul dengan lingkungan luar.

### **6.3 Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah**

Uji korelasional yang digunakan untuk mengukur keeratan hubungan antara dua variabel dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis korelasi *Spearman Rank*, berdasarkan fakta hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai *p value* sebesar 0,034 ( $p < 0,05$ ). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang cukup antara durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah di SDN Gondoruso 03 Kabupaten Lumajang. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Yunita (2018) dapat disimpulkan ada perbedaan proporsi interaksi sosial dengan anak yang sering menggunakan *gadget* (ada hubungan signifikan antara durasi menggunakan *gadget* dengan interaksi sosial).

Hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah lebih dari satu jam. Berdasarkan teori yang menyatakan bahwa *gadget* dapat menjadi pengasuh kedua ketika orang tua sedang sibuk dan tidak ingin anaknya mengganggu kegiatan orang tua. Penggunaan *gadget* dengan durasi waktu yang lama akan memberikan dampak negatif pada interaksi sosial anak (Noorshahiha, 2016). Faktor yang mempengaruhi dari penggunaan *gadget* ini membuat orang tua harus memberikan batasan kepada anak ketika akan memakai *gadgetnya*. Sebagian besar orang tua memberikan batasan waktu kepada anak untuk menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam.

Penjelasan tersebut juga didukung oleh Siamora, dkk (2016) menjelaskan bahwa meningkatnya kecanduan *gadget* pada individu dari sikap individualisme terlalu sering menggunakan *gadget* menyebabkan anak lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitar, sehingga kecanduan *gadget* merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan interaksi sosial anak terganggu.

Hasil penelitian terdapat durasi penggunaan *gadget* yang tinggi dan interaksi sosial dalam kategori sedang, yang mana tidak semua anak sekolah mengalami interaksi sosial yang baik dan juga tidak buruk. Dalam hal ini bisa disebabkan dari beberapa faktor dari interaksi antar individu ketika dua orang saling bertemu tidak saling berbicara dan tidak menghiraukan pertemuan antar mereka maka interaksi tersebut dikatakan kurang baik. Interaksi sosial antar kelompok contohnya melakukan pertandingan kegiatan sekolah, dari beberapa anak bisa mengikuti pertandingan tersebut, beberapa anak hanya menonton saja, dan beberapa anak tidak peduli pertandingan sosial tersebut atau tidak tertarik untuk melakukan kontribusi dalam pertandingan sosial.

Interaksi antara individu dengan kelompok, setiap siswa memiliki sikap individu yang berbeda seperti siswa terhadap kelompok guru. Beberapa siswa mampu berinteraksi dengan semua guru secara baik, beberapa siswa tidak bisa berinteraksi dengan guru dengan alasan kurang menguasai interaksi sosial yang dilakukan secara langsung dan mereka lebih berani berinteraksi saat komunikasi secara tidak langsung contohnya

berinteraksi melalui *gadget*.

Anak mulai aktif untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan juga sudah bisa menggunakan *gadget* milik orang tuanya, bahkan beberapa orang tua sudah ada yang memfasilitasi *gadget* pada anak usia sekolah. Saat anak melakukan aktivitas diluar rumah orang tua jarang mengizinkan anak-anak untuk membawa *gadget* sehingga *gadget* dapat dimainkan hanya dirumah saja.

hasil penelitian yang menyatakan terdapat hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial, hal ini disebabkan beberapa faktor seperti orang tua yang sibuk melakukan kegiatannya sendiri sehingga waktu luang bersama anak menurun. Tidak dipungkiri di era yang modern seperti saat ini *gadget* sudah dapat dioperasikan oleh semua kalangan termasuk anak yang masih di usia sekolah. Orang tua berpikir jika anaknya sedang bermain *gadget* anaknya bisa menjadi tenang dan tidak bermain di luar rumah. Hal yang yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan membuat jadwal kegiatan sehari-hari dengan jelas, mulai dari bangun tidur, sekolah, sholat, mengerjakan tugas, dan tidur kembali serta menjalin komunikasi interpersonal agar anak dapat terbuka dengan orang tua, memberikan batasan waktu tertentu untuk bermain *handphone* dan mengajarkan anak untuk bertanggung jawab dengan apa yang dilakukan.

#### **6.4 Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini telah dilaksanakan sebaik mungkin, namun peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak sekali

kekurangannya. Penelitian mempunyai beberapa keterbatasan diantaranya yaitu pengumpulan data berupa angket (kuesioner) memang efektif tetapi tidak menjamin bahwa hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial peserta didik baik. Oleh karena itu ada baiknya selain menggunakan angket (kuesioner) sebagai alat pengumpul data, peneliti selanjutnya juga melakukan observasi terhadap anak sekolah yang terkait sehingga data yang diperoleh lebih akurat. Karena peneliti belum bisa melakukan observasi dengan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial secara langsung sehingga peneliti mengharapkan untuk institusi pendidikan agar anak sekolah dalam menggunakan *gadget* lebih digunakan untuk kegiatan belajar dan dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif melalui *gadget*.

## **BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN**

### **7.1 Kesimpulan**

- 1) Durasi penggunaan *gadget* pada anak sekolah yaitu sebagian besar siswa SDN Gondoruso 03 Kabupaten Lumajang menggunakan *gadget* dengan durasi yang tinggi.
- 2) Interaksi sosial pada anak sekolah yaitu sebagian besar siswa SDN Gondoruso 03 Kabupaten Lumajang mengalami interaksi sosial dengan kategori sedang.
- 3) Durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah di SDN Gondoruso 03 Kabupaten Lumajang dalam penelitian ini dinyatakan terdapat hubungan yang cukup antara durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak sekolah di SDN Gondoruso 03 Kabupaten Lumajang.

### **7.2 Saran**

#### **7.2.1 Bagi peneliti selanjutnya**

Peneliti selanjutnya diharapkan selain menggunakan kuesioner juga melakukan observasi terhadap anak sekolah sehingga data yang diperoleh lebih akurat.

#### **7.2.2 Bagi Responden**

Responden diharapkan lebih ditingkatkan lagi untuk mendorong motivasi agar berinteraksi di lingkungan sekitar dengan baik dan dapat mengontrol dalam menyesuaikan penggunaan durasi *gadget* yang tinggi, sehingga tujuan dalam belajar dapat tercapai.

### **7.2.3 Bagi Institusi Pendidikan**

Hasil penelitian ini diharapkan para pengajar untuk melakukan evaluasi durasi penggunaan *gadget* yang tinggi, anak lebih memanfaatkan *gadget* dengan kegiatan belajar sehingga anak bisa berinteraksi yang baik melalui *gadget* dan diharapkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif sehingga anak sekolah dapat berinteraksi dengan baik.

### **7.2.4 Bagi Orang tua**

Orang tua diharapkan untuk mampu mengawasi anaknya dalam menggunakan *gadget* agar tidak menyalahgunakan penggunaan *gadget* dan juga untuk terus menjaga interaksi dengan lingkungan sekitar terutama teman sebayanya, karena pengawasan orang tua sangat penting terhadap perkembangan anak.

### **7.2.5 Bagi Institusi Keperawatan**

Institusi keperawatan perlu meningkatkan perannya sebagai edukator untuk meningkatkan komunikasi dalam melakukan berinteraksi sosial untuk mencegah atau mengurangi durasi penggunaan *gadget* yang tinggi. Institusi keperawatan juga bisa memberikan media pembelajaran yang positif dengan menggunakan *gadget*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alia, T., & Irwansyah, I. (2018). Pendampingan *Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital [Parent Mentoring Of Young Children In The Use Of Digital Technology]*, 14(1), 65-78.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2016). Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia. *Journal Survey 2016*. Asy, J. H. S, Herlina, Bayhakki. (2018). Hubungan Interaksi Sosial Terhadap Terjadinya Wasting Pada Anak Usia Sekolah.
- Astuti, Harni Dwi, Dian Ratnaningtyas Afifah, and Rosyida Nurul Anwar (2022). "Hubungan Game Online Dengan Interaksi Sosial Dimasa Pandemi Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun." *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*. Vol. 1. No. 1.
- Diyantini, N. K., NiLuh, P., & Sagung, M. L. (2015). Hubungan Karakteristik dan Kepribadian Anak Dengan Kejadian *Bullying* Pada Siswa Kelas V di SD "X". *X" di Kabupaten Badung*, dalam *Jurnal Ners COPING*, 3(3).
- Candrasari, A., Putri, D. E. F., & Warraihan, P. V. (2017). Pengaruh Lingkungan Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *The 5TH Flurecol Proceeding. UAD Yogyakarta. hlm, 972-978*.
- Fahrudin, H., & Cahyaningtyas, A. Y. (2021). Durasi Penggunaan Gadget Berhubungan dengan Interaksi Sosial Remaja di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar. *Jurnal Stethoscope*, 1(2).
- Gunawan, M. A. A. "Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di TK 33 Sumurbroto, Banyumanik." (2017).
- Hootsuite, W. A. S. A. "Digital (2019)." *Essential insights into Internet, Social media, Mobile and Ecommerce use around the world*.
- Iswidharmanjaya, D. (2014). Beranda Agency. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*.
- Jamun, Y. M., Wejang, H. E., & Ngalu, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Sma Di Kecamatan Langke Rembong. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 3(1), 1-7.
- Khotimah, K., Saputra, A., Khair, B. N., & Rahayu, S. (2021). Pendidikan Geosista Sebagai Upaya Meminimalkan Penggunaan Gadget pada Anak: Seminar-Workshop untuk Guru dan Orang Tua. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), 60-65.

- Mapata, D. (2016). *Buku Penunjang Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pengembangan Silabus Kurikulum 2013 versi 2016 Peserta Didik Kelas VIII Satuan Pendidikan SMP/MTS, dan atau Sederajat Semester Ganjil dan Genap*. Deepublish.
- Misnah, S., Abidin, M. Z., & Mubarak, M. (2021). Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Psikologi Islam Uin Antasari Banjarmasin. *Jurnal Al-Husna*, 1(3), 237-248.
- Munisa, M. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini di tk panca budi medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 102-114.
- Novitasari, W & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.
- Nurfaidah, B. Z. (2019). Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget. *Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Sekolah*, 16(2), 90-98.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian* (A. A. Effendy (Ed.)). Cipta Media Nusantara (CMN).
- Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 3, pp. 265- 278).
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 13(2).
- Simamora, A. S. M. T., Suntoro, I., & Nurmalisa, Y. (2016). Persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 4(6).
- Studi, V. C.-, & Sectional, C. (2023). *Dukungan Keluarga , Pengetahuan , dan Sikap Menurunkan Kecemasan Lansia Dukungan Keluarga , Pengetahuan , dan Sikap Menurunkan Kecemasan Lansia dalam Pelaksanaan Vaksinasi COVID-19 : Studi Cross Sectional. December 2022*. <https://doi.org/10.26630/jkm.v14i1.3594>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R dan D* (Cet. 25). Alfabeta
- Suryadi. (2016). Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini.

Yogyakarta:Pedagodia

- Suryanto, H. (2020). Hubungan Interaksi Sosial Antar Siswa Dengan Kreativitas Belajar Dalam Memahami Pelajaran IPS. *Journal of Creative Attitudes Culture*, 1(1), 19-33.
- Wahyu, N & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.
- Wahyuni S,I. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Al Hikmah Proceedings OnIslamic Early Childhood Education*.Vol. 1
- Wijanarko, J., & Setiawati, E. (2016). Pengaruh Gadget pada Perilaku dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital. *Jakarta Selatan. Institut Keluarga Bahagia*.
- Yeni I. (2019) .Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*.Vol 5 No 1
- Yuniarti. (2018). *Use Of Gadget Duration and Development Of Prescool Children in Bengkulu City. Advances in Health Sciences Research*, 14.

# LAMPIRAN

Kegiatan	Ganjil 2022/2023					Genap 2022/2023				
	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt
Pengajuan Judul dan Pembimbing										
Observasi pendahuluan										
Penyusunan proposal										
Sidang proposal										
Penelitian/pengambilan data										
Penyusunan hasil dan pembahasan										
Sidang akhir skripsi										

**Lampiran 2.Surat Permohonan Kesiediaan Menjadi Responden Penelitian**

**SURAT PERMOHONAN KESEDIAAN MENJADI RESPONDEN**

Kepada :

Yth. Bapak/Ibu

Di Tempat

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi:

Nama : Helvi Widyana Putri

NIM : 19010065

Akan melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Durasi Penggunaan *gadget* dengan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah di SDN Gondoruso 03 Kabupaten Lumajang” maka peneliti berharap kesediaan orang tua untuk mengizinkan anak untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Seluruh data yang didapat akan saya jaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk perbandingan penelitian. Saya mohon untuk kesediaannya menandatangani lembar persetujuan yang telah disediakan.

Demikian permohonan saya, atas kerjasama dan perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Jember, 21 Juni 2023

Peneliti,

Helvi Widiyana Putri

NIM.19010065

### Lampiran 3. Surat Persetujuan Menjadi Responden

#### SURAT PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Orang Tua :

Umur :

Pekerjaan :

Orang Tua dari (Nama Anak) :

Menyatakan bersedia menjadi subjek (responden) dalam penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi Jember yang tertanda di bawah ini :

Nama : Helvi Wdyana Putri

NIM : 19010065

Judul : Durasi Penggunaan *gadget* dengan Interaksi Sosial pada Anak Sekolah di SDN Gondoruso 03 Kabupaten Lumajang

Saya telah mendapatkan kesempatan untuk bertanya dan seluruh pertanyaan saya telah dijawab dengan cara yang saya mengerti. Oleh karena itu saya bersedia/tidak bersedia, secara sukarela untuk menjadi subyek penelitian dengan penuh kesadaran tanpa keterpaksaan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa tekanan dari pihak manapun.

Jember, 21 Juni 2023

Responden,

(.....)

## Lampiran 4. Lembar Kuesioner Interaksi Sosial

### Kuesioner Interaksi Sosial

#### Permintaan :

Adek diminta untuk mengisi kuesioner ini secara jujur dan sesuai dengan isi hati adek. Pengisian secara jujur akan banyak memberikan manfaat bagi saudara maupun kemajuan sekolah. Atas kejujuran adek diucapkan terima kasih.

#### Petunjuk Umum :

- 1) Kuesioner ini berisikan pertanyaan dan terdiri dari 4 kolom urut
- 2) Pada alternative jawaban berisikan 4 pilihan yaitu : sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS)
- 3) Kuesioner ini tidak ada kaitannya atau pengaruh nilai atau studi anda
- 4) Jawaban dari isi pertanyaan pada kuesioner tidak ada jawaban yang salah dan benar

#### IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Jenis Kelamin :

Umur :

Kelas :

Berilah tanda (√) pada kotak yang disediakan yang paling sesuai pada keadaan diri anda, mohon dijawab dengan jujur !

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Memberikan dukungan kepada teman yang sedang mengalami masalah				
2	Ketika saya disapa oleh teman saya membalas dengan senyuman				
3	Saya tidak suka mendapat kritikan dari teman				
4	Saling mensupport satu tim saat berhasil memenangkan perlombaan				
5	Mengucapkan selamat kepada teman yang mendapat juara kelas				
6	Saya sering menentang pendapat orang lain, karena pendapat saya itu selalu benar				
7	Saya tidak bertanggung jawab atas tugas kelompok yang diberikan kepada saya				
8	Saya tidak mau menyapa teman ketika teman mendapat nilai ulangan yang lebih bagus dari saya				
9	Saya berani mengemukakan pendapat pada diskusi kelompok kelas				
10	Saya tidak mau terlibat dengan teman saat mengerjakan tugas kelompok				
11	Saya sering memaksa pendapat saya kepada teman dikelas agar bisa diterima pendapat saya				
12	Menurut saya perkelahian lebih memuaskan untuk menyelesaikan masalah yang saya hadapi dengan teman				
13	Saya mengajak teman bekerja sama membersihkan kelas pada jadwal piket				
14	Saya takut bergaul dengan teman-teman yang belum saya kenal				
15	Saya membuat kelompok belajar dengan teman satu kelas untuk menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru				
16	Saya bisa mengajak teman untuk berbagi pengalaman tentang suatu topik yang sedang hangat dibicarakan				
17	Saya tidak mau ikut mengerjakan tugas kelompok bersama teman-teman				

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
18	Ketika berkumpul dengan teman saya lebih banyak diam hanya mendengar obrolan teman-teman				
19	Ketika sedang berkumpul dengan teman-teman suasana menjadi lebih heboh sehingga tidak merasa sendiri				
20	Ketika saya melakukan kesalahan dengan teman saya senang mendapat saran agar bisa memperbaiki kesalahan saya				
21	Saya dapat menolong teman teman ketika dilanda musibah				
22	Ketika saya mengalami masalah saya sering menyendiri				
23	Saya marah kepada teman ketika saya mendapat pujian dari guru				
24	Saya tidak bisa tersenyum kepada teman sekitar ketika saya sedang ada masalah				
25	Saya tidak bergurau ketika suatu masalah datang kepada saya				
26	Saya mampu mengerjakan soal yang diberikan oleh guru tanpa bantuan teman				
27	Ketika saya sedang mendapatkan masalah saya lebih senang berkumpul dengan teman agar saya bisa melupakan masalah yang saya alami				
28	Saya sering menyalahkan orang lain ketika saya dihukum oleh guru				
29	Saya tidak akan menegur teman duluan sebelum dia menegur saya				
30	Saya tidak mau bekerja sama dengan teman untuk mengerjakan tugas kelompok				

## Lampiran 5. Lembar Kuesioner Durasi Penggunaan *Gadget*

### Kuesioner Durasi Penggunaan *Gadget*

#### Kuesioner Durasi Penggunaan *Gadget*

#### Petunjuk Umum :

- 1) Kuesioner ini berisikan pertanyaan dan ter diri dari 3 kolomurut
- 2) Pada alternative menunjukkan jawaban bahwa adek bermain *gadget* dalam setiap harinya, berisikan 3 pilihan yaitu : >1jam dalam sehari, 40-60 menit dalam sehari, 5-30 menit dalam sehari
- 3) Jawaban dari isi pertanyaan pada kuesioner tidak ada jawaban yang salah dan benar
- 5) Berilah tanda (√) pada pilihan yang telah disediakan dalam setiap pertanyaan berikut.

#### IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Jenis Kelamin :

Umur :

Kelas :

No	Pertanyaan	> 1 jam/hari	40-60 menit/ hari	5-30 menit/hari
1.	Berapakah durasi atau total waktu adek bermain <i>gadget</i> dalam waktu satu hari?			

### Lampiran 6 Data Tabulasi

Responden	Jenis Kelamin	CODING	UMUR	CODING	Kelas	Coding	Interaksi Sosial			Durasi Penggunaan Gadget	
							Kategori	Skoring	Koding	Kategori	Koding
Responden 1	Perempuan	2	13	8	6	2	Tinggi	116	3	Tinggi	1
Responden 2	Laki-laki	1	13	8	6	2	Sedang	81	2	Tinggi	1
Responden 3	Laki-laki	1	10	5	3	1	Sedang	75	2	Tinggi	1
Responden 4	Perempuan	2	11	6	4	2	Rendah	57	1	Sedang	2
Responden 5	Perempuan	2	12	7	5	2	Sedang	74	2	Tinggi	1
Responden 6	Laki-laki	1	9	4	3	1	Tinggi	96	3	Tinggi	1
Responden 7	Laki-laki	1	9	4	3	1	Sedang	88	2	Tinggi	1
Responden 8	Perempuan	2	9	4	3	1	Sedang	90	2	Tinggi	1
Responden 9	Laki-laki	1	10	5	3	1	Sedang	85	2	Tinggi	1
Responden 10	Laki-laki	1	10	5	3	1	Sedang	82	2	Rendah	3
Responden 11	Perempuan	2	11	6	4	2	Tinggi	110	3	Tinggi	1
Responden 12	Laki-laki	1	12	7	5	2	Sedang	87	2	Tinggi	1
Responden 13	Laki-laki	1	11	6	5	2	Sedang	77	2	Tinggi	1
Responden 14	Perempuan	2	10	5	4	2	Sedang	89	2	Tinggi	1
Responden 15	Perempuan	2	9	4	4	2	Sedang	76	2	Tinggi	1
Responden 16	Laki-laki	1	8	3	1	1	Sedang	74	2	Sedang	2
Responden 17	Laki-laki	1	12	7	6	2	Rendah	58	1	Tinggi	1
Responden 18	Perempuan	2	13	8	6	2	Sedang	80	2	Tinggi	1
Responden 19	Perempuan	2	9	4	4	2	Sedang	79	2	Tinggi	1
Responden 20	Laki-laki	1	8	3	2	1	Sedang	75	2	Tinggi	1
Responden 21	Perempuan	2	10	5	4	2	Sedang	84	2	Tinggi	1
Responden 22	Perempuan	2	10	5	4	2	Sedang	89	2	Tinggi	1
Responden 23	Laki-laki	1	8	3	2	1	Sedang	75	2	Tinggi	1
Responden 24	Perempuan	2	7	2	1	1	Sedang	78	2	Tinggi	1
Responden 25	Perempuan	2	7	2	1	1	Sedang	84	2	Tinggi	1
Responden 26	Perempuan	2	7	2	1	1	Sedang	88	2	Tinggi	1

Responden	Jenis Kelamin	CODING	UMUR	CODING	Kelas	Coding	Interaksi Sosial			Durasi Penggunaan Gadget	
							Kategori	Skoring	Koding	Kategori	Koding
Responden 27	Laki-laki	1	7	2	1	1	Rendah	60	1	Tinggi	1
Responden 28	Perempuan	2	6	1	1	1	Sedang	86	2	Tinggi	1
Responden 29	Laki-laki	1	7	2	1	1	Sedang	77	2	Tinggi	1
Responden 30	Laki-laki	1	7	2	1	1	Sedang	90	2	Tinggi	1
Responden 31	Perempuan	2	13	8	6	2	Sedang	89	2	Tinggi	1
Responden 32	Perempuan	2	9	4	3	1	Sedang	86	2	Sedang	2
Responden 33	Perempuan	2	12	7	5	2	Rendah	80	1	Tinggi	1
Responden 34	Perempuan	2	12	7	6	2	Sedang	76	2	Tinggi	1
Responden 35	Perempuan	2	11	6	5	2	Tinggi	117	3	Tinggi	1
Responden 36	Laki-laki	1	11	6	5	2	Sedang	74	2	Tinggi	1
Responden 37	Laki-laki	1	11	6	5	2	Sedang	77	2	Tinggi	1
Responden 38	Laki-laki	1	11	6	5	2	Sedang	88	2	Tinggi	1
Responden 39	Perempuan	2	11	6	5	2	Sedang	74	2	Tinggi	1
Responden 40	Perempuan	2	8	3	2	1	Sedang	82	2	Tinggi	1
Responden 41	Laki-laki	1	11	6	5	2	Sedang	86	2	Tinggi	1
Responden 42	Laki-laki	1	12	7	5	2	Sedang	77	2	Tinggi	1
Responden 43	Perempuan	2	13	8	6	2	Tinggi	97	3	Tinggi	1
Responden 44	Perempuan	2	10	5	5	2	Sedang	88	2	Tinggi	1
Responden 45	Laki-laki	1	14	9	6	2	Sedang	71	2	Tinggi	1
Responden 46	Perempuan	2	13	8	5	2	Sedang	90	2	Tinggi	1
Responden 47	Laki-laki	1	10	5	4	2	Sedang	83	2	Tinggi	1
Responden 48	Laki-laki	1	10	5	3	1	Sedang	75	2	Tinggi	1
Responden 49	Perempuan	2	10	5	4	2	Tinggi	112	3	Tinggi	1
Responden 50	Laki-laki	1	9	4	3	1	Sedang	73	2	Sedang	2
Responden 51	Perempuan	2	9	4	3	1	Rendah	59	1	Tinggi	1
Responden 52	Perempuan	2	7	2	1	1	Sedang	78	2	Tinggi	1
Responden 53	Laki-laki	1	9	4	3	1	Sedang	86	2	Tinggi	1
Responden 54	Perempuan	2	8	3	2	1	Sedang	89	2	Tinggi	1

Responden	Jenis Kelamin	CODING	UMUR	CODING	Kelas	Coding	Interaksi Sosial			Durasi Penggunaan Gadget	
							Kategori	Skoring	Koding	Kategori	Koding
Responden 55	Laki-laki	1	8	3	2	1	Sedang	72	2	Tinggi	1
Responden 56	Laki-laki	1	8	3	2	1	Sedang	80	2	Tinggi	1
Responden 57	Perempuan	2	8	3	2	1	Sedang	87	2	Tinggi	1
Responden 58	Laki-laki	1	8	3	2	1	rendah	59	1	Tinggi	1

## Lampiran 7 Hasil Uji Statistik

### Data Distribusi Responden

		Kelas			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	9	15,5	15,5	15,5
	2	8	13,8	13,8	29,3
	3	11	19,0	19,0	48,3
	4	9	15,5	15,5	63,8
	5	13	22,4	22,4	86,2
	6	8	13,8	13,8	100,0
	Total	58	100,0	100,0	

		Umur			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6	1	1.7	1.7	1.7
	7	7	12.1	12.1	13.8
	8	9	15.5	15.5	29.3
	9	9	15.5	15.5	44.8
	10	10	17.2	17.2	62.1
	11	9	15.5	15.5	77.6
	12	6	10.3	10.3	87.9
	13	6	10.3	10.3	98.3
	14	1	1.7	1.7	100.0
	Total	58	100.0	100.0	

### Jenis kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	L	26	44.8	44.8	44.8
	P	32	55.2	55.2	100.0
	Total	58	100.0	100.0	

### Durasi Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tinggi	53	91.4	91.4	91.4
	sedang	4	6.9	6.9	98.3
	rendah	1	1.7	1.7	100.0
	Total	58	100.0	100.0	

### Interaksi Sosial

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	rendah	5	8.6	8.6	8.6
	sedang	47	81.0	81.0	89.7
	tinggi	6	10.3	10.3	100.0
	Total	58	100.0	100.0	

### Lampiran 8. Uji Korelasi Spearman Rank

#### Correlations

			Durasi Gadget	Interaksi Sosial
Spearman's rho	Durasi Gadget	Correlation Coefficient	1.000	.279*
		Sig. (2-tailed)	.	.034
		N	58	58
	Interaksi Sosial	Correlation Coefficient	.279*	1.000
		Sig. (2-tailed)	.034	.
		N	58	58

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

### Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian



## Lampiran 10. Layak Etik

**KETERANGAN LAYAK ETIK**  
**DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION**  
**"ETHICAL EXEMPTION"**

No.303/KEPK/UDS/V/2023

Protokol penelitian versi 1 yang diusulkan oleh :  
*The research protocol proposed by*

Peneliti utama : Helvi Widiyana Putri  
*Principal In Investigator*

Nama Institusi : Universitas dr. Soebandi Jember  
*Name of the Institution*

Dengan judul:  
*Title*  
**"Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Sekolah Di SDN Gondoruso 03 Kabupaten Lumajang"**  
*"Correlation between Duration of Gadget Use and Social Interaction in School Children at SDN Gondoruso 03, Lumajang Regency"*

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

*Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.*

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 08 Juni 2023 sampai dengan tanggal 08 Juni 2024.

*This declaration of ethics applies during the period June 08, 2023 until June 08, 2024.*

June 08, 2023  
 Professor and Chairperson,





Rizki Fitrianingtyas, SST, MM, MKeb

## Lampiran 11. Surat Pengantar Penelitian

### 1) Surat Pernyataan Dari BAKESBANGPOL

 <p><b>PEMERINTAH KABUPATEN LUMAJANG</b>  <b>BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK</b>          Jalan: Jendral Ahmad Yani No. 209 Telp./Fax. (0334) 881586          e-mail: kesbangpol@lumajangkab.go.id  <b>LUMAJANG</b></p>		<p>Lumajang, 30 Juni 2023          Kepada          Yth. Kepala Sekolah SDN Gondoruso 03          di  <b>L U M A J A N G</b></p>
<p>Nomor : 072/1008/427.75/2023          Sifat : Biasa          Lampiran : 1 (satu) lembar          Perihal : Pemberitahuan Penelitian</p>		
<p>Menindaklanjuti surat dari Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi Jember No: 5810/FIKES-UDS/U/VI/2023 tanggal 12 Juni 2023 perihal Permohonan Ijin Penelitian. Selanjutnya mohon dibantu kelancaran dalam bentuk fasilitasi kegiatan Ijin Penelitian dengan judul "Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial pada Anak Sekolah di SDN Gondoruso 03 Kabupaten Lumajang" sebagaimana surat terlampir dari :</p>		
<p>Nama : HELVI WIDIYANA PUTRI          Nomor NIM : 19010065          Alamat : Desa Gondoruso Kec. Pasirian          Waktu pelaksanaan : Juni 2023          Lokasi : SDN Gondoruso 03 Pasirian</p>		
<p>Catatan: Hal-hal yang harus diperhatikan oleh yang bersangkutan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Berkewajiban menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di daerah setempat;</li> <li>b. Pelaksanaan penelitian/survey/research agar tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan keamanan dan ketertiban di daerah setempat;</li> <li>c. Laporan ditujukan kepada Bupati melalui Bakesbangpol <b>paling lambat 2 minggu setelah kegiatan selesai dilaksanakan</b> sudah diterimakan melalui Bakesbangpol Kab. Lumajang;</li> <li>d. Kebutuhan komunikasi lanjutan kepada Bakesbangpol dapat dilakukan melalui petugas <b>cp. 0822-4544-2282 s.n Vivin Nur Hidayah.</b></li> </ol>		
<p>Demikian untuk menjadikan maklum, atas bantuan dan kerjasama yang baik disampaikan terima kasih.</p>		
		 <p><b>SABAR SANTOSO, S.Sos</b>          NIP. 19671226 198903 1 006</p>
<p>Tembusan :</p> <p>Yth. 1. Bupati Lumajang melalui Sekda (sebagai laporan);          2. Ka. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Lumajang;          3. Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi Jember.</p>		

## Lampiran 12. Turnitin



Similarity Report ID: oid:20222:40463214

### ● 23% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 18% Internet database
- 7% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 18% Submitted Works database

#### TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	repository.stikesdrsoebandi.ac.id Internet	2%
2	repository.radenintan.ac.id Internet	2%
3	fpptijateng on 2021-04-30 Submitted works	<1%

Lampiran 13. Lembar Bimbingan

**UNIVERSITAS dr. SOEBANDI**  
 FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
 Jl. Dr. Soebandi No. 90 Arjasari, Telp./Fax. (0333) 483306,  
 E-mail : info@uad.ac.id, info@2010.uad.ac.id

---

**LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI/TUGAS AKHIR**  
 PROGRAM STUDI.....  
 UNIVERSITAS dr. SOEBANDI

Nama Mahasiswa : Hani Widayana Putri  
 NIM : 1903002  
 Judul : Hubungan Dampak Responansi Budget dengan kinerja rumah sakit pada area stroke

No	Tanggal	Materi yang Dikomunikasikan dan Momen Pembimbing	TTD Pembimbing Utama	No	Tanggal	Materi yang Dikomunikasikan dan Momen Pembimbing	TTD Pembimbing Anggota
3.	5/3/20	Bab 2 pembahasan Pengukuran Kesehatan	[Signature]	3.	5/3/20	Bab 1 - bentuk rumah sakit - hubungan struktur organisasi	[Signature]
4.	9/3/20	bab 3i kerangka konseptual	[Signature]	4.	10/3/20	Bab 2 - bentuk gambar - instrumen masalah pada NIM	[Signature]

**UNIVERSITAS dr. SOEBANDI**  
 FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
 Jl. Dr. Soebandi No. 90 Arjasari, Telp./Fax. (0333) 483306,  
 E-mail : info@uad.ac.id, info@2010.uad.ac.id

---

**LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI/TUGAS AKHIR**  
 PROGRAM STUDI.....  
 UNIVERSITAS dr. SOEBANDI

Nama Mahasiswa : Hani Widayana Putri  
 NIM : 1903002  
 Judul : Hubungan Dampak Responansi Budget dengan kinerja rumah sakit pada Area Stroke di SDN Gondokusumo 02 Kabupaten Lumajang

No	Tanggal	Materi yang Dikomunikasikan dan Momen Pembimbing	TTD Pembimbing Utama	No	Tanggal	Materi yang Dikomunikasikan dan Momen Pembimbing	TTD Pembimbing Anggota
1.	24 Desember 2019	Konsep lama	[Signature]	1.	25 Desember 2019	Terdapat data pada	[Signature]
2.	3 Januari 2020	Bab 5 CD jika tidak terdapat respon = MKS	[Signature]	2.	4 Januari 2020	- bentuk gambar gambar data yang / dan	[Signature]

**UNIVERSITAS dr. SOEBANDI**  
 FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
 Jl. Dr. Soebandi No. 90 Arjasari, Telp./Fax. (0333) 483306,  
 E-mail : info@uad.ac.id, info@2010.uad.ac.id

---

**LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI/TUGAS AKHIR**  
 PROGRAM STUDI.....  
 UNIVERSITAS dr. SOEBANDI

Nama Mahasiswa : Hani Widayana Putri  
 NIM : 1903002  
 Judul : Hubungan Dampak Responansi Budget dengan kinerja rumah sakit pada area stroke di SDN Gondokusumo 02 Kabupaten Lumajang

No	Tanggal	Materi yang Dikomunikasikan dan Momen Pembimbing	TTD Pembimbing Utama	No	Tanggal	Materi yang Dikomunikasikan dan Momen Pembimbing	TTD Pembimbing Anggota
5.	8/3/20	Acr Bab 2 B. Interpretasi Bab 3	[Signature]	5.	8/3/20	Bab 3 - hubungan rumah sakit - bentuk gambar data yang / dan	[Signature]
6.	20/3/20	Acr Bab 3 revisi: D-D	[Signature]	6.	10/3/20	Bab 4 - di tempat - hubungan rumah - bentuk organisasi	[Signature]



**UNIVERSITAS dr. SOEBANDI**

FAKULTAS ILMU HUMANIORA DAN FAKULTAS ILMU EKONOMI DAN BISNIS  
PROGRAM STUDI.....  
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI

LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Muti Widayanti Sari  
NIM : 192002  
Judul : Hubungan Dengan Penggunaan Strategi dengan Internet Sosial pada masa sekarang

No	Tanggal	Materi yang Dibahas/diskusikan dan Masalah Pembimbing	FTD Pembimbing Utama	No	Tanggal	Materi yang Dibahas/diskusikan dan Masalah Pembimbing	FTD Pembimbing Anggota
7.	18/05/2023	ACC dan isi keabsahan + keabsahan		7	14/05/2023	Review Keabsahan dan keabsahan yang berkaitan	
8.	14/05/2023	ACC sampai		8	15/05/2023	Acc sampai	



**UNIVERSITAS dr. SOEBANDI**

FAKULTAS ILMU HUMANIORA DAN FAKULTAS ILMU EKONOMI DAN BISNIS  
PROGRAM STUDI.....  
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI

LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Muti Widayanti Sari  
NIM : 192002  
Judul : .....

No	Tanggal	Materi yang Dibahas/diskusikan dan Masalah Pembimbing	FTD Pembimbing Utama	No	Tanggal	Materi yang Dibahas/diskusikan dan Masalah Pembimbing	FTD Pembimbing Anggota
11	22 Juli 2023	ACC dan isi keabsahan + keabsahan		11	27 Juli 2023	ACC dan isi keabsahan + keabsahan	
12	10 Juli 2023	ACC Pembahasan PTO		12	10 Juli 2023	ACC Pembahasan PTO	



**UNIVERSITAS dr. SOEBANDI**

FAKULTAS ILMU HUMANIORA DAN FAKULTAS ILMU EKONOMI DAN BISNIS  
PROGRAM STUDI.....  
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI

LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Muti Widayanti Sari  
NIM : 192002  
Judul : .....

No	Tanggal	Materi yang Dibahas/diskusikan dan Masalah Pembimbing	FTD Pembimbing Utama	No	Tanggal	Materi yang Dibahas/diskusikan dan Masalah Pembimbing	FTD Pembimbing Anggota
13	15 Juli 2023	Bahan Pembahasan keabsahan & peran		13	15 Juli 2023	Bahan Pembahasan keabsahan & peran	
14	19 Juli 2023	ACC Pembahasan keabsahan & peran lebih operasional		14	19 Juli 2023	ACC Pembahasan keabsahan & peran lebih operasional	



**UNIVERSITAS dr. SOEBANDI**

FAKULTAS ILMU HUMANIORA DAN FAKULTAS ILMU EKONOMI DAN BISNIS  
PROGRAM STUDI.....  
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI

LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Muti Widayanti Sari  
NIM : 192002  
Judul : Hubungan Dengan Penggunaan Strategi dengan Internet Sosial pada masa sekarang

No	Tanggal	Materi yang Dibahas/diskusikan dan Masalah Pembimbing	FTD Pembimbing Utama	No	Tanggal	Materi yang Dibahas/diskusikan dan Masalah Pembimbing	FTD Pembimbing Anggota
15	27 Juli 2023	ACC keabsahan & peran		15	28 Juli 2023	Paragraf sub 7 keabsahan & peran keabsahan	
16	28 Juli 2023	ACC keabsahan		16	27 Juli 2023	Paragraf keabsahan keabsahan keabsahan	
				17	28 Juli 2023	Acc. keabsahan	

**Lampiran 14 CV****A. BIODATA PENELITI**

Nama : Helvi Widiyana Putri

TTL : Lumajang, 17 Agustus 2001

Alamat : Dsn. Kaliwelang, Desa Gondoruso, Kec. Pasirian, Kab. Lumajang

No HP : 087805942592

Email : Helviputri5@gmail.com

Instagram : @hlvwdynp\_

**B. RIWAYAT PENDIDIKAN**

1. SDN Gondoruso 03
2. SMPN 1 Pasirian
3. SMAN 1 Pasirian
4. Universitas dr. Soebandi Jember