

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

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, JULI 2017

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Setiap orang pasti mendambakan kebahagiaan. Tapi ketahuilah, bahwa kita tidak akan pernah merasakan bahagia tanpa pernah merasakan pahitnya sebuah perjuangan terlebih dahulu. Maka nikmatilah rasa pahit itu, agar kelak kamu bisa lebih mensyukuri kesuksesanmu”

Segala puji bagi Allah SWT atas segala petunjuk dan bimbingan-Nya sehingga skripsi ini bisa diselesaikan. Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya Bapak Aris Gunawan, Ibu Suharyanti, dan saudara Lutfinda Aji Gunawan yang memberikan dukungan secara material dan imaterial serta senantiasa memberikan doa agar segera menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep.,Sp.Kep.An selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan ketelatenan.
3. Ibu Ns. Artika Nurrahima, S.Kep., M.Kep dan Ibu Sari Sudarmiati, S.Kp.,M.Kep.,Sp.Mat selaku penguji yang telah memberikan masukan yang berarti.
4. Para sahabat tercinta yang banyak dan sedikit telah membantu dalam proses penggarapan skripsi Laela, Azizah, Indah, Elissa, Etik, Erna, Kartika, Mike, Baity, Niken, Erlin, Tsany, Putri, Ivo, Rindi, Dhita, Yuanita dan yang lain

yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang senantiasa memberikan bantuan dan motivasi.

5. Teman-teman angkatan 2013, khususnya kelas A13.2, yang telah bersama-sama berjuang selama 4 tahun menuntut ilmu di PSIK FK UNDIP.
6. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi seluruh pihak terkait khususnya dalam dunia keperawatan.

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Meta Anindya Aryanti Gunawan

NIM : 22020113120050

Fakultas/Jurusan : kedokteran / ilmu keperawatan

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

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan Jurusan Keperawatan Undip atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan/ mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base), mendistribusikannya, serta menampilkan dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akadeis kepada Perpustakaan Departemen Keperawatan Undip, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan departemen keperawatan undip dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan dengan semestinya.

Semarang, Juli 2017

Yang menyatakan



Meta Anindya Aryanti Gunawan

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISM

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISM

Nama : Meta Anindya Aryanti Gunawan
Tempat/tanggal lahir : Kendal, 27 Juli 1995
Alamat rumah : Desa Cepiring RT 8 RW II, Kecamatan Cepiring,
Kabupaten Kendal
No telp : 089688042863
Email : meta.anindya@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penelitian saya yang berjudul "Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik" bebas dari plagiarisim dan bukan hasil karya orang lain.

Apabila dikemudian hari ditemukan sebagian atau seluruh bagian dari penelitian dan karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisim, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar tanpa unsur paksaan dari siapapun.

Semarang, Juli 2017

Yang menyatakan



Meta Anindya Aryanti Gunawan

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

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**

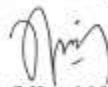
Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama: Meta Anindya Aryanti Gunawan

NIM : 22020113120050

Telah disetujui untuk dapat dipertahankan dihadapan Tim Penguji

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

Diperiapkan 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 Sudarmiyati, S.Kp., M.Kep., Sp.Mat
NIP. 19790612 20021 2 001

Penguji III,



Ns. Zubaidah, 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 skripsi dengan judul **“Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik”**.

Penyusunan 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.Kes, 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.,M.Kep. selaku penguji I yang telah menyediakan waktu untuk melaksanakan ujian proposal skripsi serta berkenan memberikan kritik dan saran yang sifatnya membangun.
6. Ibu Sari Sudarmiati, S.Kp.,M.Kep.,Sp.Mat selaku penguji II yang telah menyediakan waktu untuk melaksanakan ujian proposal skripsi serta memberikan kritik dan saran yang sifatnya membangun.

7. Kepala Sekolah dan Guru TK PGRI 33 Sumurboto, Banyuwangi 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, Erik, 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
HALAMAN PERSEMBAHAN	i
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISM	v
LEMBAR PERSETUJUAN	vi
LEMBAR PENGESAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
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	27
METODE PENELITIAN	27
A. Kerangka Konsep.....	27
B. Hipotesis	27

C.	Jenis dan Rancangan Penelitian	27
1.	Jenis Penelitian	27
2.	Rancangan Penelitian	28
D.	Populasi dan Sampel penelitian	29
1.	Populasi	29
2.	Sampel	29
E.	Teknik Pengambilan Sampel dan Besar Sampel.....	30
F.	Tempat dan waktu Penelitian	31
G.	Definisi Operasional, Variabel Penelitian dan Skala Penelitian	32
H.	Alat Penelitian dan Cara Pengumpulan Data	33
1.	Alat Penelitian	33
2.	Uji Kuesioner.....	35
3.	Cara pengumpulan data	40
I.	Teknik Pengolahan dan Analisis Data	41
1.	Teknik Pengolahan Data	41
2.	Analisis data	43
J.	Etika Penelitian	45
1.	Otonomi.....	45
2.	Beneficience	45
3.	Nonmaleficience.....	45
4.	Confidentiality.....	46
5.	Veracity	46
BAB IV	47
HASIL PENELITIAN	47
A.	Karakteristik Demografi	47
B.	Hasil Analisa Univariat.....	48
C.	Hasil Analisa Bivariat	49
BAB V	51
PEMBAHASAN	51
A.	Durasi Penggunaan Gadget.....	51
B.	Perkembangan Sosial Anak Prasekolah.....	53

C. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah.....	55
BAB VI	60
PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Nomor Tabel	Judul Tabel	Halaman
1	Perhitungan Jumlah Sampel Menurut Strata	31
2	Variabel Penelitian, Definisi Operasional dan Skala Pengukuran	32
3	Kisi-Kisi Pertanyaan Dan Pernyataan Kuesioner	35
4.	Distribusi frekuensi usia, pendidikan orang tua, dan pekerjaan orang tua dari siswa TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik	48
5.	Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Siswa TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik	49
6.	Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial Siswa TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik	49
7.	Cross Tab Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik	50

DAFTAR GAMBAR

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

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor Lampiran	Keterangan Lampiran
1	Surat Permohonan Ijin Pengambilan Data Awal
2	Surat Permohonan Uji <i>Expert</i> Kuesioner Penelitian
3	Lembar Konsultasi Uji <i>Expert</i> Kuesioner Penelitian
4	Lembar Pernyataan Telah melakukan Uji <i>Expert</i>
5	Surat Permohonan Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Penelitian
6	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Penelitian
7	Hasil Uji Normalitas Kuesioner Penelitian
8	Surat Permohonan <i>Ethical Clearance</i>
9	<i>Ethical Clearance</i>
10	Surat Permohonan penelitian
11	Lembar <i>Informed Consent</i>
12	Kuesioner Penelitian
13	Hasil Uji Statistik Analisa Data
14	Jadwal Konsultasi dan Catatan Hasil Konsultasi
15	Jadwal penelitian

ABSTRAK

Meta Anindya Aryanti Gunawan

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

xvi + 63 Halaman + 7 Tabel + 2 Gambar + 10 Lampiran

World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa terdapat 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Tercatat 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. Berbagai stimulasi mampu mempengaruhi perkembangan anak, diantaranya yaitu *gadget*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. Penelitian ini merupakan deskriptif korelasi dengan menggunakan metode kuantitatif. Rancangan penelitian menggunakan pendekatan *cross sectional*, serta menggunakan kuesioner sebagai instrumen. Teknik sampling yang digunakan yaitu *consecutive sampling* dengan jumlah sampel 82 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 51,2% anak menggunakan *gadget* dengan durasi >1 jam per hari dan 52,4% anak memiliki perkembangan sosial kurang dari rata-rata. Hasil uji korelasi Chi-Square didapatkan *p-value* 0,000 ($p < 0,05$) yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan bagi orang tua untuk lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak dan perlu adanya pengawasan serta ketegasan dalam memberikan batasan kepada anak dalam bermain *gadget*.

Kata kunci: *gadget*, perkembangan sosial, anak prasekolah
Daftar pustaka 54 (1998-2016)

Department of Nursing
Faculty of Medicine
Diponegoro University
Semarang, July 2017

ABSTRACT

Meta Anindya Aryanti Gunawan

The relationship between Duration of Gadget Usage on Social Development of Preschoolers in TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik

xvi + 63 Pages + 7 Tables + 2 Images + 10 Attachments

The World Health Organization (WHO) reports that 5-25% of preschool-aged children suffer from developmental disorders. Recorded 8 to 9% of preschool children have psychosocial problems, especially social-emotional problems such as anxiety, difficulty adapting, difficulty socializing, difficult separation from parents, unruly children, and aggressive behavior. Various stimulation can affect the development of children, including the gadget. The purpose of this study is to identify the relationship between the duration of use of gadgets on the social development of preschool children in TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. This research is a descriptive correlation by using quantitative method. The research design uses cross sectional approach, and uses questioner as instrument. The sampling technique used is concecutive sampling with the number of sample 82 respondents. The results of this study indicate that as many as 51.2% of children use gadgets with a duration > 1 hour per day and 52.4% of children have less than average social development. Chi-Square correlation test results obtained p-value 0.000 ($p < 0.05$) which means there is a significant relationship between the duration of the use of gadgets on the social development of preschoolers in TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. Based on the results of research, it is recommended for parents to be more selective again in providing toys to children, the need for supervision and assertiveness in providing limits to children in playing the gadget.

Keywords: gadgets, social development, preschoolers

Bibliography: 54 (1998-2016)

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-kanan 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 inderanya, 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 menganal *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

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak prasekolah, salah satu diantaranya yaitu 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 pembandingan 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,

jikamenang dia akan menunjukkan ekspresi kegirangan. Tingkatan ini biasanyaterjadi 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 (*quarelling*)

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) Menggoda atau mengejek (*teasing*)

merupakan sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata kata ejekan atau cemoohan). Sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang 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 sekolahMenyukai pekerjaannya atau permainan yang ia temui danselalu 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 menyenangkan 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 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.

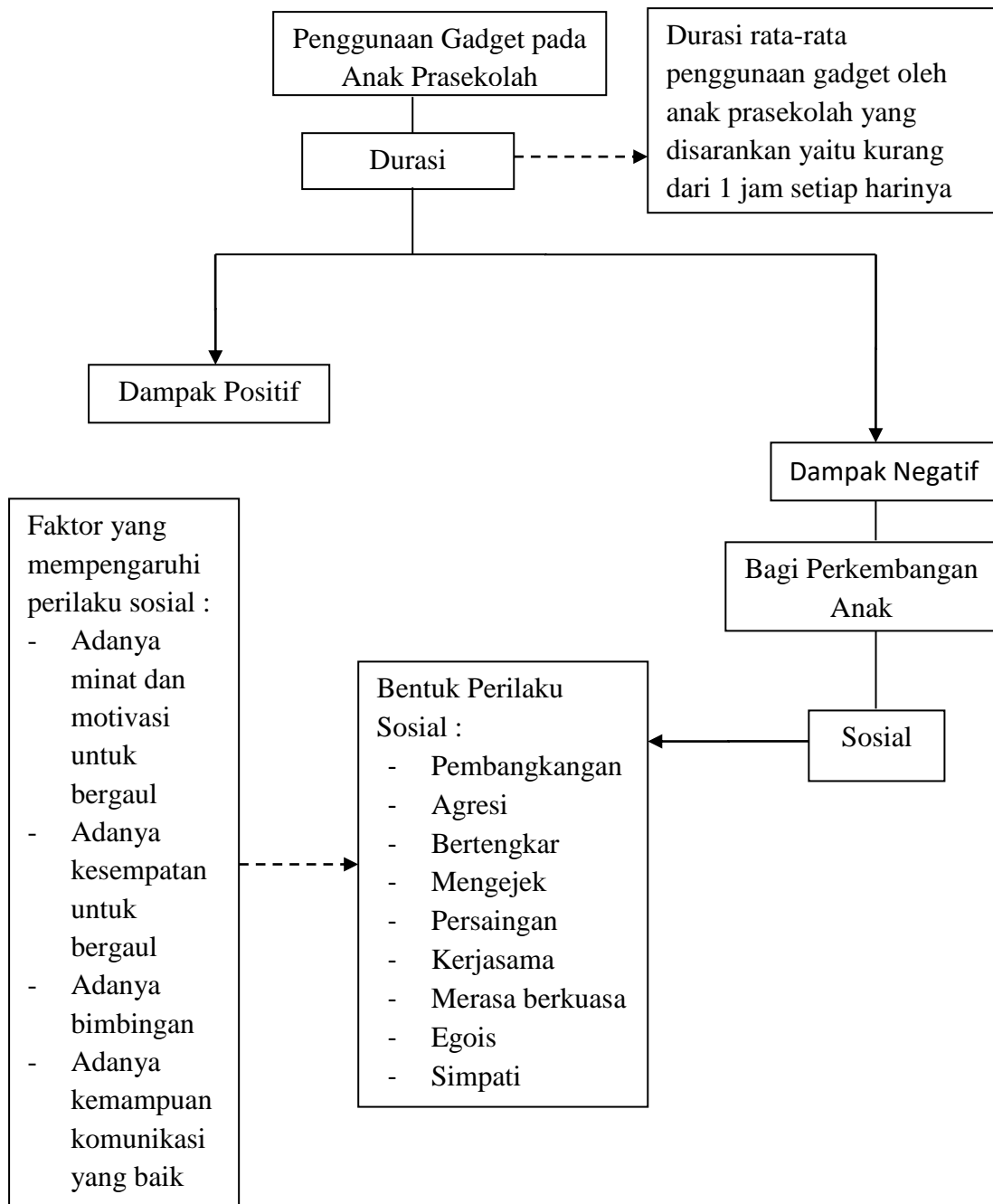
c) Pemalu, Rasa malu biasanya sudah terlihat sejak anak sudah mengenal orang-orang disekitarnya.

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



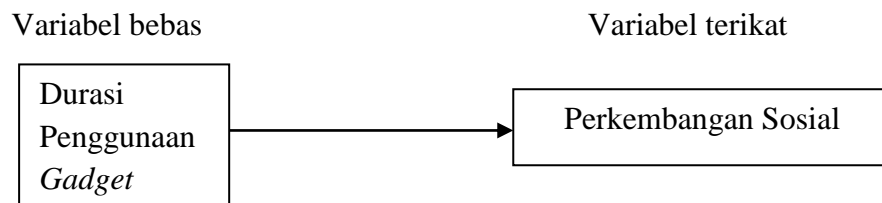
Gambar 2.1 Kerangka Teori

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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Kerangka Konsep



Gambar 3.1 Kerangka Konsep

B. Hipotesis

Adanya hipotesis alternatif yaitu terdapat 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 :

$$\frac{N_1 \times n}{N}$$

Keterangan :

N_1 = 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	$46 \times 82 / 90$	42
TK B PGRI 33	44	$44 \times 82 / 90$	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 Juni 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 18 pertanyaan tentang perkembangan sosial anak, dengan bentuk pilihan jawaban : a. SS : Sangat setuju b. S : setuju	Berdasarkan uji normalitas data, data berdistribusi normal, sehingga menggunakan mean = 54,94. Berdasarkan hasil distribusi data tersebut, maka	Skala Ordinal

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur dan Cara Pengukuran	Hasil Ukur	Skala
		c. TS : Tidak setuju	Tingkat Perkembangan Sosial	
		d. STS : Sangat tidak setuju	Sosial	
		Penilaian pengaruh terhadap perkembangan sosial diukur dengan ketentuan Ordinal sebagai berikut :	dikategorikan menjadi :	
		1. SS : skor 1	a. Skor \geq 54,94 = Baik	
		2. S : skore 2	b. Skor < 54,94 = Kurang	
		3. TS : skor 3		
		4. STS : skor 4		

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 18 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 18 item pertanyaan tersebut akan didapatkan mean. Tingkat Perkembangan Sosial Anak dikategorikan menjadi :

- a) Skor $< 54,94$ = Kurang
- b) Skor $\geq 54,94$ = Baik

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pertanyaan dan Pernyataan Kuesioner

Variabel	Sub Variabel	Sub-sub variable	Nomor Pertanyaan	Jumlah soal
Durasi Penggunaan Gadget	Durasi Penggunaan gadget dalam setiap hari	-	1	1
Perkembangan Sosial Anak	Mementingkan diri sendiri		1,8,9	18
	Pembangkangan		2,3	
	Berselisih		4,5,15,16	
	Kerjasama	-	6,11,13,17	
	Agresi		8,10,14	
	Menggoda/Mengejek (teasing)		7,12,18	

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). Pada 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. Hasilnya adalah untuk kuesioner durasi penggunaan *gadget* hanya perlu

ditambah beberapa kata untuk memperjelas kuesioner. Sedangkan untuk kuesioner tingkat perkembangan sosial harus menambah 7 item pernyataan, yang semulanya hanya 11 item pernyataan menjadi 18 item pernyataan serta perubahan kata dalam beberapa item pertanyaan.

- 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 Sronol 2, Sronol Kulon. Peneliti memilih melakukan uji validitas konstruk di TK PGRI 24 Sronol 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). Suatu instrument dapat dikatakan valid apabila hasil perhitungan dari r hitung lebih besar dari pada r table (r hitung $>$ r table) dengan nilai r table pada α 5% yaitu 0,361 ($n=30$).

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*

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) $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid

b) $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid

Uji validitas konstruk telah dilakukan di TK PGRI 24 Sronol pada tanggal 9 Juni 2017. Kuesioner perkembangan sosial yang terdiri dari 18 item pernyataan yang telah di uji validitas kepada 30 responden dengan besar r_{hitung} 0,515-1, semua item pernyataan dinyatakan 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).

Hasil uji reliabilitas kepada 30 orang tua murid didapatkan nilai hasil Alpha Cronbach sebesar 0,768 yang artinya kuesioner tersebut reliabel.

3. Cara pengumpulan data

- a. Setelah proposal di setujui, peneliti meminta izin kepada Kepala Departemen Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro
- b. Peneliti mengajukan *ethical clearance* kepada Komisi Etik Moewardi untuk mendapatkan surat izin penelitian
- c. Peneliti memberikan surat izin penelitian kepada Kepala Taman Kanak-kanak PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik
- d. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan kepada Kepala Taman Kanak-kanak PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik untuk melakukan pengambilan data
- e. Peneliti melakukan penelitian ini dibantu oleh 2 orang mahasiswa keperawatan. Namun sebelum pengambilan data, dilakukan diskusi terlebih dahulu untuk persamaan persepsi terkait dengan kuesioner dan penelitian yang akan dilakukan.
- f. Peneliti melakukan pengambilan data pada saat hari aktif kegiatan bermain di Taman Kanak-kanak PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik
- g. Peneliti memberikan penjelasan kepada responden tentang maksud dan tujuan penelitian.
- h. Peneliti 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 membagikan kuesioner yang didalamnya sudah disertai petunjuk pengisian
- j. Peneliti meminta responden untuk menjawab sesuai kondisi yang sebenarnya.
- k. Setelah responden selesai mengisi kuesioner, peneliti memeriksa kembali jawaban serta menghitung kembali total jumlah kuesioner.
- l. Peneliti 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 kedalam 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 1 untuk jawaban ≤ 1 jam, kode 2 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. Pengkategorian perkembangan sosial diberikan kode 1 apabila perkembangan diatas mean/median, dan kode 2 apabila perkembangan dibawah mean/median.

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

Mendesripsikan 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.

Penelitian ini menggunakan table 2x2 uji Chi-square dan menunjukkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$) yang berarti terdapat hubungan yang bermakna antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. Jadi, dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternative (*Ha*) dalam penelitian ini diterima, sedangkan *Ho* di tolak.

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

2. Beneficience

Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan responden, sehingga secara tidak langsung penelitian ini 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 menjamin data dan informasi yang diberikan oleh responden. Peneliti tidak mencantumkan nama lengkap responden, melainkan hanya sebatas inisial untuk menjaga kerahasiaan identitas responden.

5. Veracity

Penelitian yang 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.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pada bab iv ini, peneliti menguraikan hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan pengolahan dan analisa statistik terhadap data yang diperoleh dari kuesioner. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 82 orang. Penelitian dilakukan pada bulan Juni 2017 kepada orang tua/wali dari siswa TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. Uraian ini menggambarkan demografi responden (usia, pendidikan dan pekerjaan) durasi penggunaan *gadget*, perkembangan sosial, serta hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial siswa TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. Didapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

A. Karakteristik Demografi

Tabel 5. Distribusi frekuensi usia, pendidikan orang tua, dan pekerjaan orang tua dari siswa TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik pada bulan Juni 2017 (n=82).

Karakteristik Responden	Frekuensi	Persentase (%)	
Usia	4 Tahun	51,2	
	5 Tahun	48,8	
	Total	82	100
Pendidikan Orang Tua	Tamat SD	11,0	
	SMP	14,6	
	SMA/SMK	53,7	
	Lulus Perguruan Tinggi	20,7	
	Total	82	100

Pekerjaan Orang Tua	Wirausaha	1	1,2
	Wiraswasta	39	47,6
	Ibu Rumah Tangga	29	35,4
	Buruh	6	7,3
	PNS	7	8,5
	Total	82	100

Tabel 4. Menunjukkan bahwa mayoritas responden di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik memiliki usia anak yaitu 4 tahun (51,2%), mayoritas pendidikan akhir responden yaitu SMA/SMK (53,7%), dan mayoritas pekerjaan responden yaitu wiraswasta (35,4%).

B. Hasil Analisa Univariat

1. Durasi Penggunaan *Gadget*

Tabel 5. Distribusi frekuensi durasi penggunaan *gadget* pada siswa TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik pada bulan Juni 2017 (n=82).

Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase (%)
Normal (\leq 1 jam)	40	48,8
Sering ($>$ 1 jam)	42	51,2
Total	82	100

Tabel 5. menunjukkan bahwa dari 82 responden yang merupakan orang tua dari siswa TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik, didapatkan hasil bahwa mayoritas anak-anak sering bermain *gadget* yaitu lebih dari 1 jam ($>$ 1 jam) dalam setiap harinya dengan total 42 anak (51,2%).

2. Perkembangan Sosial

Tabel 6. Distribusi frekuensi perkembangan sosial pada siswa TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik pada bulan Juni 2017 (n=82).

Perkembangan Sosial	Frekuensi	Persentase (%)
Normal	39	47,6
Kurang	43	52,4
Total	82	100

Tabel 6. menunjukkan bahwa dari 82 responden yang merupakan orang tua dari siswa TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik, didapatkan hasil bahwa perkembangan sosial anak-anak dominan kurang dari rata-rata, yaitu sebanyak 43 anak (52,4%).

C. Hasil Analisa Bivariat

Tabel 7. *Cross tab* Durasi Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial anak Prasekolah di TK PGRI 33 Suurboto, Banyumanik pada bulan Juni 2017 (n=82).

		Perkembangan Sosial				Total Frekuensi	<i>P value</i>
		Normal		Kurang			
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase		
Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	Normal	37	45,1 %	3	3,7	40	0,000
	Sering	2	2,4 %	40	48,8	42	
Total Frekuensi		39		43		82	

Tabel 7. menunjukkan bahwa dari 40 anak yang bermain *gadget* dengan durasi normal, terdapat 37 dari 40 anak tersebut memiliki perkembangan sosial yang normal pula. Begitupun sebaliknya, penggunaan *gadget* oleh anak pada durasi yang terlalu sering, akan berdampak pada

perkembangan sosial anak. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat 40 (48,8%) dari 42 anak yang sering bermain *gadget*, memiliki perkembangan sosial kurang dari rata-rata.

Setelah dilakukan perhitungan statistik dengan uji *Chi Square*, didapatkan hasil *p value* sebesar 0,000 maka *p value* < 0,05 dapat diambil kesimpulan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik.

BAB V

PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu tentang karakteristik responden, durasi penggunaan *gadget*, perkembangan sosial, serta hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik yang telah dijabarkan di bab sebelumnya.

A. Durasi Penggunaan *Gadget*

Gadget merupakan 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. Bentuk dari *gadget* beraneka ragam, mulai dari *laptop*, *smartphone*, *ipad*, ataupun tablet (23)(24). Keberadaan *gadget* di era yang semakin berkembang ini memberikan dampak positif maupun negatif bagi penggunanya, baik pengguna di usia anak-anak ataupun dewasa. Salah satu faktor yang berperan dalam pemberian dampak *gadget* yaitu durasi penggunaannya. 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..

Hasil penelitian ini menunjukkan sebagian besar anak-anak di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik memiliki kebiasaan bermain *gadget* dengan rentang waktu lebih dari 1 jam dalam setiap harinya. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sebanyak 51,2% atau 42 dari 82 orang responden mengatakan bahwa anak mereka memiliki kebiasaan bermain *gadget* lebih dari 1 jam dalam setiap harinya. Menurut penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Salsabila (25) mengatakan bahwa lama atau durasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangannya. Hal tersebut di dukung oleh hasil penelitian Novitasari dan Khotimah (20) bahwa pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak.

Banyak faktor yang mempengaruhi atau menyebabkan anak tertarik untuk bermain *gadget*, kebanyakan berawal dari bentuk pengalihan ataupun kurangnya waktu dari orang tua dalam hal menemani anak untuk bermain. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas jenis pekerjaan orang tua/wali dari siswa TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik yang menjadi responden adalah Wiraswasta, yaitu sebanyak 39 orang atau 47,6% dari keseluruhan responden. Jenis pekerjaan tersebut menyita waktu orang tua karena tidak sepenuhnya bisa menemani anak untuk berinteraksi ataupun bermain bersama. Semakin sibuk pekerjaan orang tua, maka akan lebih sedikit pula waktu yang digunakan untuk mendidik dan menemani anak. Selain itu, faktor lingkungan anak juga sangat mempengaruhi. Mayar (48) yang mengemukakan bahwa perkembangan sosial anak sangat tergantung pada

individu anak, peran orang tua, serta lingkungan yang ada di sekitar anak. Menurut hasil penelitian, di dapatkan hasil bahwa usia anak yang paling banyak ditemukan pada data demografi kuesioner responden di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik adalah 4 tahun. Usia 4 tahun merupakan usia dimana perkembangan sosial anak sudah tampak jelas, karena anak sudah mulai mengenal dan berhubungan dengan teman-teman sebayanya(4). Jadi, apabila lingkungan atau teman sebaya anak ada yang bermain *gadget*, hal tersebut dapat mempengaruhi teman-teman yang lain untuk ikutan bermain.

Pada bagian hasil penelitian ini pula, dapat dilihat bahwa terdapat selisih jumlah yang sangat sedikit antara anak yang sering menggunakan *gadget* dengan anak yang bermain *gadget* dalam batas durasi normal. Hal ini dikarenakan, menurut hasil studi pendahuluan, diperoleh data bahwa 2 dari 9 orang tua sudah mengerti akan bahayanya penggunaan *gadget* yang terlalu sering pada anak, sehingga orang tua cenderung membatasi durasi penggunaannya supaya tidak terlalu lama. Selain itu, dari data demografi responden di peroleh hasil bahwa sebanyak 35% orang tua memiliki pekerjaan sebagai ibu rumah tangga. Hal tersebut membuat waktu orang tua untuk mengawasi dan menemani anak semakin banyak, sehingga waktu anak untuk bermain *gadget* juga dapat lebih terkontrol.

B. Perkembangan Sosial Anak Prasekolah

Perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial (11). Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam

menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat tempat anak tinggal. 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 pembangkangan, agresi, berselisih atau bertengkar, mengejek, persaingan, kerja sama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri, ataupun simpati.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa perkembangan sosial siswa-siswa di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik cenderung banyak yang kurang dibawah rata-rata dengan persentase 52,4% atau sebanyak 43 dari 82 responden. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil jawaban kuesioner yang telah diisi oleh responden, sebagian besar responden menyatakan setuju bahwa anak mereka akan marah dan menangis apabila tidak diberikan izin bermain *gadget*, anak akan marah apabila di ganggu ketika bermain *gadget*, anak akan marah apabila *gadget* yang dimainkannya di minta oleh orang tua, meskipun dengan alasan dan penjelasan yang baik dari orang tua. Selain itu, mereka juga setuju dengan pernyataan bahwa anak selalu ingin terlihat lebih pandai dalam hal bermain *gadget* dibandingkan teman-temannya, serta anak pernah berselisih dengan keluarga, teman atau saudara seusianya gara-gara berebut *gadget*.

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, salah satunya yaitu pola asuh dan bimbingan dari orang tua. Pratiwi (49) yang mengatakan bahwa ada hubungan antara pola asuh orang tua terhadap perkembangan sosial

anak prasekolah. Sedangkan salah satu faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua adalah tingkat pendidikan seseorang. Seperti yang telah dijelaskan oleh Kharmina (50) dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat pendidikan orang tua terhadap pola asuh. Pada penelitian ini, diperoleh data demografi bahwa sebagian besar responden yang merupakan orang tua/wali dari siswa TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik memiliki riwayat pendidikan akhir lulusan SMA/SMK sebanyak 53,7%. Hal tersebut mengakibatkan sebagian besar orang tua memiliki pekerjaan sebagai wiraswasta sehingga tidak seutuh waktunya bisa memantau perkembangan anaknya.

World Health Organization (WHO) sebelumnya juga pernah melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan, sedangkan di Indonesia sendiri angka kejadian masalah perkembangan pada anak-anak antara 13-18%. Velderman (17) dalam penelitiannya menjelaskan 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.

C. Hubungan *Durasi Penggunaan Gadget* terhadap Perkembangan Sosial

Anak Prasekolah

Analisa data penelitian ini menggunakan uji *Chi Square* pada tabel 2x2 dengan tingkat kesalahan (*alpha*) 5% atau 0,05. Setelah dilakukan

perhitungan, didapatkan nilai *Chi-Square* ($p= 0,000$) yang berarti $p \text{ value} < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik.

Hasil penelitian kali ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Salsabila (25) mengenai pengaruh lama penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak di TK Al Azhar Banda Aceh. Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa kebiasaan bermain *gadget* pada anak dapat mempengaruhi perkembangannya. Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin sering seorang anak bermain *gadget* maka semakin tinggi pula resiko terkena gangguan perkembangan. Dampak dari gangguan perkembangan tidak hanya akan terlihat dalam jangka pendek, akan tetapi akan semakin terlihat pada jangka panjang selama proses perkembangan anak. Karena bagaimanapun juga, masa kanak-kanak merupakan periode awal dari berkembangnya manusia. Apabila seorang anak tidak mampu meraih potensinya secara maksimal, maka di masa dewasanya kelak juga tidak mampu menjadi seseorang yang produktif (51).

Kadir, Ardita & Askar (52) mengemukakan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, diantaranya yaitu pendidikan ibu, pekerjaan ibu, pendidikan bapak, stimulasi perkembangan dan faktor lingkungan dari anak. Salah satu stimulus yang diduga mampu mempengaruhi perkembangan anak, terutama perkembangan sosial yaitu pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak. Mubashiroh (53) dalam

penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* yang terlalu dini, tanpa adanya pengawasan dari orang tua akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak. Penelitian ini sesuai juga dengan hasil penelitian Novitasari dan Khotimah (20) yang menyatakan bahwa pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan atau terlalu sering dapat mempengaruhi kepribadian anak sehingga mudah marah ketika di nasehati, tidak mau mendengarkan nasehat, tidak memperdulikan orang-orang disekitar dan lebih individualisme (53).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang mengalami perkembangan sosial kurang dari rata-rata adalah anak dengan yang cenderung memiliki kebiasaan bermain *gadget* lebih dari 1 jam dalam setiap harinya, yaitu sebanyak 43 anak (52,4%). Hal tersebut dikarenakan 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. 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 buruk bagi perkembangan sosial anak (31).

Dari hasil penelitian ini, dapat dilihat pula bahwa 2 dari 42 anak yang sering bermain *gadget* memiliki perkembangan sosial yang normal. Hal tersebut dikarenakan perkembangan sosial pada anak dipengaruhi oleh banyak

faktor, tidak hanya dari stimulasi bermain *gadgetnya* saja. Mayar (48) mengemukakan bahwa perkembangan sosial anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, serta lingkungan yang ada di sekitar anak. Masing-masing orang tua memiliki cara tersendiri dalam mendidik dan membimbing anak. Selain pengalaman yang dimiliki, faktor lain yang mempengaruhi seseorang dalam menentukan cara mendidik anak adalah pendidikan terakhir. Pendidikan akhir orang tua akan mempengaruhi bagaimana cara seseorang dalam memberikan bimbingan dan pengajaran pada anak (54). Pada penelitian ini, hanya terdapat 11% orang tua yang berpendidikan akhir SD, 14,6 yang berpendidikan akhir SMP, dan sisanya memiliki pendidikan akhir SMA dan perguruan tinggi. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Kharmina (50) yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat pendidikan orang tua terhadap pola asuh.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik”, dapat disimpulkan bahwa:

1. Sebagian besar anak bermain *gadget* dengan durasi >1 jam dalam sehari.
2. Sebagian besar anak memiliki tingkat perkembangan sosial di bawah rata-rata yaitu sebanyak 52,4%.
3. Terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan tingkat perkembangan sosial anak prasekolah dengan p value 0,000.

B. Saran

1. Bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua/wali lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin bermain gadget. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan *gadget* oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak, terutama perkembangan sosialnya.

2. Bagi institusi keperawatan

Diharapkan peran perawat terutama bidang keperawatan anak mampu memberikan pendidikan kesehatan atau penyuluhan terkait tumbuh kembang anak. Penyuluhan terkait pengenalan tahap tumbuh kembang hingga berbagai stimulus yang mampu memberikan dampak positif ataupun negatif terhadap perkembangan anak, agar para orang tua lebih selektif dan peduli lagi terhadap tumbuh kembang anak-anak mereka.

3. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah.

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 akuntansi. 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.
48. Mayar F. Perkembangan sosial anak usia dini sebagai bibit untuk masa depan bangsa. *Jurnal Al-Ta'lim*. 1. (6). h:459-464. Padang; 2013.
49. Pratiwi DI, Indriyani D, Komarudin. Hubungan pola asuh orang tua dengan perilaku sosial pada anak prasekolah di TK Pertiwi Rambipuji Jember. *Jember*; 2015.
50. Kharmina N. Hubungan antara tingkat pendidikan orang tua dengan orientasi pola asuh anak usia dini. Semarang; 2011.
51. Hurlock EB. Perkembangan anak. Ed 6. Jakarta: Erlangga; 2005.
52. Ardita V, Kadir A, & Askar M. Deteksi perkembangan anak berdasarkan DDST di RW 1 Kelurahan Luminda Kecamatan Wara Utara Kota Palopo. *Vol 1*. (2); 2012.
53. Mubashiroh. Gadget, penggunaan dan dampak pada anak-anak. *Jurnal Ilmiah*. Semarang; 2013.
54. Riyanto T. Pembelajaran sebagai proses bimbingan pribadi. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia; 2002.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Permohonan Ijin Pengambilan Data Awal



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

Nomor : 404 /UN7.3.4/D.Kep/PP/2017
Lampiran : ---
Perihal : Permohonan Pengambilan Data Awal

Kepada Yth.
Kepala Sekolah TK PGRI 33 Sumurboto
Jl. Ngesrep Tim. 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 Anindya 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 Undip

Lampiran 2 : Surat Permohonan Ijin Uji Expert Kuesioner



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

Nomor : 825 /UN7.5.4/D.Kep/PP/2017
Lampiran : —
Perihal : Permohonan Uji Expert
Kuesioner Penelitian

17 MAY 2017

Kepada Yth.

Ns. Elsa Naviati, M.Kep.,Sp.Kep.An Departemen Ilmu Keperawatan
Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro
di - Semarang

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian pada mata kuliah Skripsi mahasiswa Program Studi Keperawatan Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran UNDIP, maka kami mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan ijin kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Meta Anindya Aryanti Gunawan
NIM : 22020113120050
Judul : Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak
Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik
Pembimbing : Ns. Muhamad Rofiq, S.Kp.,M.Kep

untuk melakukan Uji Expert Kuesioner Penelitian.

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



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

Tembusan

1. Sekretaris Departemen Keperawatan FK UNDIP
2. Peninggal



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

Nomor : 840 /UN7.5.4/D.Kep/PP/2017
Lampiran : ---
Perihal : Permohonan Uji Expert
Kuesioner Penelitian

19 MAY 2017

Kepada Yth.
Ns. Muhammad Mu in, S.Kep.,M.Kep
Departemen Ilmu Keperawatan FK Undip
di - Semarang

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian pada mata kuliah Skripsi mahasiswa Program Studi Keperawatan Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran UNDIP, maka kami mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan ijin kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

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

untuk melakukan Uji Expert Kuesioner Penelitian.

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

Ketua Departemen



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

Tembusan
1. Sekretaris Departemen Keperawatan FK UNDIP
2. Peninggal

Lampiran 3 : Lembar Konsultasi Uji *Expert* Kuesioner Penelitian

A. Kuesioner Durasi Penggunaan *Gadget*

Petunjuk Pengisian

Jawablah pernyataan dibawah ini dengan memberikan tanda (√) pada pilihan kolom yang tersedia

Batasan :

- 1 : Tidak relevan dan tidak dapat digunakan dalam penelitian
- 2 : Kurang relevan, dapat digunakan dalam penelitian
- 3 : Relevan dengan revisi
- 4 : Sangat relevan

Kuesioner

No	Pertanyaan	1	2	3	4	Saran
1.	Berapakah durasi atau total waktu anak anda bermain <i>gadget</i> (<i>laptop, handphone, tablet, ipad</i>) dalam waktu satu hari?				√	

Sumber :

- Starburger VC. Children, adolescents, obesity and the media. *Pediatrics*; 2011.
- Sigman A. The impact of screen media on children: a eurovision for parliament; 2010. p 89-109.

B. Kuesioner Perkembangan Sosial Anak Prasekolah terhadap Penggunaan Gadget

Petunjuk Pengisian

Jawablah pernyataan dibawah ini dengan memberikan tanda (√) pada pilihan kolom yang tersedia

Batasan :

- 1 : Tidak relevan dan tidak dapat digunakan dalam penelitian
- 2 : Kurang relevan, dapat digunakan dalam penelitian
- 3 : Relevan dengan revisi
- 4 : Sangat relevan

Kuesioner

No	Pernyataan	1	2	3	4	Saran
1.	Anak tidak mau meminjamkan gadget/mainannya kepada orang lain					
2.	Anak semakin sering membangkang atau membantah perintah orang tua semenjak mengenal gadget	✓				bagaimana or per hambatan gadget?
3.	Anak akan marah dan menangis apabila tidak diberikan izin bermain gadget		✓			-
4.	Anak akan marah apabila di ganggu ketika bermain gadget		✓			-
5.	Anak akan marah apabila gadget yang dimainkannya di minta oleh orang tua, meskipun dengan alasan dan penjelasan yang baik dari orang tua		✓			alasan mana yang or per hambatan gadget?
6.	Semenjak mengenal gadget, anak lebih suka bermain sendiri di dalam rumah dari pada bermain di luar bersama saudara atau teman-teman seusianya.				✓	
7.	Anak lebih suka bermain sendiri dari pada bermain bersama teman-temannya					Contoh sama dg item no 6?

8.	Anak akan rewel (menangis/menggelsyut pada anda) ketika anda meninggalkannya				✓	
9.	Anak akan bersikap acuh saat di panggil atau dinasehati orang lain ketika sedang asik bermain <i>gadget</i>				✓	Sangat aja vandal kelas?
10.	Terkadang anak suka memukul dan melempar orang lain dikarenakan meniru adegan <i>game</i> yang dimainkannya di dalam <i>gadget</i>				✓	Sangat "
11.	Anak lebih suka dibujuk menggunakan <i>gadget</i> daripada diajak main bersama teman-temannya ketika sedang marah atau menangis				✓	mana yang lebih?

Sumber :

- Hurlock E. Perkembangan anak. Jakarta: Erlangga; 1998.
 Susanto A. Perkembangan anak usia dini: pengantar dalam berbagai aspeknya. Jakarta: Kencana prenada media group; 2012

A. Kuesioner Durasi Penggunaan Gadget

Petunjuk Pengisian

Jawablah pernyataan dibawah ini dengan memberikan tanda (√) pada pilihan kolom yang tersedia

Batasan :

- 1 : Tidak relevan dan tidak dapat digunakan dalam penelitian
- 2 : Kurang relevan, dapat digunakan dalam penelitian
- 3 : Relevan dengan revisi
- 4 : Sangat relevan

Kuesioner

No	Pertanyaan	1	2	3	4	Saran
1.	Berapakah durasi atau total waktu anak ^(Jan) and bermain <i>gadget</i> (<i>laptop, handphone, tablet, ipad</i>) dalam waktu satu hari ? <i>Jan</i>			√		

Sumber :

Starburger VC. Children, adolescents, obesity and the media. *Pediatrics*; 2011.
Sigman A. The impact of screen media on children: a eurovision for parliament; 2010. p 89-109.

B. Kuesioner Perkembangan Sosial Anak Prasekolah terhadap Penggunaan Gadget

Petunjuk Pengisian

Jawablah pernyataan dibawah ini dengan memberikan tanda (√) pada pilihan kolom yang tersedia

Batasan :

- 1 : Tidak relevan dan tidak dapat digunakan dalam penelitian
- 2 : Kurang relevan, dapat digunakan dalam penelitian
- 3 : Relevan dengan revisi
- 4 : Sangat relevan

Kuesioner

No	Pernyataan	1	2	3	4	Saran
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,				√	
	Anak lebih suka bermain sendiri dari pada bermain bersama teman-temannya					

anak suka sangat bermain

8.	Anak akan rewel (menangis/menggelayut pada anda) ketika anda meninggalkannya				√	
9.	Anak akan bersikap acuh saat di panggil atau dinaschati 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 ditampilkannya 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				√	

Sumber :

Harlock E. Perkembangan anak. Jakarta: Erlangga; 1998.
 Susanto A. Perkembangan anak usia dini: pengantar dalam berbagai aspeknya. Jakarta: Kencana prenada media group; 2012.

- Uraian : ⊕ pelepas agresi. km mainannya ~~ada~~ *Sumita* atau :
- ⊕ perilaku mengadu/mengejek (tension) km ngkn mainan lebih bs main *gadget* dr temannya / lainnya
 - ⊕ rivalry : ingin lebih bs main *gadget* & lainya
 - ⊕ *Kejirama* → tdk karpentk km menyalah *gadget*.

⊕ ada 15 - 20 pertanyaan

Lampiran 4 : Lembar Pernyataan Telah Melakukan Uji *Expert*

Lembar Pernyataan

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa :

Nama : Meta Anindya Aryanti Gunawan

NIM : 22020113120050

Telah melakukan *expert addgement* pada kuesioner "Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik". Kuesioner ini telah disetujui untuk dilakukan uji validitas dan digunakan dalam pelaksanaan penelitian.

Semarang, Mei 2017

Mengetahui

Penguji Expert



Ns. Muhammad Muin, S.Kep.M.Kep.

Lembar Pernyataan

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa :

Nama : Meta Anindya Aryanti Gunawan

NIM : 22020113120050

Telah melakukan *expert addgegment* pada kuesioner "Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik". Kuesioner ini telah disetujui untuk dilakukan uji validitas dan digunakan dalam pelaksanaan penelitian.

Semarang, 19 Mei 2017

Mengetahui

Penguji Expert



Ns. Elsa Naviati, M.Kep.,Sp.Kep.An

Lampiran 5 : Surat Permohonan Uji Validitas dan Reliabilitas

Kuesioner Penelitian



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

Nomor : *B.2.6* /UN7.5.4/D.Kep/PP/2017
Lampiran : ---
Perihal : Permohonan Uji Validitas dan Realibilitas
Kuesioner Penelitian

17 MAY 2017

Kepada Yth.
Kepala Sekolah TK PGRI 24 Srandol 2

di - Semarang

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian pada mata kuliah Skripsi mahasiswa Program Studi Keperawatan Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran UNDIP, maka kami mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan ijin kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

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

untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas alat penelitian yang akan dilakukan di TK PGRI 24 Srandol 2.

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



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

Tembusan
1. Ketua PSIK Departemen Ilmu Keperawatan
2. Pembimbing

Lampiran 6 : Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Penelitian

A. Uji Validitas

Correlations

	Pernyataan 1	Pernyataan 2	Pernyataan 3	Pernyataan 4	Pernyataan 5	Pernyataan 6	Pernyataan 7	Pernyataan 8	Pernyataan 9	Pernyataan 10	Pernyataan 11	Pernyataan 12	Pernyataan 13	Pernyataan 14	Pernyataan 15	Pernyataan 16	Pernyataan 17	Pernyataan 18	Total
Pernyataan1 Pearson Correlation	1	.431*	.466**	.432*	.361*	.258	.392*	.517**	.265	.469**	.417*	.367*	.243	.518**	.466**	.226	.424*	.449*	.536**
Sig. (2-tailed)		.017	.010	.017	.050	.168	.032	.003	.157	.009	.022	.046	.196	.003	.009	.230	.020	.013	.002
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pernyataan2 Pearson Correlation	.431*	1	.737**	.739**	.685**	.548**	.630**	.683**	.732**	.585**	.695**	.669**	.572**	.526**	.624**	.327	.372*	.468**	.797**
Sig. (2-tailed)	.017		.000	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.001	.003	.000	.078	.043	.009	.000
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pernyataan3 Pearson Correlation	.466**	.737**	1	.765**	.784**	.728**	.737**	.713**	.675**	.518**	.780**	.771**	.636**	.806**	.737**	.584**	.386*	.531**	.888**
Sig. (2-tailed)	.010	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.003	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.035	.003	.000

Pernyataan8	Pearson Correlation	.517**	.683**	.713**	.624**	.616**	.586**	.679**	1	.715**	.482**	.678**	.675**	.497**	.688**	.648**	.383*	.338	.313	.775**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.000	.000	.000	.001	.000		.000	.007	.000	.000	.005	.000	.000	.037	.068	.092	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pernyataan9	Pearson Correlation	.265	.732**	.675**	.728**	.684**	.626**	.732**	.715**	1	.589**	.818**	.706**	.637**	.680**	.745**	.601**	.379*	.491**	.848**
	Sig. (2-tailed)	.157	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.039	.006	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pernyataan10	Pearson Correlation	.469**	.585**	.518**	.452*	.468**	.371*	.631**	.482**	.589**	1	.628**	.483**	.561**	.474**	.684**	.445*	.276	.841**	.701**
	Sig. (2-tailed)	.009	.001	.003	.012	.009	.043	.000	.007	.001		.000	.007	.001	.008	.000	.014	.139	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pernyataan11	Pearson Correlation	.417*	.695**	.780**	.756**	.745**	.657**	.833**	.678**	.818**	.628**	1	.846**	.582**	.767**	.846**	.554**	.363*	.540**	.901**
	Sig. (2-tailed)	.022	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.001	.000	.000	.001	.049	.002	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pernyataan1	Pearson Correlation	.367*	.669**	.771**	.704**	.839**	.602**	.848**	.675**	.706**	.483**	.846**	1	.518**	.747**	.827**	.473**	.301	.457*	.861**

2	Sig. (2-tailed)	.046	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.007	.000		.003	.000	.000	.008	.105	.011	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pernyataan1 3	Pearson Correlation	.243	.572**	.636**	.699**	.629**	.626**	.625**	.497**	.637**	.561**	.582**	.518**	1	.622**	.636**	.553**	.378*	.576**	.754**
	Sig. (2-tailed)	.196	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.005	.000	.001	.001	.003		.000	.000	.002	.039	.001	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pernyataan1 4	Pearson Correlation	.518**	.526**	.806**	.769**	.724**	.612**	.699**	.688**	.680**	.474**	.767**	.747**	.622**	1	.794**	.507**	.342	.482**	.843**
	Sig. (2-tailed)	.003	.003	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.008	.000	.000	.000		.000	.004	.065	.007	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pernyataan1 5	Pearson Correlation	.466**	.624**	.737**	.753**	.729**	.616**	.867**	.648**	.745**	.684**	.846**	.827**	.636**	.794**	1	.502**	.490**	.567**	.901**
	Sig. (2-tailed)	.009	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.005	.006	.001	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pernyataan1 6	Pearson Correlation	.226	.327	.584**	.462*	.545**	.575**	.571**	.383*	.601**	.445*	.554**	.473**	.553**	.507**	.502**	1	.528**	.582**	.658**
	Sig. (2-tailed)	.230	.078	.001	.010	.002	.001	.001	.037	.000	.014	.001	.008	.002	.004	.005		.003	.001	.000

N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Pernyataan1 7	Pearson Correlation	.424*	.372*	.386*	.394*	.284	.393*	.414*	.338	.379*	.276	.363*	.301	.378*	.342	.490**	.528**	1	.381*	.515**
	Sig. (2-tailed)	.020	.043	.035	.031	.129	.032	.023	.068	.039	.139	.049	.105	.039	.065	.006	.003		.038	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pernyataan1 8	Pearson Correlation	.449*	.468**	.531**	.523**	.528**	.299	.536**	.313	.491**	.841**	.540**	.457*	.576**	.482**	.567**	.582**	.381*	1	.669**
	Sig. (2-tailed)	.013	.009	.003	.003	.003	.108	.002	.092	.006	.000	.002	.011	.001	.007	.001	.001	.038		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Total	Pearson Correlation	.536**	.797**	.888**	.851**	.852**	.735**	.874**	.775**	.848**	.701**	.901**	.861**	.754**	.843**	.901**	.658**	.515**	.669**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.004	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

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

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

B. Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.768	19

Lampiran 7 : Hasil Uji Normalitas Kuesioner Penelitian

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Perkembangan sosial
N		82
Normal Parameters ^a	Mean	54.94
	Std. Deviation	7.075
Most Extreme Differences	Absolute	.051
	Positive	.051
	Negative	-.045
Kolmogorov-Smirnov Z		.464
Asymp. Sig. (2-tailed)		.982
a. Test distribution is Normal.		

Lampiran 8 : Surat Permohonan *Ethical Clearance*



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
FAKULTAS KEDOKTERAN

Jl. Prof. H. Soedarto, SH Tembalang, Semarang kotak Pos 1269, Kode Pos 50275
Telp. (024) 76928010 Fax. (024) 76928011 Email : dean_fmdu@undip.ac.id

Nomor : 4791 /UN7.5.4.1/PP/2017
Lampiran : Proposal
Hal : Permohonan Ethical Clearance

22 MAY 2017

Yth. Direktur Rumah Sakit Umum Daerah Dr. Moewardi
Surakarta

Bersama ini kami hadirkan Mahasiswa SI Program Studi Ilmu Keperawatan Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro tersebut dibawah ini :

Nama : Meta Anindya Aryanti Gunawan
NIM : 22020113120050

Akan melaksanakan penelitian dengan judul : Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik

Proposal yang bersangkutan sudah melalui proses review secara akademik di Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro.

Dosen Pembimbing : Ns. Zubaidah, S.Kep., M.Kep., Sp.An
Reviewer : 1. Ns. Artika Nurrahima, S. Kep., M.Kep
2. Sari Sudarmiati, S.Kp., M.Kep., Sp.Mat

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, kami mengajukan permohonan Ethical Clearance untuk penelitian tersebut.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Akademik dan Kemahasiswaan



Dr. Dwi Pudjonarko, M.Kes., Sp.S (K) 
NIP.19660721995121001

Tembusan :

1. Dekan FK UNDIP
2. Ketua Komisi Etik Penelitian Kedokteran dan Kesehatan RSUD Dr. Moewardi
3. Ketua Departemen Ilmu Keperawatan FK UNDIP

Lampiran 9 : Ethical Clearance



ETHICAL CLEARANCE KELAIKAN ETIK

Nomor : 554 / VI / HREC / 2017

The Health Research Ethics Committee Dr. Moewardi General Hospital / School of Medicine Sebelas Maret University Of Surakarta
Komisi Etik Penelitian Kesehatan RSUD Dr. Moewardi / Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta

after reviewing the proposal design, herewith to certify
setelah menilai rancangan penelitian yang diusulkan, dengan ini menyatakan

That the research proposal with topic :
Bahwa usulan penelitian dengan judul

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

Principal investigator : Meta Anindya Aryanti Gunawan
Peneliti Utama : 22020113120050

Location of research : TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik
Lokasi Tempat Penelitian

Is ethically approved
Dinyatakan laik etik

Issued on : 16 Juni 2017

Chairman
Ketua

Dr. Hari Wijosep, dr., Sp.F.MM
NIP. 19621022 199503 1 001

Lampiran 10 : Surat Permohonan Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
FAKULTAS KEDOKTERAN

Jl. Profesor Soedarto, SH, Tembalang, Semarang 50275
Telepon : (024) 76928010 Faximile : (024) 76928011
Email : dean_fmdu@undip.ac.id

Nomor : 5636 /UN7.5.4.1/PP/2017
Lampiran : ---
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

22 JUN 2017

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

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian pada mata kuliah Skripsi mahasiswa Program Studi Keperawatan Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran UNDIP, maka kami mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan ijin kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

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

Adapun tempat penelitian yang dituju adalah : TK PGRI 33 Sumurboto.

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

a.n Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. dr. Dwi Pudjonarko, M.Kes.,Sp.S(K)
NIP. 19660702 199512 1 001

Tembusan
1. Dekan FK Undip
2. Ketua Departemen Ilmu Keperawatan FK UNDIP

Lampiran 11 : Lembar *Informed Consent*

SURAT PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN PENELITIAN

(INFORMED CONSENT)

JUDUL PENELITIAN :

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

INSTANSI PELAKSANA :

Mahasiswa Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro

PERSETUJUAN SETELAH PENJELASAN

(INFORMED CONSENT)

Berikut ini naskah yang akan dibacakan pada Responden Penelitian :

(a.l. berisi penjelasan apa yang akan dialami oleh responden mis: diambil data dan diwawancarai)

Bapak/Ibu, Sdr/i Yth :

Perkenalkan nama saya Meta Anindya Aryanti Gunawan, mahasiswa Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro angkatan 2013. Guna mendapatkan gelar Sarjana Keperawatan, maka salah satu syarat yang ditetapkan adalah membuat penelitian. Penelitian yang akan saya lakukan berjudul “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik sehingga orang tua dapat lebih selektif lagi dalam memberikan mainan atau hiburan kepada anak, karena setiap permainan dan hiburan yang di peroleh oleh anak dapat menstimulasi serta mempengaruhi perkembangannya.

Penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik sehingga dapat dianalisa hubungan dari keduanya. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian lain yang berhubungan dengan perkembangan sosial anak.

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengisi kuesioner. Penelitian yang saya lakukan bersifat sukarela dan tidak ada unsur paksaan. Untuk itu, saya meminta izin untuk mengikutsertakan Sdr/i dalam penelitian ini. Data dan informasi yang didapat dalam penelitian ini akan dijamin kerahasiaannya, yaitu identitas subjek penelitian tidak akan dicantumkan hanya akan saya gunakan untuk kepentingan penelitian, pendidikan, dan ilmu pengetahuan.

Apabila ada informasi yang belum jelas, Sdr/i bisa menghubungi saya, a.n. Meta Anindya Aryanti Gunawan, Mahasiswa Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro, nomor *handphone* 089688042863. Demikian penjelasan dari kami. Terima kasih atas perhatian dan kerjasama Sdr/i dalam penelitian ini.

Terima kasih atas kerjasama Sdr/i.

Setelah mendengar dan memahami penjelasan penelitian, dengan ini saya menyatakan

SETUJU / TIDAK SETUJU

Untuk ikut sebagai responden/ sampel penelitian.

Semarang,

(.....)

Saksi :

Nama terang :

Nama terang :

Alamat :

Alamat :

Lampiran 12 : 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 anada : 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 centang (✓) 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 (jam) 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 p
3. ertanyaan secara teliti dan jujur. Kerahasiaan jawaban dijaga.
4. Beri tanda centang (√) 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 Tidak Setuju** dengan pernyataan yang diajukan
5. Terima kasih atas partisipasinya.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Anak tidak mau meminjamkan mainannya kepada orang lain				
2.	Anak semakin sering membangkang atau membantah perintah orang tua				
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.	Anak lebih suka bermain sendiri di dalam rumah dari pada bermain di luar bersama saudara atau teman-teman seusianya.				
7.	Anak senang menunjukan/memamerkan kepandaiannya 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				
10.	Anak suka memukul dan melempar orang lain menggunakan benda yang ada di sekitarnya				
11.	Anak lebih suka dibujuk menggunakan <i>gadget</i> daripada 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				
14.	Anak akan marah ketika mengetahui baterai <i>gadget</i> yang sedang dimainkannya habis/ <i>lowbat</i>				
15.	Anak pernah berselisih dengan keluarga, teman atau saudara seusianya gara-gara berebut <i>gadget</i>				
16.	Anak terlihat murung dan tidak ceria ketika bertemu dengan teman temannya				
17.	Anak cenderung diam dan tidak aktif bicara ketika bermain dengan teman-temannya				
18.	Anak terlihat senang mengejek/menjelek-jelekkkan temannya				

Lampiran 13 : Hasil Uji Statistik Analisa Data

A. Data Demografi Responden

1. Usia Anak

Usia Anak

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4 Tahun	42	51.2	51.2	51.2
5 Tahun	40	48.8	48.8	100.0
Total	82	100.0	100.0	

2. Pendidikan Orang Tua

Pendidikan Orang Tua

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tamat SD	9	11.0	11.0	11.0
SMP	12	14.6	14.6	25.6
SMA/SMK	44	53.7	53.7	79.3
Lulus Perguruan Tinggi	17	20.7	20.7	100.0
Total	82	100.0	100.0	

3. Pekerjaan Orang Tua

Pekerjaan Orang tua

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Wirausaha	1	1.2	1.2	1.2
Wiraswasta	39	47.6	47.6	48.8
Ibu Rumah Tangga	29	35.4	35.4	84.1
Buruh	6	7.3	7.3	91.5
PNS	7	8.5	8.5	100.0
Total	82	100.0	100.0	

B. Uji Analisa Univariat

1. Durasi Penggunaan Gadget

Durasi Penggunaan Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Normal	40	48.8	48.8	48.8
	Sering	42	51.2	51.2	100.0
	Total	82	100.0	100.0	

2. Perkembangan Sosial

Perkembangan Sosial

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Normal	39	47.6	47.6	47.6
	Kurang	43	52.4	52.4	100.0

Perkembangan Sosial

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Normal	39	47.6	47.6	47.6
	Kurang	43	52.4	52.4	100.0
	Total	82	100.0	100.0	

C. Hasil Uji Bivariat *Chi-Square*

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Durasi Penggunaan Gadget * Kategori Perkembangan	82	100.0%	0	.0%	82	100.0%

Durasi Penggunaan Gadget * Kategori Perkembangan Crosstabulation

			Kategori Perkembangan		Total
			Normal	Kurang	
Durasi Penggunaan Gadget	normal	Count	37	3	40
		Expected Count	19.0	21.0	40.0
	sering	Count	2	40	42
		Expected Count	20.0	22.0	42.0
Total		Count	39	43	82
		Expected Count	39.0	43.0	82.0

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	63.236 ^a	1	.000		
Continuity Correction ^b	59.767	1	.000		
Likelihood Ratio	76.089	1	.000		
Fisher's Exact Test				.000	.000
Linear-by-Linear Association	62.465	1	.000		
N of Valid Cases ^b	82				

a. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 19.02.

b. Computed only for a 2x2 table

Lampiran 14 : 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.	9 November 2016	Penentuan fenomena topik skripsi	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	
3.	16 November 2016	Diskusi hasil studi pendahuluan dan penentuan judul	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	
4.	25 November 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.	19 Desember 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	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep.,	

		- Konsultasi Kuesioner	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.	21 April 2017	Persiapan Seminar Proposal	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	
14.	9 Mei 2017	Konsultasi hasil revisi proposal	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	
15.	11 Mei 2017	ACC Proposal	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	
16.	12 Mei 2017	ACC Proposal	Ns. Artika Nurrahima, S.Kep.,M.Kep.	
17.	12 Mei 2017	ACC Proposal	Sari Sudarmiati, S.Kp., M.Kep.,Sp.Mat	
18.	19 Juni 2017	Konsultasi BAB IV	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	
19.	22 Juni	Konsultasi BAB IV & V	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep., Sp.Kep.An	
20.	5 Juli 2017	Konsultasi BAB IV, V, VI	Ns. Zubaidah, S.Kep.,M.Kep.,	

			Sp.Kep.An	
21.	7 Juli 2017	ACC Skripsi	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 dan Kemandirian 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

Paraf

Hari/ Tanggal : Senin, 17 April 2017

Catatan :

- Perbaiki penempatan kalimat
- Perbaiki penggunaan kata dalam kalimat

Paraf

Hari/ Tanggal : Jum'at, 21 April 2017

Catatan :

- Persiapan Seminar Proposal

Paraf

Hari/ Tanggal : Selasa, 9 Mei 2017

Catatan :

- Hapus variable kemandirian sesuai saran Penguji 1
- Susun paragraph dengan runtut
- Perbaiki penggunaan kata
- Konsistensi panjang paragraf

Paraf

Hari/ Tanggal : Jum'at, 11 Mei 2017

Catatan :

- ACC Proposal

Paraf

Hari/ Tanggal : Jum'at, 12 Mei 2017

Catatan :

- ACC Proposal

Paraf

Hari/ Tanggal : Jum'at, 12 Mei 2017

Catatan :

- ACC Proposal

Paraf

Hari/ Tanggal : Senin, 19 Juni 2017

Catatan :

- Perhatikan Spasi
- Sesuaikan keterangan dengan table di atasnya

Paraf

Hari/ Tanggal : Kamis, 22 Juni 2017

Catatan :

- Tambahkan hasil *p value* pada analisis bivariat
- Tambahkan materi pada akhir pembahasan
- Perhatikan penulisan kalimat

Paraf

Hari/ Tanggal : Rabu, 5 Juli 2017

Catatan :

- Perkuat argument dengan menambahkan teori dari buku dan jurnal
- Perhatikan bahasa proposal dan ubah menjadi laporan setelah penelitian

Paraf

Hari/ Tanggal : Jum'at, 7 Juli 2017

Catatan :

- Siapkan Sidang Hasil

Paraf

