

**HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL
ANAK PRASEKOLAH DI TK PGRI 33 SUMURBOTO,
BANYUMANIK**

PROPOSAL SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Tugas Mata Ajar Skripsi



Oleh:

META ANINDYA ARYANTI GUNAWAN

NIM. 22020113120050

DEPARTEMEN ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG, MEI 2017

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa **Proposal Skripsi** yang berjudul:

**HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PRASEKOLAH DI TK PGRI 33
SUMURBOTO, BANYUMANIK**

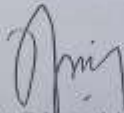
Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama: Meta Anindya Aryanti Gunawan

NIM : 22020113120050

Telah disetujui sebagai usulan penelitian dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk
direview

Pembimbing,



Ns. Zubaidah, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.An
NIP. 19731020 200604 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul:

HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PRASEKOLAH DI TK PGRI 33 SUMURBOTO, BANYUMANIK

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama: Meta Anindya Aryanti Gunawan

NIM : 22020113120050

Telah diuji pada hari Senin, 17 Juli 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat
untuk mendapatkan gelar Sarjana Keperawatan

Penguji I,



Ns. Artika Nurrahima, S.Kep., M.Kep.
NIP. 19840824 200812 2 002

Penguji II,



Sari Sudarmiani, S.Kp., M.Kep., Sp.Mat
NIP. 19790612 20021 2 001

Penguji III,



Ns. Zabaidah, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.An
NIP. 19731020 200604 2 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal skripsi dengan judul **“Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik”**.

Penyusunan proposal skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Orang tua dan adik saya yang selama ini telah menjadi motivasi terbesar saya, yang senantiasa memanjatkan do'a dan memberikan semangat demi terselesaikannya penyusunan proposal skripsi.
2. Ibu Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep.,Sp.Kep.An selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar membimbing, memberikan motivasi, saran, dukungan, waktu, dan arahan selama proses penyusunan proposal skripsi.
3. Bapak Dr. Untung Sujianto, S.Kp.,M.Kep, selaku Ketua Departemen Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Diponegoro.
4. Ibu Sarah Ulliya, S.Kp.,M.Kes selaku Ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Diponegoro.
5. Ibu Ns. Artika Nurrahima, S.Kep. selaku penguji I yang telah menyediakan waktu untuk melaksanakan ujian proposal skripsi serta berkenan memberikan kritik dan saran yang sifatnya membangun.

7. Kepala Sekolah dan Guru TK PGRI 33 Sumarboto, Banyumanik yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan pengambilan data awal penelitian.
8. Staf Akademik dan Administrasi Departemen Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Diponegoro yang telah memberikan pelayanan dan fasilitas dengan baik.
9. Laela, Azizah, Indah, Elissa, Etik, Erna, Kartika, Mike, Baiyy, Niken, Erlin, Tsany, Putri, Ivo, Rindi, Dhita, Yuanita selaku sahabat dan teman seperjuangan yang tidak pernah lelah memberikan semangat, dukungan dan bantuan dalam proses pengerjaan proposal skripsi.
10. Teman-teman A.13.2 yang selalu memberikan motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.

Semarang, Juli 2017



Meta Anindya Aryanti Gunawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan	10
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II	12
TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Tinjauan Teori	12
1. Gadget	12
2. Perkembangan sosial Anak Prasekolah	17
B. Kerangka Teori	26
BAB III	32
METODE PENELITIAN	32
A. Kerangka Konsep	32
B. Hipotesis	32
C. Jenis dan Rancangan Penelitian	32

1. Jenis Penelitian.....	32
2. Rancangan Penelitian	33
D. Populasi dan Sampel penelitian	34
1. Populasi	34
2. Sampel.....	34
E. Teknik Pengambilan Sampel dan Besar Sampel.....	35
F. Tempat dan waktu Penelitian.....	36
G. Definisi Operasional, Variabel Penelitian dan Skala Penelitian	37
H. Alat Penelitian dan Cara Pengumpulan Data.....	38
1. Alat Penelitian	38
2. Uji Kuesioner.....	40
3. Cara pengumpulan data	43
I. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	45
1. Teknik Pengolahan Data	45
2. Analisis data	47
J. Etika Penelitian	48
1. Otonomi.....	48
2. Beneficience	49
3. Nonmaleficience.....	49
4. Confidentiality.....	49
5. Veracity	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Nomor Tabel	Judul Tabel	Halaman
1	Perhitungan Jumlah Sampel Menurut Strata	37
2	Variabel Penelitian, Definisi Operasional dan Skala Pengukuran	37
3	Kisi-kisi pertanyaan dan pernyataan kuesioner	40

DAFTAR GAMBAR

Nomor Gambar	Judul Gambar	Halaman
1	Kerangka Teori	26
2	Kerangka Konsep	32

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor Lampiran	Keterangan Lampiran
1	Lembar <i>Informed Consent</i>
2	Kuesioner Penelitian
3	Jadwal Konsultasi dan Catatan Hasil Konsultasi
4	Surat Permohonan Pengkajian Data Awal

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak prasekolah adalah anak-anak yang berada dalam rentang usia 3-6 tahun (1). Yusuf (2) berpendapat bahwa anak prasekolah adalah merupakan fase-fase perkembangan individu sekitar 2-6 tahun. Sedangkan menurut Hawdi (3) bahwa masa kanak-kanak pertama yaitu pada rentang usia 3-6 tahun dan masa ini dikenal masa prasekolah. Disebut masa prasekolah karena anak mulai mempersiapkan diri memasuki dunia sekolah melalui kelompok bermain. Pada masa ini, anak yang tadinya hanya mendapatkan pendidikan informal dari orang tua ataupun keluarga, akan mulai mengenal lingkungan luar rumah dan akan bertemu dengan teman-teman sebayanya. Sehingga pada tahap ini pula anak-anak akan lebih sering bermain, lebih aktif, memiliki tenaga, rasa keingintahuan yang lebih dan semakin berani untuk mencoba hal-hal baru yang sebelumnya tidak ia temui ketika di rumah (4).

Menurut Noorlaila (5), anak usia prasekolah memiliki tahap-tahapan perkembangan tersendiri dalam persiapannya memasuki dunia luar, terutama untuk masuk ke kelompok bermain atau taman kanak-kanan. Persiapan tersebut meliputi kepekaan anak untuk menulis dan memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca. Usia taman kanak-kanak merupakan masa awal yang kreatif dan produktif bagi anak-anak (6). Umumnya anak-anak menjadi sangat

aktif, mulai memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan seperti memanjat dan melompat. Perkembangan emosional yang dialami anak prasekolah yaitu anak-anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah dan iri hati sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut. Sedangkan pada aspek bahasa, sebagian besar anak-anak akan senang bicara, bercerita, khususnya dalam kelompoknya. Oleh karena itu sesuai dengan kemampuan tingkat perkembangannya, sebuah kelompok bermain atau taman kanak-kanak memiliki sistem belajar yang santai, menyenangkan, bersifat ringan, berfokus pada pola bermain dan tidak terlalu memberatkan anak dalam memberikan pengajaran (7).

Salah satu contoh sistem belajar yang santai dan menyenangkan yaitu seperti program bermain bersama yang dapat diterapkan pada anak prasekolah yaitu kerjasama dalam bermain peran, menyusun potongan gambar hewan, serta bekerja sama dalam mewarnai gambar. Berbagai permainan tersebut nantinya dapat memberikan hasil bagaimana kemampuan anak dalam beradaptasi, bertoleransi terhadap orang lain, dan bekerjasama dengan orang-orang baru yang sebelumnya belum ia kenal, serta bagaimana respon anak dalam mengikuti aturan yang telah ditetapkan oleh kelompok bermain atau taman kanak-kanak tersebut (7). Stimulasi yang anak dapat dari sistem belajar yang santai dan menyenangkan tersebut diharapkan dapat merangsang otak anak sehingga mampu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak, baik kemampuan gerak, bicara, dan bahasa, sosialisasi dan kemandirian pada

anak (8).

Selain stimulasi bermain, beberapa faktor juga mampu mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, diantaranya pendidikan ibu, pekerjaan ibu, pendidikan ayah, stimulasi perkembangan dan faktor lingkungan dari anak (9). Selain hal-hal tersebut, Rasa keingintahuan dan penasaran anak pada usia perkembangan sangat tinggi, sehingga orang tua harus benar-benar pandai dan tegas dalam memberikan batasan. Rasa penasaran dan keingintahuan yang besar pada anak akan sesuatu dapat anak-anak dapatkan dari ke-5 panca indranya, yang mungkin ketika pertama kali mereka lihat, dengar, sentuh, cium, ataupun dirasakannya mereka anggap menarik, lucu, asyik, dan berwarna (10). Orang tua perlu mengawasi dan memperhatikan setiap stimulus yang diperoleh oleh anak, salah satunya satimulus-stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial pada anak (6).

Perkembangan sosial pada anak prasekolah yaitu perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat dimanapun anak berada (11). Menurut Susanto (12), perkembangan sosial merupakan sebuah pencapaian dari kematangan seseorang dalam berhubungan sosial serta menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi, serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain. Pada aspek sosial, anak prasekolah biasanya bersosialisasi dengan orang di sekitarnya, baik dengan teman sebaya ataupun dengan orang lain di luar lingkungan rumahnya, serta kemampuan anak dalam mentaati setiap peraturan dan norma yang berlaku.

Anak prasekolah cenderung memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat tersebut cepat berganti sesuai kondisi dan keinginan mereka sedang ingin bermain dengan teman yang mana (13). Menurut pendapat Hurlock (14) pola perilaku sosial pada masa kanak-kanak awal meliputi beberapa aspek seperti kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri serta meniru. Perkembangan sosial anak prasekolah dapat di lihat ketika anak mulai bergabung dalam kelompok bermain atau taman kanak-kanak. Dari kelompok bermain tersebut, biasanya akan dibentuk kegiatan-kegiatan ringan seperti bermain bersama. Sehingga dalam program bermain bersama tersebut nantinya diharapkan anak mau serta berani berinteraksi dengan orang lain yang ada disekelilingnya (15).

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. Brauner & Stephens (16) mengemukakan bahwa Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya. Sedangkan penelitian lain menunjukkan bahwa sekitar 8 sampai 9% anak prasekolah mengalami masalah psikososial khususnya masalah sosial-emosional seperti kecemasan, susah beradaptasi, susah bersosialisasi, susah berpisah dari orang tua, anak

sulit diatur, dan perilaku agresif merupakan masalah yang paling sering muncul pada anak usia prasekolah (17).

Profil masalah kesehatan perkembangan anak pada tahun 2010 dilaporkan bahwa dari jumlah anak sebanyak 3.634.505 jiwa, ditemukan 54,03% anak dideteksi memiliki kemampuan sosialisasi dan kemandirian yang baik, akan tetapi cakupan tersebut masih di bawah target yakni 90% (18). Menurut Desmita (19), bahwa anak berhubungan dengan teman sebaya 10% dari waktunya setiap hari pada usia 2 tahun, 20% pada usia 4 tahun dan lebih dari 40% pada usia antara 7-11 tahun. Hubungan dengan teman sebaya sangat kuat mempengaruhi perkembangan seorang anak.

Apabila seorang anak mengalami gangguan pada perkembangan sosialnya, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya, terutama dengan tuntutan-tuntutan kelompok, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak (11). Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusnya tidak segera diatasi. Sedangkan menurut hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Novitasari dan Khotimah (20), salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*.

Gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Contoh dari *gadget* yaitu *smartphone*, *i-phone*, komputer, laptop dan tab (21). Pengenalan anak terhadap *gadget* biasanya

berawal dari cara pengalihan yang salah dari orang tua ataupun keluarga dengan cara memperlihatkan game atau video yang ada di *gadget* dengan harapan agar anak tidak rewel atau berhenti menangis. Berawal dari pengalihan yang salah tersebut, secara tidak langsung telah mengenalkan anak dengan *gadget* yang nantinya dapat memicu rasa keingintahuan anak yang lebih terhadap *gadget* (22).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rideout diketahui bahwa terjadi peningkatan penggunaan media dan *gadget* pada anak yaitu 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013 (23). Salah satu faktor yang mendasari meningkatnya persentase anak prasekolah yang menggunakan *gadget* yaitu karena semakin berkembangnya teknologi. Seiring berkembangnya teknologi, maka *gadget* tampil dengan sistem *touch screen* yang membuat siapapun lebih mudah untuk menggunakannya, terutama anak kecil yang belum bisa membaca sekalipun (24).

Pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi, dan pengawasan orang tua. Penggunaan *gadget* sebagai bahan dasar pembelajaran pada anak akan berdampak positif seperti meningkatkan kreativitas dan daya pikir anak. Hal tersebut dapat muncul apabila orang tua pandai mengontrol dan mengarahkan anak, serta tegas dalam memberikan batasan-batasan waktu kepada anak dalam bermain *gadget* (21). Begitupun sebaliknya, apabila pengawasan orang tua kurang serta tidak ada upaya tegas dalam memberikan batasan waktu bermain *gadget* pada anak,

dapat menimbulkan sisi negatif. Dampak negatif tersebut mampu menyebabkan seseorang menjadi pemalu, kurang percaya diri, menyendiri dan keras kepala (11). Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Salsabila (25) bahwa terdapat pengaruh antara lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak di TK Al-Azhar Banda Aceh.

Novitasari dan Khotimah (20) mengemukakan dari hasil penelitiannya bahwa pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Anak akan cenderung asyik dengan dunianya sendiri, fokus bermain *gadget*, sehingga tidak memperdulikan lingkungan sekitar yang mungkin menyapa atau mengajaknya berbicara. Sisi negatif tersebut seperti kecanduan *games* yang dapat menurunkan minat dan prestasi belajar anak, kegemaran berinternet mengakses video yang dapat membuat anak asyik dengan dirinya sehingga kurang bersosialisasi dengan orang tua ataupun teman sebayanya. (20)(26).

Menurut hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 18 November 2016 di TK PGRI Sumurboto, Banyumanik, di dapatkan hasil bahwa 9 dari 11 responden orang tua wali murid yang diambil secara acak mengatakan bahwa anaknya sudah mengenal *gadget* dan bermain *gadget* selama rentang waktu 30 menit hingga 5 jam sehari ketika berada di rumah. Hampir semua responden yang mengatakan anaknya sudah mulai mengenal *gadget* mengatakan bahwa anaknya suka bermain game, menonton video, ataupun hanya menonton foto-foto yang ada di *handphone*. Untuk durasinya berbeda-beda, mulai dari yang 30 menit hingga ada yang lebih dari 5 jam

dalam waktu satu hari. 9 responden tersebut mengeluhkan bahwa anaknya semakin susah diingatkan semenjak mengenal *gadget*. Sehingga ketika sudah asyik bermain *gadget*, seringkali anak mengabaikan nasehat atau perintah orang tua untuk mandi ataupun makan. Selain itu anak menjadi suka lupa waktu, dalam arti anak tidak memperdulikan atau mengabaikan waktu jam tidur, mengabaikan orang-orang disekitar anak, dan selalu asik dengan *gadgetnya*. Akan tetapi, ada 2 dari 9 responden tersebut yang sudah mengerti akan bahayanya penggunaan *gadget* yang terlalu sering pada anak. Sehingga untuk meminimalisirnya, orang tua tersebut sering membatasi penggunaan *gadget* dengan durasi yang tidak terlalu lama. Apabila sudah masuk jam tidur atau mandi, orang tua akan meminta *gadgetnya* meskipun anak akan marah atau menangis.

Pada tanggal 8 Mei 2017 dilakukan studi pendahuluan kembali di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik, diperoleh tambahan data bahwa menurut hasil wawancara guru dan observasi tidak ditemukan adanya anak yang berkebutuhan khusus. Sedangkan menurut wawancara dengan 6 responden yang sama dengan studi pendahuluan sebelumnya, diperoleh hasil bahwa sebelum mengenal *gadget*, anak-anaknya memang sudah nakal dan susah diingatkan sewajarnya anak-anak. Akan tetapi, semenjak mengenal *gadget* anak semakin susah diingatkan dan tidak memperdulikan ketika diajak berbicara. Apabila hal tersebut terus dibiarkan, nantinya akan sangat berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak.

Pemberian stimulus dalam merangsang perkembangan sosial anak memang tidak mudah. Banyak faktor yang mempengaruhi baik dari luar ataupun dari dalam diri anak tersebut. Berdasarkan uraian teori dan studi pendahuluan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memantau perkembangan sosial anak. Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak prasekolah adalah kebiasaan anak dalam bermain *gadget*. Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak negatif bagi anak seperti kurangnya kepedulian anak terhadap lingkungan sekitar, cenderung susah diingatkan, bersikap malas malasan, dan kurang peka terhadap kehadiran orang di sekitar anak. Hal tersebut dikhawatirkan dapat mempengaruhi anak seperti halnya kesulitan dalam penyesuaian dirinya, terutama dengan tuntutan-tuntutan kelompok, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak. Berdasarkan studi pendahuluan diatas didapatkan hasil bahwa anak-anak di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik sudah mengenal dan mampu menggunakan *gadget* secara mandiri. Di sisi lain terdapat keluhan para orang tua wali yang mengatakan bahwa anak-anaknya susah diingatkan, lupa waktu

dan tidak memperdulikan lingkungan sekitar ketika sudah asyik bermain *gadget*. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti adakah hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik?

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Mengidentifikasi hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi waktu lamanya (durasi) anak bermain *gadget*
- b. Mengidentifikasi perkembangan sosial pada anak prasekolah

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Orang Tua/Pengasuh

Memberikan informasi mengenai ada tidaknya hubungan dari kebiasaan bermain *gadget* pada anak terhadap perkembangan sosial pada anaknya. Sehingga orang tua lebih tahu bagaimana harus mengambil sikap demi menjaga dan mengarahkan anaknya agar dapat tumbuh dan berkembang lebih baik lagi, terutama dalam aspek perkembangan sosialnya.

2. Bagi Anak

Memberikan informasi dan peringatan kepada anak, supaya resiko gangguan perkembangan sosial pada anak dapat diminimalisir, terutama gangguan perkembangan yang diakibatkan oleh kebiasaan anak dalam bermain *gadget*.

3. Bagi Sekolah

Memberikan informasi mengenai pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial anak didik/siswanya, sehingga dari pihak sekolah nantinya dapat memberikan pengarahan atau cara penanganan yang sesuai agar para siswanya mau membatasi kebiasaan dirinya dalam bermain *gadget*.

4. Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan atau pembanding bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan masalah perkembangan anak, terutama perkembangan sosial anak prasekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Gadget

a. Definisi

Gadget adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Beberapa contoh dari *gadget* yaitu laptop, *smartphone*, *ipad*, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini (23)(24)

Keberadaan *gadget* yang merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan. Semenjak adanya *gadget*, komunikasi menjadi lebih mudah (27). *Gadget* juga dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, tergantung bagaimana orang tersebut memanfaatkan *gadget*. Apabila orang tersebut dapat memanfaatkannya dengan baik,

gadget bisa sangat membantu dan mempermudah segalanya. Akan tetapi, apabila orang tersebut menyalahgunakan penggunaannya, maka fungsi *gadget* yang seharusnya bersifat mempermudah hubungan sosial atau komunikasi seseorang malah menjadikan hubungan sosial tersebut semakin buruk hanya karena tidak mau bersilaturahmi secara langsung dan sibuk dengan *gadget* masing-masing ketika sedang berkumpul dengan orang lain (27).

b. Penggunaan *Gadget* pada Anak Prasekolah

Gadget tidak hanya beredar dikalangan usia dewasa, tetapi juga beredar dikalangan anak usia dini ataupun prasekolah. Seiring perkembangan zaman, masyarakat modern termasuk anak-anak, memang tidak bisa dilepaskan dari keberadaan *gadget* yang semakin beredar luas. Sehingga saat ini tidak aneh lagi apabila anak kecil berusia balita bahkan prasekolah di zaman sekarang sudah menggunakan *gadget* (23).

Gadget yang merupakan wujud nyata dari teknologi baru yang berisi aneka aplikasi dan program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi anak, bahkan bisa menyihir anak-anak untuk duduk manis berjam-jam dengan bermain *gadget*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rideout (23) didapatkan hasil bahwa terdapat anak usia 2 sampai 4 tahun telah menghabiskan waktunya di depan layar selama 1 jam 58 menit perharinya dan anak usia 5 hingga 8 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 2 jam 21 menit

setiap harinya. Hal ini bertentangan dengan pendapat Starburger (28) yang menyatakan bahwa anak hanya boleh berada di depan layar ≤ 1 jam setiap harinya.

Apabila waktu efektif manusia beraktifitas sebanyak 960 menit sehari, dengan demikian orang dewasa yang kecanduan *gadget* akan menyentuh perangkatnya itu setiap 4,8 menit sekali di kala senggang. Begitupun anak-anak, tidak akan jauh berbeda apabila orang tua tidak memiliki ketegasan dalam pembatasan durasi dan anak sudah terlalu bergantung dengan penggunaan *gadget*. Kecanduan gadget pada anak dapat terlihat dari beberapa tanda seperti tantrum saat diminta berhenti bermain gadget, tidak mau merespon panggilan baik dari orang tua ataupun orang lain (kemampuan komunikasi) ketika sedang bermain *gadget*, dan apabila anak tersebut sudah masuk tahap sekolah, nilai akademis (kemampuan anak) menurun dikarenakan anak sudah tidak tertarik lagi dengan materi pembelajaran yang ada disekolah (29).

c. Durasi penggunaan *Gadget*

Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain *gadget*, karena total lama penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan anak (28). Starburger (28) berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar ≤ 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh Sigman (30) yang mengemukakan

bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan gadget yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari.

Sedangkan menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar oleh *gadget*, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. 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, penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat *agresif* pada anak. Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan *gadgetnya* berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan secara terus menerus (31).

d. Dampak Pengenalan *Gadget* pada Anak Prasekolah

1) Dampak Positif

Penggunaan *gadget* memiliki dampak tersendiri bagi para penggunanya, baik orang dewasa ataupun anak-anak. Dampak

yang timbul bergantung dengan bagaimana orang tersebut menggunakannya dan memanfaatkannya. Adapun beberapa dampak positif *gadget* pada anak yaitu menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa inggris lebih mudah, serta meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif. Hal tersebut dapat terjadi apabila orang tua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap *gadget* dengan baik (24).

2) Dampak Negatif

Selain memiliki dampak positif, penggunaan *gadget* juga dapat berdampak negative bagi anak. Aneka aplikasi *gadget* yang berisi game, video yang mengandung sara, ataupun ajaran sesat sekalipun semua tersedia dan dalam jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik saja. Penggunaan *gadget* yang berlebihan (kecanduan), apalagi dengan akses konten yang tidak baik, seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam *game* dan film, serta pornografi, dipercaya mempengaruhi secara negative baik perilaku ataupun kemampuan anak. (27)

2. Perkembangan sosial Anak Prasekolah

a. Perkembangan Anak Prasekolah

1) Definisi Perkembangan

Perkembangan merupakan sebuah perubahan yang terjadi secara bertahap, dimulai dari tingkat yang paling rendah ke tingkat yang lebih tinggi dan kompleks melalui proses maturasi dan pembelajaran (32). Supartini (33) berpendapat bahwa perkembangan identik dengan perubahan secara kualitas, maksudnya yaitu terjadi peningkatan kapasitas individu dalam mencapai suatu hal melalui proses pertumbuhan, pematangan dan pembelajaran. Proses perkembangan terjadi secara terus menerus dan saling berkaitan antara satu komponen dengan komponen lain. Jadi, apabila seorang anak tumbuh semakin besar, secara tidak langsung kepribadian anak tersebut juga semakin matang.

2) Definisi Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial merupakan pencapaian seseorang kematangan seseorang dalam hubungan sosial. Hal ini dapat diartikan pula sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi, serta membaur menjadi satu kesatuan dan saling bekerja sama (8). Sedangkan Hurlock (11) berpendapat bahwa perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Terdapat beberapa proses yang harus

dilakukan agar menjadi orang yang mampu bermasyarakat (*sozialized*) dengan baik, diantaranya yaitu belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, dan perkembangan sifat sosial.

Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat tempat anak tinggal. Perkembangan sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak dalam periode prasekolah, anak dituntut untuk mau belajar dan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang, baik keluarga, guru, ataupun teman sebaya. Ahmadi (34) menjelaskan terdapat empat tingkatan perkembangan sosial anak, yaitu :

a) Tingkatan pertama

Sejak dimulai umur 3 bulan, anak mulai menunjukkan reaksi positif terhadap orang lain, seperti halnya tertawa karena mendengar suara orang lain.

b) Tingkatan kedua

Kemampuan anak dalam menunjukkan rasa senang ataupun sedih akan suatu hal yang dapat dilihat dari ekspresi wajahnya, dan hal tersebut dapat dipraktikkan anak secara berulang. Contoh: Anak yang berebut benda atau mainan, jika menang

dia akan menunjukkan ekspresi kegirangan. Tingkatan ini biasanya terjadi pada anak usia ± 2 tahun ke atas.

c) Tingkatan ketiga

Jika anak lebih dari umur ± 2 tahun, mulai timbul perasaan simpati (rasa setuju) dan atau rasa antipati (rasa tidak setuju) kepada orang lain, baik yang sudah dikenalnya atau belum.

d) Tingkatan keempat

Setelah anak berusia 3 tahun awal, anak akan mulai menyadari akan pergaulannya dengan anggota keluarga, anak timbul keinginan untuk ikut campur kegiatan yang dilakukan oleh keluarganya. Dan pada usia 4 tahun, anak makin senang bergaul dengan anak lain terutama teman yang usianya sebaya. Anak cenderung bermain dalam kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 anak, karena apabila semakin banyak sahabat atau teman dalam kelompok dapat memicu perselisihan yang biasanya dapat berdampak pertengkaran. Kemudian, pada usia 5-6 tahun ketika memasuki usia sekolah, anak lebih mudah diajak bermain dalam suatu kelompok. Ia juga mulai memilih teman bermainnya, baik itu tetangga yang sebelumnya sudah dia kenal atau teman sebayanya yang baru anak kenal.

3) Bentuk-bentuk Perkembangan Sosial Anak Prasekolah

Susanto (8) mengemukakan bahwa pada usia anak-anak, mereka mulai bergaul atau hubungan sosial baik dengan orang tua,

anggota keluarga, orang dewasa lainnya, maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial seperti berikut :

a) Pembangkangan (*Negativisme*)

Tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi yang ditunjukkan anak terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak.

b) Agresi (*aggression*)

Merupakan perilaku menyerang balik secara fisik (*nonverbal*) maupun kata-kata (*verbal*). Agresi ini merupakan salah satu bentuk reaksi anak terhadap frustrasi (rasa kecewa karena tidak terpenuhi kebutuhan atau keinginannya).

c) Berselisih atau bertengkar (*quarrelling*)

Hal ini terjadi apabila seseorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain, seperti diganggu pada saat mengerjakan sesuatu atau direbut barang atau mainannya.

d) Menggodakan atau mengejek (*teasing*)

merupakan sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggodakan merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau cemoohan). Sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang diserangnya.

e) Persaingan (*rivalry*)

Merupakan salah satu keinginan anak untuk dapat atau mampu melebihi orang lain.

f) Kerja sama (*cooperation*),

Merupakan sikap mau bekerja sama dengan kelompok.

g) Tingkah laku berkuasa (*ascendant behaviour*)

yaitu sejenis tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, keinginan anak untuk mendominasi, atau bersikap layaknya seperti seorang pemimpin atau bos.

h) Mementingkan diri sendiri (*selfishness*)

Merupakan sikap egosentris dalam memenuhi keinginannya.

i) Simpati (*sympathy*)

Merupakan sikap emosional yang mendorong anak untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mendekati atau bekerja sama baik dengan teman sebayanya.

Sedangkan piaget (35) berpendapat bahwa bentuk-bentuk nyata dari perkembangan sosial anak usia prasekolah antara lain yaitu :

a) Usia 4 tahun

Perkembangan sosial anak usia 4 tahun yang seharusnya adalah:

(1) Sangat antusias terhadap suatu hal atau kegiatan

(2) Lebih menyukai bekerja dengan 2 atau 3 teman yang mereka anggap sudah dekat

- (3) Suka memakai atau mencoba baju orangtua atau oranglain
- (4) Dapat membereskan alat permainannya
- (5) Tidak menyukai bila dipegang tangannya
- (6) Selalu bersikap ingin menarik perhatian demi mendapatkan pujian

b) Usia 5 tahun

Perkembangan social anak usia 5 tahun yang seharusnya adalah:

- (1) Seganterlalu lama dirumah
- (2) Ingin disuruh, penurut suka membantu
- (3) Senang pergi ke sekolah
- (4) Gembira bila berangkat dan pulang sekolah
- (5) Kadang-kadang malu dan sukar untuk bicara
- (6) Bermain dengan kelompok 2 atau 5 orang
- (7) Bekerjanya terpacu oleh kompetisi dengan anak lain

c) Usia 6 tahun

Perkembangan social anak usia 6 tahun yang seharusnya adalah:

- (1) Mulai lepas dari sang ibu
- (2) Menjadi pusatnya sendiri
- (3) Sangat mementingkan diri sendiri, mau yang paling benar, mau menang, dan mau yang nomer satu

(4) Antusiasme yang implusif dan kegembiraan yang meluap-luap menular keteman

(5) Dapat menjadi faktor pengganggu di kelas

(6) Adanya kecendrungan berlari lepas di halaman sekolah
Menyukai pekerjaannya atau permainan yang ia temui dan selalu ingin membawa pulang

4) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak Prasekolah

Menurut hasil penelitian Novitasari dan Khotimah (20), salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*. Sedangkan Dini (36), menambahkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu :

- a) Adanya kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang yang ada disekitarnya, dengan berbagai usia dan latar belakang.
- b) Adanya minat dan motivasi untuk bergaul. Semakin banyak pengalaman yang meyenangkan yang diperoleh melalui pergaulan dan aktivitas sosialnya, minat dan motivasinya untuk bergaul semakin berkembang.
- c) Adanya bimbingan dan pengajaran dari orang lain, yang biasanya menjadi “model” untuk anak. Walaupun kemampuan sosialisasi ini dapat pula berkembang melalui cara “coba-salah” (*try and error*), yang dialami oleh anak, melalui

pengalaman bergaul, tetapi akan efektif dengan “meniru” perilaku orang lain dalam bergaul, tetapi akan lebih efektif bila ada bimbingan dan pengajaran yang secara sengaja diberikan oleh anak yang dapat dijadikan “model” bergaul yang baik untuk anak.

- d) Adanya kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki anak. Dalam berkomunikasi dengan orang lain, anak tidak hanya dituntut untuk berkomunikasi dengan kata-kata yang dapat dipahami, tetapi juga dapat membicarakan topik yang dapat dimengerti dan menarik untuk orang lain yang menjadi lawan bicaranya.

Deliana (dalam Khairani) (37) berpendapat bahwa faktor-faktor penghambat yang mempengaruhi perkembangan sosial anak prasekolah diantaranya yaitu :

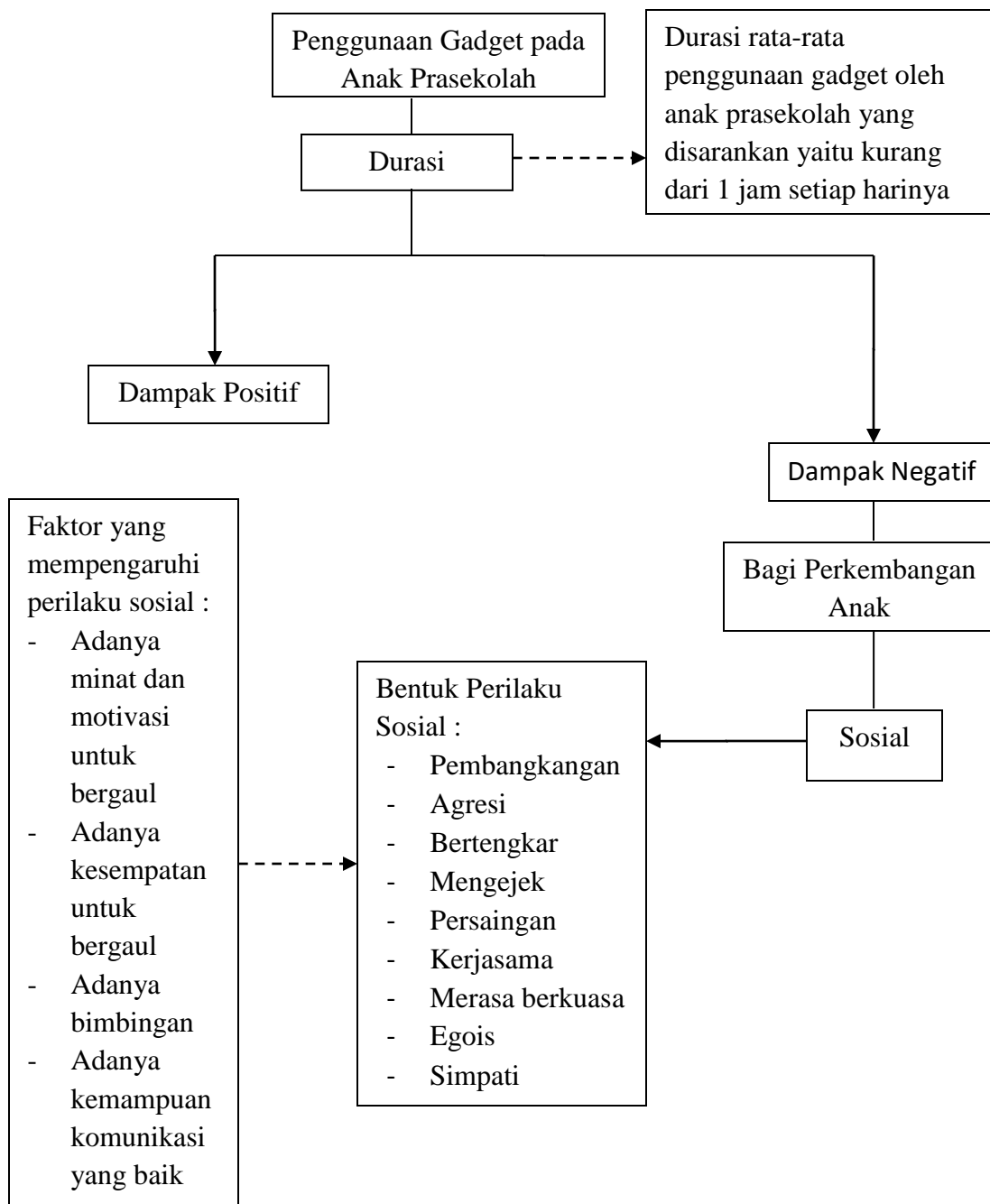
- a) Tingkah Laku Agresif.

Tingkah laku agresif biasanya mulai tampak sejak usia 2 tahun, tetapi sampai usia 4 tahun tingkah laku ini masih sering muncul, terlihat dari seringnya anak TK saling menyerang secara fisik misalnya : mendorong, memukul, atau berkelahi.

- b) Daya Saing Kurang, biasanya disebabkan cakrawala sosial anak yang relatif masih kurang. Masih terbatas pada situasi rumah dan sekolah.

- c) Pemalu, Rasa malu biasanya sudah terlihat sejak anak sudah mengenal orang-orang disekitarnya.
- d) Anak Manja, Memanjakan anak adalah suatu sikap orang tua yang selalunya mengalah pada anaknya, membatalkan perintah, atau larangan hanya karena anak menjerit, menentang, membantah.
- e) Perilaku Berkuasa, Perilaku berkuasa ini muncul sekitar 3 tahun dan semakin meningkat dengan bertambahnya kesempatan.
- f) Perilaku Merusak, Ledakan amarah yang dilakukan oleh anak sering disertai tindakan merusak benda-benda disekitarnya.

B. Kerangka Teori



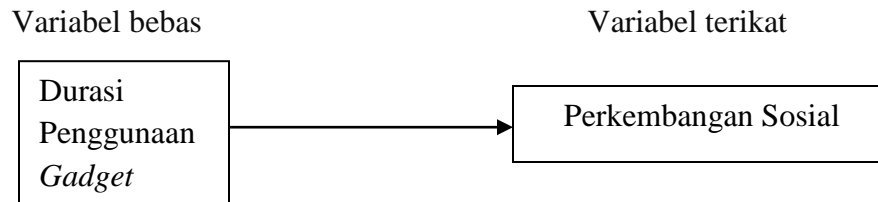
Gambar 2.1 Kerangka Teori

Sumber : (8,23,27,31,35,37)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Kerangka Konsep



Gambar 3.1 Kerangka Konsep

B. Hipotesis

Ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di Taman Kanak-kanak (TK) PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik.

C. Jenis dan Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan suatu jenis penelitian yang bersifat obyektif, yang mencakup pengumpulan dan analisis data kuantitatif serta menggunakan metode pengujian statistik (38).

2. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *deskriptif korelasi*. Metode deskriptif atau penelitian empiris merupakan rancangan penelitian yang berdasarkan pengalaman, baik pengalaman sendiri atau pengalaman orang lain. Penelitian empiris memiliki sifat akan pembuktian hipotesis dengan coba dan ralat (*trial dan error*) (39). *Deskriptif korelasi* adalah metode penelitian yang mengkaji hubungan antara dua variable atau lebih dengan tujuan mengungkapkan hubungan korelatif antar variabel (40). Adapun bentuk penelitian yang digunakan yaitu *cross sectional*, dalam penelitian seksional silang, variabel sebab atau risiko dan akibat yang terjadi pada objek penelitian diukur dan dikumpulkan secara simultan, sesaat atau satu kali saja dalam satu kali waktu yang bersamaan, tidak ada follow up (41). Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik.

a. Variable terikat

Variabel terikat pada penelitian ini adalah tingkat perkembangan sosial anak prasekolah di Taman Kanak-kanak (TK) PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik.

b. Variabel bebas

Variabel bebas pada penelitian ini adalah durasi penggunaan *gadget* pada anak prasekolah.

D. Populasi dan Sampel penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang akan diteliti (42). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh orang tua atau wali dari siswa Taman Kanak-kanak (TK) PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik sejumlah 90 orang.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi, yang diambil atau dipilih menggunakan cara-cara tertentu (43). Penelitian ini menggunakan sampel orang tua atau wali dari siswa Taman Kanak-kanak (TK) PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. Adapun kriteria responden yang digunakan oleh peneliti adalah :

a. Kriteria Inklusi

- 1) Orang tua atau wali murid dari siswa TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik yang tidak berkebutuhan khusus.
- 2) Orang tua atau wali murid yang anaknya bermain gadget hampir setiap hari (minimal 5 hari dalam satu minggu)
- 3) Orang tua atau wali murid yang dapat membaca dan menulis untuk keperluan pengisian kuesioner.

b. Kriteria eksklusi

- 1) Orang tua atau wali murid dari siswa Taman Kanak-kanak (TK) PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik yang sudah lama izin tidak mengikuti pembelajaran atau cuti sekolah.

E. Teknik Pengambilan Sampel dan Besar Sampel

1. Teknik Pengambilan Sampel

Metode pengambilan sample dinamakan sampling. Sampling adalah suatu proses yang ditempuh dengan pengambilan sampel yang sesuai dengan keseluruhan obyek penelitian (40). Metode sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *concecutive sampling*, dimana semua orang tua/ wali dari siswa TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik yang memenuhi kriteria pemilihan dimasukkan dalam penelitian sampai jumlah responden yang diperlukan terpenuhi.

2. Besar Sampel

Besar sampel adalah banyaknya anggota (sampel) yang dijadikan penelitian. Besarnya sampel dapat ditentukan dengan rumus

Slovin (38) :

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

Keterangan :

N = Besar Populasi

n = Besar sampel

d = Tingkat kepercayaan yang diinginkan (5%)

$$n = \frac{90}{1 + 90 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{90}{1,225}$$

$$n = 73,46$$

Hasil besar sampel adalah 73,46. Sehingga apabila besar sampel dibulatkan menjadi 74 responden. Untuk mengantisipasi drop out, maka sampel ditambahkan 10% menjadi 82 responden.

Perhitungan jumlah sampel menurut strata :

$$\frac{N1 \times n}{N}$$

Keterangan :

N1 = Jumlah populasi menurut strata

n = Jumlah sampel seluruhnya

N = Jumlah populasi seluruhnya

Tabel 3.1 Perhitungan Jumlah Sampel Menurut Strata

Taman Kanak-kanak	Jumlah siswa TK	Perhitungan	Jumlah Sampel
TK A PGRI 33	46	46x82/90	42
TK B PGRI 33	44	44x82/90	40
JUMLAH	90		82

F. Tempat dan waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak (TK) PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. Penelitian ini menggunakan sampel anak prasekolah di Taman Kanak-kanak (TK) PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik pada bulan Mei 2017.

G. Definisi Operasional, Variabel Penelitian dan Skala Penelitian

Definisi operasional adalah suatu definisi dimana terjadi perubahan sifat variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian, berawal dari konsep yang masih bersifat abstrak diubah menjadi operasional yang memudahkan pengukuran variabel tersebut (42).

Tabel 3.2 Variabel Penelitian, Definisi Operasional, dan Skala

Pengukuran				
Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur dan Cara Pengukuran	Hasil Ukur	Skala
Variabel Bebas (Variabel Independen) : Durasi Penggunaan Gadget	Total waktu anak dalam menggunakan gadget (laptop, handphone, iphone, tablet) dalam setiap harinya	Kuesioner penggunaan gadget terdiri atas 1 item pertanyaan dengan pilihan jawaban (28)(31) 1. ≤ 1 jam dalam sehari 2. >1 jam dalam sehari Penilaian durasi penggunaan gadget diukur dengan ketentuan Ordinal : 1. ≤ 1 jam dalam sehari 2. >1 jam dalam sehari	Tingkat Durasi Penggunaan Gadget dikategorikan menjadi (28)(31): 1. Normal 2. Lama	Skala Ordinal
Variabel Terikat (Variabel Dependen) : Perkembangan Sosial Anak	Perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seorang anak dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial	Kuesioner terdiri atas 15 pertanyaan tentang perkembangan sosial anak, dengan bentuk pilihan jawaban : a. SS : Sangat setuju b. S : setuju c. TS : Tidak setuju d. STS : Sangat tidak setuju Penilaian pengaruh terhadap perkembangan sosial	Tingkat Perkembangan Sosial dikategorikan menjadi : Menggunakan mean jika data berdistribusi normal a. Skor \geq mean = Baik b. Skor $<$ mean = Kurang Jika data tidak berdistribusi normal, maka	Skala Ordinal

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur dan Cara Pengukuran	Hasil Ukur	Skala
		diukur dengan ketentuan Ordinal sebagai berikut : 1. SS : skor 1 2. S : skor 2 3. TS : skor 3 4. STS : skor 4	menggunakan median a. Skor \geq median = Baik b. Skor $<$ median = Kurang	

H. Alat Penelitian dan Cara Pengumpulan Data

1. Alat Penelitian

Alat penelitian yang digunakan menggunakan kuesioner mengenai hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap dampak perkembangan sosial anak prasekolah. Kuesioner merupakan salah satu alat pengumpulan data yang berbentuk tulisan, yang nantinya data tersebut akan diolah untuk menghasilkan informasi tertentu (44). Lembar kuesioner yang dirancang terdiri dari beberapa pertanyaan yang memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah. Kuesioner yang digunakan dibuat sendiri oleh peneliti dengan melakukan beberapa tahap pengujian, seperti uji expert dan uji validitas terlebih dahulu.

a. Instrumen kuesioner

- 1) Kuesioner A, di buat sendiri oleh peneliti yang sebelumnya sudah melalui uji validitas dan reliabilitas. Kuesioner tersebut berisi tentang pertanyaan yang ditujukan untuk orang tua responden mengenai durasi (rentang waktu) anak dalam menggunakan *gadget* (seperti: laptop, *handphone*, *iphone*, tablet)

dalam setiap harinya. Kuesioner berisi 1 pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda checklist (\surd) dari ketiga pilihan yang sudah disediakan. Sistem penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a) \leq 1 jam dalam sehari
- b) $>$ 1 jam dalam sehari

Tingkat Durasi Penggunaan *Gadget* dikategorikan menjadi :

- a) Normal
- b) Lama

- 2) Kuesioner B, di buat sendiri oleh peneliti yang sebelumnya sudah melalui uji validitas dan reliabilitas. Kuesioner tersebut berisi tentang pertanyaan yang ditujukan untuk orang tua responden mengenai perkembangan sosial anak. Kuesioner berisi 15 pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda checklist (\surd) dari keempat pilihan yang sudah disediakan. Sistem penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a) Sangat Setuju : 1
- b) Setuju : 2
- c) Tidak Setuju : 3
- d) Sangat Tidak Setuju : 4

Hasil pengukuran dari 15 item pertanyaan tersebut akan didapatkan mean. Tingkat Perkembangan Sosial Anak dikategorikan menjadi :

a) Skor $<$ mean / median = Kurang

b) Skor \geq mean / median = Baik

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pertanyaan dan Pernyataan Kuesioner

Variabel	Sub Variabel	Sub-sub variabel	Nomor Pertanyaan	Jumlah soal
Durasi Penggunaan Gadget	Durasi Penggunaan gadget dalam setiap hari	-	1	1
Perkembangan Sosial Anak	Mementingkan diri sendiri		1,8,9	15
	Pembangkangan		2,3	
	Berselisih		4,5,15	
	Kerjasama	-	6,11,13	
	Agresi		8,10,14	
	Menggoda/Mengejek (teasing)		7,12	

2. Uji Kuesioner

Instrumen kuesioner ini dapat dipertanggungjawabkan atau tidak dengan cara melakukan uji expert, validitas dan reliabilitas.

a. Uji Validitas

Validitas memiliki arti sejauh mana ketepatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu instrumen atau bentuk alat ukur yang lain dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsinya sebagai alat ukur yang memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut (44).

Uji validitas meliputi :

- 1) Validitas isi (*content validity*), mengukur sejauh mana instrumen atau alat ukur tersebut mewakili semua aspek sebagai kerangka konsep. Butir-butir pertanyaan yang

digunakan harus dipertimbangkan mengenai keterwakilan materi yang terkait. Uji validitas isi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kesesuaian antara instrumen dengan tujuan, materi, dan masalah yang akan diteliti. Penyusunan pertanyaan harus disesuaikan dengan materi dan tujuan peneliti. Setelah pertanyaan disusun, kemudian harus ditelaah sesuai dengan kriteria tertentu yang berdasar pada materi. Penelaah dilakukan oleh orang yang sudah berkompeten dalam bidang yang bersangkutan, yang biasa disebut dengan *uji expert* (45). Dalam penelitian ini, para ahli yang diminta pendapatnya adalah Ns. Elsa Naviati, S.Kep.M.Kep.Sp.Kep.An selaku ahli dalam bidang keperawatan anak dan Ns. Muhammad Muin, S.Kep.M.Kep. selaku ahli dalam bidang keperawatan komunitas.

- 2) Validitas Konstruk (*construct validity*), merupakan pertanyaan yang telah disusun harus dapat menunjukkan pertanyaan-pertanyaan yang berdasarkan terhadap teori. Instrumen akan dikatakan valid apabila mampu menjelaskan, mengatur konstruk suatu instrumen, serta mengupayakan validitas teori yang melatar belakangi tes tersebut (45). Jadi, setelah uji *content validity* selesai, instrumen dilanjutkan dengan uji coba *construct validity* yang akan diajukan kepada 30 responden di TK PGRI 24 Spondol 2, Spondol Kulon. Peneliti memilih melakukan uji validitas konstruk di TK PGRI 24 Spondol

karena memiliki karakter dan fenomena yang hampir sama dengan tempat yang akan diteliti. Selanjutnya, jawaban kuesioner akan diuji dengan menggunakan rumus *Product Moment Pearson*. Rumus ini berfungsi untuk mencari kuatnya hubungan antar variabel yang dinyatakan dengan koefisien (45).

Rumus *Product Moment Pearson* adalah sebagai berikut (46) :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi *product moment* (0,77)

N = jumlah responden uji coba

X = jumlah tiap item

y = jumlah total item

x^2 = jumlah skor kuadrat skor item

y^2 = jumlah skor kuadrat skor total item

Keputusan uji :

a) $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ berarti valid

b) $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ berarti tidak valid

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu kesamaan hasil apabila pengukuran dilakukan atau dilaksanakan oleh orang yang berbeda ataupun dalam waktu yang berbeda (40). Uji reliabilitas dilakukan setelah semua pertanyaan dinyatakan valid. Hasil pengukuran

dapat dipercaya jika dalam beberapa kali dalam pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah (45).

Dalam penelitian ini uji reliabilitas menggunakan internal konsistensi, yaitu setelah instrumen dilakukan uji coba sekali kepada responden kemudian hasil yang diperoleh dianalisis kembali dengan menggunakan teknik tertentu. Teknik yang digunakan yaitu dengan

Metode *Alpha Cronbach*, dengan rumus (45):

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_1^2 = varians total

Instrumen dinyatakan reliabel apabila hasil atau nilai *Alpha Cronbach's* \geq konstanta (0,60).

3. Cara pengumpulan data

- a. Setelah proposal di setuju, peneliti akan meminta izin kepada Kepala Departemen Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro

- b. Peneliti akan mengajukan *ethical clearance* kepada Komisi Etik Kariadi untuk mendapatkan surat izin penelitian
- c. Peneliti akan memberikan surat izin penelitian kepada Kepala Taman Kanak-kanak PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik
- d. Peneliti akan menjelaskan maksud dan tujuan kepada Kepala Taman Kanak-kanak PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik untuk melakukan pengambilan data
- e. Peneliti akan melakukan penelitian ini dibantu oleh 2 orang mahasiswa keperawatan. Namun sebelum pengambilan data, akan dilakukan diskusi terlebih dahulu untuk persamaan persepsi terkait dengan kuesioner dan penelitian yang akan dilakukan.
- f. Peneliti akan melakukan pengambilan data pada saat hari aktif kegiatan bermain di Taman Kanak-kanak PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik
- g. Peneliti akan memberikan penjelasan kepada responden tentang maksud dan tujuan penelitian.
- h. Peneliti akan meminta persetujuan kepada calon responden untuk dijadikan responden dalam penelitian ini, serta responden akan diminta menandatangani lembar persetujuan yang sudah disiapkan oleh peneliti
- i. Peneliti akan membagikan kuesioner yang didalamnya sudah disertai petunjuk pengisian
- j. Peneliti akan meminta responden untuk menjawab sesuai kondisi yang sebenarnya.

- k. Setelah responden selesai mengisi kuesioner, peneliti akan memeriksa kembali jawaban serta menghitung kembali total jumlah kuesioner.
- l. Peneliti akan melakukan proses pengolahan data dan analisis data

I. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Teknik Pengolahan Data

a. *Editing*

Memeriksa kembali kuesioner yang telah dikumpulkan oleh responden. Peneliti akan memeriksa dan memastikan kembali apakah semua pertanyaan dan pernyataan yang ada dalam kuesioner sudah di jawab oleh responden atau belum. Proses editing akan dilakukan di tempat pengambilan data, sehingga apabila ada pertanyaan yang terlewat atau belum dijawab dapat dilengkapi secara langsung oleh responden yang bersangkutan.

b. *Coding*

Teknik *coding* merupakan bentuk pengklasifikasian jawaban-jawaban dari responden ke dalam kategori. Proses *coding* dilakukan dengan cara memberi kode berbentuk huruf dan angka pada masing-masing jawaban. Terdapat beberapa kode yang akan digunakan dalam penelitian ini. Responden dilambangkan dengan kode R1, R2, R3 dan seterusnya. Sedangkan pertanyaan dilambangkan dengan kode P1, P2, P3 dan seterusnya.

Pendidikan terakhir orang tua diberikan kode 1 untuk tidak/belum tamat SD, 2 untuk tamat SD, 3 untuk tamat SMP, 4 untuk tamat SMA, 5 untuk lulus perguruan tinggi. Pada pengkodean status pekerjaan Bapak/Ibu diberikan kode 1 untuk wirausaha, 2 untuk swasta, 3 untuk ibu rumah tangga, 4 untuk buruh, 5 untuk PNS. Usia anak diberikan kode sesuai usianya, dari 4-5 tahun. Selain itu, penulisan *coding* pada pertanyaan durasi penggunaan *gadget* di beri kode A untuk jawaban ≤ 1 jam, kode B untuk jawaban jawaban > 1 jam. Sedangkan pada pertanyaan perkembangan sosial, proses *coding* dilakukan dengan cara member skor 1 untuk jawaban SS, skor 2 untuk jawaban S, skor 3 untuk jawaban TS, dan skor 4 untuk jawaban STS.

c. *Entry*

Jawaban-jawaban yang sudah diberi kode kategori, kemudian akan dimasukkan dalam table di computer.

d. *Cleaning*

Merupakan proses dimana dilakukan pengecekan kembali data yang sudah dimasukkan ke dalam komputer apakah sudah benar-benar bersih dari kesalahan atau tidak. Pada tahap ini, peneliti akan memeriksa kembali seluruh proses dan memastikan bahwa tidak ada kesalahan pada data yang diinput, karena nantinya dapat berdampak pula pada hasil analisis. Proses *cleaning* dapat dilakukan dengan bantuan program analisis statistik komputer.

2. Analisis data

Setelah pengolahan data selesai, dilanjutkan dengan proses analisa data. Sehingga hasil analisa dapat digunakan sebagai bahan pengambilan keputusan dalam penanggulangan masalah. Hasil analisa tersebut nantinya dapat menyimpulkan hasil dalam menentukan alternative pemecahan masalah yang dilakukan. Proses analisis data dilakukan menggunakan bantuan computer yang meliputi :

a. Analisis Univariat

Mendeskripsikan masing-masing variabel dan karakteristik responden. Variabel bebas dan terikat ditampilkan dalam tabel distribusi frekuensi. Adapun variable bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan *gadget*, sedangkan variable terikatnya yaitu perkembangan sosial pada anak prasekolah. Karakteristik anak berdasarkan dengan usia. Sedangkan karakteristik orang tua meliputi pendidikan terakhir dan status pekerjaan dalam bentuk tabel.

b. Analisis bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk mencari tahu hubungan dua variabel. Dalam penelitian ini analisis bivariatnya yaitu hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah. Analisis data tersebut akan menggunakan uji *Chi-Square* dengan bantuan komputer. Uji *Chi-Square* dipilih karena variable dependen dan variable independen dalam penelitian ini berbentuk kategorik (47). Sedangkan untuk memutuskan apakah

terdapat hubungan antara variable bebas dengan variable terikat, maka digunakan *p value* yang dibandingkan dengan tingkat kesalahan (*alpha*) yaitu 5% atau 0,05. Apabila $p\ value \leq 0,05$ maka *Ho* ditolak dan *Ha* (hipotesis penelitian) diterima, yang berarti ada hubungan antara variable bebas dengan variable terikat, sedangkan bila $p\ value > 0,05$ maka *Ho* diterima dan *Ha* (hipotesis penelitian) ditolak yang berarti tidak ada hubungan antara variable bebas dengan variable terikat.

J. Etika Penelitian

Penelitian yang menggunakan manusia sebagai subyek memiliki etika yang harus diperhatikan. Tujuan penelitian harus etis, dalam arti hak dan identitas responden harus dilindungi. Etika dalam penelitian meliputi (39) :

1. Otonomi

Hak untuk memilih apakah orang tersebut bersedia atau tidak untuk menjadi responden dalam penelitian yang akan dilakukan, dengan cara memberi persetujuannya dalam *informed consent*.

Peneliti akan melampirkan informed consent pada kuesioner yang akan diberikan kepada calon responden untuk mengetahui persetujuan dari calon responden. Peneliti juga harus memberikan kesempatan kepada calon responden apabila calon responden tersebut bertanya mengenai penelitian dan prosedur penelitian yang akan dilakukan. Peneliti juga akan tetap menghormati calon responden yang tidak bersedia menjadi responden.

2. Beneficience

Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan responden, sehingga secara tidak langsung penelitian ini akan memberikan manfaat yang baik bagi responden, ataupun pihak lain yang ikut berperan dalam hal mengetahui dampak dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah.

3. Nonmaleficience

Penelitian ini tidak bersifat merugikan ataupun membahayakan orang lain, terutama responden dan pihak-pihak yang terkait. Hal tersebut dikarenakan peneliti hanya memberikan kuesioner mengenai hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak usia prasekolah dengan tetap merahasiakan identitas dan data para responden.

4. Confidentiality

Peneliti akan menjamin data dan informasi yang diberikan oleh responden. Peneliti tidak akan mencantumkan nama lengkap responden, melainkan hanya sebatas inisial untuk menjaga kerahasiaan identitas responden.

5. Veracity

Penelitian yang akan dilakukan dijelaskan terlebih dahulu secara jujur kepada responden, sehingga responden dan pihak lain yang ikut terlibat dapat mengetahui tujuan, manfaat, dan prosedur dari penelitian tersebut tanpa ada hal yang di tutup-tutupi.

DAFTAR PUSTAKA

1. Gustian E. Mempersiapkan anak masuk sekolah. Jakarta: Puspa Swara; 2001.
2. Yusuf S. Psikologi perkembangan anak. Bandung: Remaja Rosdakarya; 2008.
3. Hawdi RA. Psikologi perkembangan anak. Jakarta: Grasindo; 2002.
4. Lighter D. Gentle discipline: 50 cara efektif menanamkan tingkah laku positif pada anak. Yogyakarta: Kanisius; 1999.
5. Noorlaili I. Panduan lengkap mengajar PAUD. Yogyakarta: Pinus book publisher; 2010.
6. Patmonodewo S. Pendidikan anak prasekolah. Jakarta: PT Rineka Cipta; 2008.
7. Adriana D. Tumbuh kembang & terapi bermain pada anak. Jakarta: Medika Salemba; 2011.
8. Departemen Kesehatan RI. Pedoman pelaksanaan stimulasi, deteksi dan intervensi dini tumbuh kembang anak ditingkat pelayanan kesehatan dasar. 2007.
9. Ardita V , Kadir A AM. Deteksi perkembangan anak berdasarkan DDST di RW 1 Kelurahan Luminda Kecamatan Wara utara Kota Palopo. J STIKES. 2012;1(2).
10. Montolalu & Saleh C. Bermain sambil belajar sains di TK. Jakarta: PT Grasindo; 2003.
11. Hurlock EB. Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. Surabaya: Erlangga; 2002.
12. Susanto A. Perkembangan anak usia dini: pengantar dalam berbagai aspeknya. Jakarta: Kencana prenatal media group; 2012.
13. Hogg T & Blau M. Mendidik dan mengasuh anak balita anda. Jakarta: Gramedia; 2004.
14. Hurlock E. Perkembangan anak. Jakarta: Erlangga; 1998.
15. Tedjasaputra MS. Bermain, mainan, dan permainan untuk pendidikan usia dini. Jakarta: Grasindo; 2001.
16. Brauner C.B. & Stephens B.C. Estimating the prevalence of early childhood serious emotional/behavioral disorder: challenges and recommendations. *public health reports* 121: 303-310; 2006.
17. Velderman M., Crone M., Wiefferink C & Reijneveld S. Identification and management of psychosocial problems among toddlers by preventive child health care professionals. *European Journal of Public Health*; 2010; 20(3):332-338.
18. Depkes RI. Penelitian dan pengembangan kesehatan. *Ris Kesehatan dasar tahun 2010*; 2010.
19. Desmita. Psikologi perkembangan. Bandung: Remaja Rosda Karya; 2005.
20. Novitasari W & Khotimah N. Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *J PAUD teratai*. 2016;5(3):182-6.

21. Manumpil B, Ismanto Y OF. Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA negeri 9 Manado. *Ejournal keperawatan*. 2015;3(2).
22. Rahma. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian anak kelompok B di TK negeri pembina ki hajar dewantoro Kecamatan Kota selatan Kota Gorontalo; 2014.
23. Rideout V. Zero to eight: electronic media inthe lives of infants, toddlers and preschoolers. *Common Sense Media Research Study*; 2013.
24. Iswidharmanjaya D & Agency B. Panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor anak kecanduan gadget. *Bisakimia*; 2014.
25. Salsabila S. Pengaruh lama penggunaan gadget terhadap perkembangan anak di TK Al-Azhar Banda Aceh. *Banda Aceh*; 2016.
26. Noegroho A. *Teknologi komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu; 2010.
27. Pratiwi PS. *Bila anak terlalu sering diasuh gadget*; 2015.
28. Starburger VC. Children, adolescents, obesity and the media. *Pediatrics*; 2011.
29. Elizabeth TS. 3 tanda anak adiksi gadget [internet]. Jakarta: Kompas.com; 2015 [diubah Februari 2016; diakses pada 31 Maret 2017]. Dari: <http://health.kompas.com/read/2016/02/16/190300323/3.Tanda.Anak.Adiksi.Gadget>.
30. Sigman A. The impact of screen media on children: a eurovision for parliament; 2010. p 89-109.
31. Rowan C. The impact of technology on the developing child [internet]. US: The Huffington Post; 2013 [diubah Juli 2013; diakses pada 31 Maret 2017]. Dari: http://www.huffingtonpost.com/cris-rowan/technology-children-negative-impact_b_3343245.html.
32. Whaley & Wong. *Buku ajar keperawatan pediatrik*. Jakarta: EGC;2000; (2).
33. Supartini Y. *Konsep dasar keperawatan anak*. Jakarta: EGC; 2002.
34. Ahmadi A& Sholeh M. *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta; 2005.
35. Piaget J & Barbel I. *Psikologi anak*. Terjemahan Miftahul Jannah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar; 2010;(1)
36. Dini PDS. *Kemampuan Bersosialisasi Anak*. Jakarta: gamedia; 1999.
37. Khairani M. *Psikologi perkembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo; 2013.
38. Ali M & Asrori M. *Psikologi remaja*. Jakarta: Bumi Aksara; 2008.
39. Frick H. *Pedoman karya ilmiah*. Yogyakarta: Kanisius; 2008.
40. Nursalam. *Konsep dan penerapan metodologi penelitian ilmu keperawatan; pedoman skripsi, tesis, dan instrumen penelitian keperawatan*. Ed 2. Jakarta: Salemba Medika; 2008.
41. Setiadi. *Konsep dan penulisan riset keperawatan*. Jakarta: EGC; 2007.
42. Wasis. *Pedoman riset praktis untuk profesi perawat*. Jakarta: EGC; 2008.
43. Swarjana I. K. *Statistik kesehatan*. Yogyakarta: ANDI; 2016.

44. Umar H. Metode riset bisnis; panduan mahasiswa untuk melakukan riset dilengkapi contoh proposal dan hasil riset bidang manajemen dan akutansi. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama; 2003.
45. Sunyoto D. Validitas dan reliabilitas. Yogyakarta: Nuha Medika; 2012.
46. Hidayat A.A. Metode penelitian keperawatan dan teknik analisis data. Jakarta: Salemba Medika; 2009.
47. Dahlan MS. Statistik untuk kedokteran dan kesehatan edisi 5. Jakarta: Salemba Medika; 2008

Lampiran 1: Lembar *Informed Consent*
SURAT PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN PENELITIAN

(INFORMED CONSENT)

Nama Peneliti : Meta Anindya Aryanti Gunawan

Judul Penelitian : Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik

Saya adalah mahasiswa Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro angkatan 2013. Penelitian ini dilaksanakan sebagai salah satu kegiatan dalam menyelesaikan tugas akhir di Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik.

Adapun segala informasi yang ibu berikan akan dijamin kerahasiannya dan saya bertanggung jawab apabila informasi yang diberikan merugikan ibu, maka dari itu ibu tidak perlu mencantumkan nama atau identitas lainnya.

Sehubungan dengan hal tersebut, apabila ibu setuju untuk ikut serta dalam penelitian ini dimohon untuk menandatangani kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan dan kerjasamanya saya ucapkan terima kasih.

Semarang,

Responden

Peneliti

(.....)

(.....)

Lampiran 2: Kuesioner Penelitian

A. Kuesioner Durasi Penggunaan *Gadget*

Pertanyaan Kuesioner

Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan sosial Anak Prasekolah

No. Responden : (diisi oleh peneliti)
Nama :
Pendidikan Terakhir :
Pekerjaan :
Wali dari ananda : umur _____ tahun _____ bulan
Alamat :

Petunjuk Pengisian

1. Kuesioner ini semata-mata untuk keperluan akademis atau penelitian
2. Baca dan Jawablah semua pertanyaan secara teliti dan jujur. Kerahasiaan jawaban terjaga.
3. Berilah tanda (√) pada pilihan yang telah disediakan dalam setiap pertanyaan berikut. Adapun kriteria jawaban adalah sebagai berikut :
 - a. **≤ 1 jam** menunjukkan jawaban bahwa anak anda bermain *gadget* (laptop, *handphone*, tablet, *iphone*) selama **kurang dari sama dengan 1 jam dalam setiap harinya**
 - b. **> 1 jam** menunjukkan jawaban bahwa anak anda bermain *gadget* selama **lebih dari 1 jam dalam setiap harinya**
4. Terima kasih atas partisipasinya.

Penggunaan *Gadget*

No	Pertanyaan	≤ 1 jam	> 1 jam
1.	Berapakah durasi atau total waktu anak anda bermain <i>gadget</i> (laptop, <i>handphone</i> , tablet, <i>ipad</i>) dalam waktu satu hari ?		

B. Kuesioner Perkembangan Sosial Anak Prasekolah terhadap Penggunaan *Gadget*

Petunjuk Pengisian

1. Kuesioner ini semata-mata untuk keperluan akademis atau penelitian
2. Baca dan Jawablah semua pertanyaan secara teliti dan jujur. Kerahasiaan jawaban dijaga.
3. Beri tanda (√) pada pilhan yang telah disediakan dalam setiap pertanyaan berikut, adapun kriteria jawaban adalah sebagai berikut :
 - a. **SS** menunjukkan jawaban **Sangat Setuju** dengan pernyataan yang diajukan
 - b. **S** menunjukkan jawaban **Setuju** dengan pernyataan yang diajukan
 - c. **TS** menyatakan jawaban **Tidak Setuju** dengan pernyataan yang diajukan
 - d. **STS** menunjukkan jawaban **Sangat TidakSetuju** dengan pernyataan yang diajukan
4. Terima kasih atas partisipasinya.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Anak tidak mau meminjamkan <i>gadget</i> /mainannya kepada orang lain				
2.	Anak semakin sering membangkang atau membantah perintah orang tua semenjak mengenal <i>gadget</i>				
3.	Anak akan marah dan menangis apabila tidak diberikan izin bermain <i>gadget</i>				
4.	Anak akan marah apabila di ganggu ketika bermain <i>gadget</i>				
5.	Anak akan marah apabila <i>gadget</i> yang dimainkannya di minta oleh orang tua, meskipun dengan alasan dan penjelasan yang baik dari orang tua				
6.	Semenjak mengenal <i>gadget</i> , anak lebih suka bermain sendiri di dalam rumah dari pada bermain di luar bersama saudara atau teman-teman seusianya.				

7.	Anak senang menunjukkan/memamerkan keandaiannya dalam bermain <i>gadget</i> dihadapan teman-temannya				
8.	Anak akan rewel (menangis/menggelayut pada anda) ketika anda meninggalkannya				
9.	Anak akan bersikap acuh saat di panggil atau dinasehati orang lain ketika sedang asik bermain <i>gadget</i>				
10.	Terkadang anak suka memukul dan melempar orang lain dikarenakan meniru adegan <i>game</i> yang dimainkannya di dalam <i>gadget</i>				
11.	Anak lebih suka dibujuk menggunakan <i>gadget</i> dari pada diajak main bersama teman-temannya ketika sedang marah atau menangis				
12.	Anak selalu ingin terlihat lebih pandai dalam hal bermain <i>gadget</i> dibandingkan teman-temannya				
13.	Anak kurang kooperatif untuk diajak bekerjasama karena lebih mementingkan <i>gadget</i> dari pada memperhatikan percakapan orang lain				
14.	Anak akan marah ketika mengetahui baterai <i>gadget</i> yang sedang dimainkannya habis/ <i>lowbat</i>				
15.	Anak pernah berselisish dengan keluarga, teman atau saudara seusianya gara-gara berebut <i>gadget</i>				

Lampiran 3: Jadwal Konsultasi dan Catatan Hasil Konsultasi

JADWAL KONSULTASI

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Dosen	Keterangan
1.	21 Oktober 2016	<i>Firstmeet</i> dan pengajuan fenomena: Penggunaan gadget terhadap perkembangan anak prasekolah	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	
2.	9November 2016	Penentuan fenomena topik skripsi	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	
3.	16November 2016	Diskusi hasil studi pendahuluan dan penentuan judul	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	
4.	25November 2016	Konsultasi BAB I	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	
5.	5 Desember 2016	Konsultasi hasil revisi BAB I	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	
6.	19Desember 2016	Konsultasi BAB I dan mulai susun BAB II	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	
7.	30 Desember 2016	Konsultasi hasil revisi BAB II	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	
8.	15 Maret 2017	Konsultasi BAB III	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	
9.	27 Maret 2017	- Konsultasi BAB III - Konsultasi Kuesioner	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	

10.	4 April 2017	- Konsultasi BAB 1-3 - Konsultasi kuesioner	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	
11.	11 April 2017	- Konsultasi BAB I dan III - Konsultasi kuesioner	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	
12.	17 April 2017	- Konsultasi BAB I dan III - Konsultasi kuesioner	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	
13.	19 April 2017	- ACC Proposal	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	

CATATAN HASIL KONSULTASI

Hari/ Tanggal : Jum'at, 21 Oktober 2016

Catatan :

Cari beberapa fenomena kesehatan yang ada di lingkungan sekitar, khususnya masalah anak-anak

Paraf

Hari/ Tanggal : Rabu, 9 November 2016

Catatan :

Coba lakukan studi pendahuluan untuk memastikan fenomena yang ada

Paraf

Hari/ Tanggal : Rabu, 16 November 2016

Catatan :

- Diskusi mengenai judul, didapatkan hasil “Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan sosial Anak Prasekolah”
- Mulai susun BAB I

Paraf

Hari/ Tanggal : Jum'at, 25 November 2016
Catatan :

Perbaiki BAB I

Paraf

Hari/ Tanggal : Senin, 5 Desember 2016
Catatan :

Perbaiki BAB I

Paraf

Hari/ Tanggal : Senin, 19 Desember 2016
Catatan :

Perbaiki BAB I dan mulai susun BAB II

Paraf

Hari/ Tanggal : Jum'at, 30 Desember 2016

Catatan :

- Lanjutkan kerangka teori
- Mulai menyusun BAB III

Paraf

Hari/ Tanggal : Rabu, 15 Maret 2017

Catatan :

- Perbaiki BAB III
- Mulai buat kuesioner

Paraf

Hari/ Tanggal : Senin, 27 Maret 2017

Catatan :

- Matangkan lagi konsep gadgetnya, pilih frekuensi atau durasi
- Kalau perlu, sisipkan fekuensi/durasi pada judul
- Tambahkan teori mengenai frekuensi/durasi pada BAB II

Paraf

Hari/ Tanggal : Selasa, 4 April 2017

Catatan :

- Perbaiki BAB I-III
- Susun kalimat dengan baik dan benar
- Pada BAB III, gunakan kata “akan” karena belum dilakukan
- Perbaiki kuesioner, cari contoh jurnal yang menggunakan kuesioner durasi

Paraf

Hari/ Tanggal : Selasa, 11 April 2017

Catatan :

- Sesuaikan kuesioner dengan acuan jurnal yang telah digunakan
- Perbaiki DO
- Siapkan ujian

Paraf

Hari/ Tanggal : Rabu, 19 April 2017

Catatan :

- ACC Proposal

Paraf

Lampiran 4: Permohonan Pengambilan Data Awal



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
FAKULTAS KEDOKTERAN
DEPARTEMEN ILMU KEPERAWATAN
Jl. Professor Soedarto, SH, Tembalang, Semarang 50275
Telepon : (024) 76480919 Faximile : (024) 76486849
Website : www.keperawatan.undip.ac.id

Nomor : *fof* /UN7.3.4/D.Kep/PP/2017
Lampiran : ---
Perihal : Permohonan Pengambilan Data Awal

Kepada Yth.
Kepala Sekolah TK PGRI 33 Sumurboto
Jl. Ngesrep Tlm. V, Sumurboto, Banyumanik
di - Semarang

Untuk memenuhi kurikulum Pendidikan Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran UNDIP, mahasiswa diwajibkan melaksanakan pengumpulan data, guna menulis Karya Tulis Ilmiah (KTI). Sehubungan dengan hal tersebut diatas, kami mohon kiranya dapat diberikan ijin kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Meta Asindya Aryanti Gunawan
NIM : 22020113120050
Judul / Topik : Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik
Pembimbing : Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep.,Sp.An

untuk mengumpulkan data penelitian di TK PGRI 33 Sumurboto.

Demikian surat kami. Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Semarang, 22 MAR 2017
Ketua Departemen,


Dr. Untung Sujianto, S.Kp., M.Kes
NIP. 1971 0919 199403 1 001

Tembusan

1. Ketua PSIK Departemen Ilmu Keperawatan FK Uodip