

**GAMBARAN PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN
GADGET PADA ANAK SD NEGERI GRABAG 3**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Keperawatan pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu
Kesehatan Universitas Muhammadiyah Magelang



Fuad Tri Prasetya

17.0603.0028

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

2022

ii

Universitas Muhammadiyah Magelang

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat, yang di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, dan bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Hal tersebut menjadi fenomena yang terjadi pada anak sekolah dasar saat ini yakni sudah sebagian besar anak menjadi penggunaan *gadget*, terutama pada anak usia sekolah dasar dan menengah. Karena, bagi mereka, *gadget* tidak hanya merupakan alat elektronik yang digunakan untuk media informasi, tetapi juga untuk media belajar, bahkan menjadi media hiburan (bermain). *Gadget* juga dapat berdampak positif bagi penggunanya, yaitu berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, sebaliknya *gadget* juga bisa berdampak negatif sangat kuat sekali, antara lain dapat memutuskan hubungan atau interaksi sosial, dapat berakibat pada menurunnya prestasi belajar, bahkan dapat merusak kesehatan fisik misalnya mata dan mental penggunanya (Rozalia, 2017). Anak-anak biasanya menggunakan *gadget* untuk bermain game, mendengarkan lagu dan menonton video. Mereka menghabiskan banyak waktu dalam menggunakan *gadget* dengan tidak memperhatikan jarak layar dan kecerahan layar dari mata yang berdampak pada kesehatan mata mereka. Hal yang biasa terjadi adalah iritasi pada mata setelah mereka menggunakan *gadget* terlalu lama.

Anak akan lebih individual dan tak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Penggunaan *gadget* berlebihan atau menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan berdampak buruk seperti emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game, malas mengerjakan rutinitas sehari-hari, bahkan untuk makan pun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan *gadget*nya. Lebih

mengakhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak lihat kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa yang lebih tua pun enggan (Chusna, 2020).

Usia anak merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini, anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka bertanya terus sampai anak mengetahui maksudnya, dan jawabannya kerap kali dicari dan ditemukan melalui kecanggihan *gadget*. Kecanggihan *gadget* tidak dapat menjadi satu-satunya jaminan untuk membangun dan memelihara kesehatan mental anak. Sebab *gadget* dapat berpengaruh positif atau negatif terhadap penggunaannya (Pebriana, 2018).

Gadget menurut Kamus Buku Besar Indonesia diartikan sebagai gawai. Menurut istilah *gadget* diartikan sebagai sebuah alat elektronik kecil dengan seiring dengan berkembangnya zaman, perkembangan teknologi juga mengalami perkembangan, yakni menjadi semakin maju. Teknologi saat ini membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis. Contohnya adalah penyampaian informasi. Saat ini, informasi apapun dapat diketahui dengan cepat melalui *gadget*. Kehadiran *gadget* membuat pekerjaan manusia menjadi lebih efektif.

Menurut Chusna (2020) *gadget* diartikan sebagai sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Hal tersebut menunjukkan bahwa meskipun berbentuk alat yang kecil, *gadget* dapat memberikan berbagai kemudahan bagi penggunaannya dengan fungsi dan teknologi yang dimiliki. Saat ini, *gadget* sudah tidak asing lagi bagi seluruh masyarakat yang ada di dunia. Ditambah dengan adanya berbagai macam merek, fungsi dan aplikasi-aplikasi pendukung di dalam *gadget* seperti internet, sms, jejaring sosial, game, dan lain-lain yang membantu dan mempermudah pekerjaan penggunaannya.

Gadget tidak hanya dimiliki oleh orang-orang Indonesia yang berada pada status sosial menengah ke atas, namun juga diketahui telah digunakan oleh orang-orang

yang berada pada status sosial menengah ke bawah. Pengguna *gadget* saat ini juga tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, namun juga diketahui telah digunakan oleh remaja dan anak-anak. Menurut Alia (2018) hal tersebut tidak terlepas dari kecanggihan dan kemudahan operasional teknologi yang menyebabkan anak-anak yang bahkan masih berusia dini pun sudah mampu mengoperasikan produk hasil kecanggihan teknologi.

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi terdapat juga dampak negatif bagi para penggunanya bila digunakan dengan cara yang salah. Terutama bagi anak-anak. Hampir setiap hari anak-anak saat ini sudah menggunakan *gadget* untuk sarana pembelajaran ataupun hanya untuk hiburan. Penggunaan *gadget* oleh anak-anak perlu pengawasan dari orang tua, karena dengan penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdaampak buruk bagi anak-anak.

Berdasarkan survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2019-2020 yang menyatakan bahwa pengguna internet di seluruh dunia mengalami peningkatan yakni pada 2019, setidaknya terdapat 3,2 miliar pengguna, naik 5,6% dari tahun sebelumnya (apjii.co.id, n.d.). Sementara jumlah perangkat aktif yang digunakan mencapai 3,8 miliar unit (Yosepha Pusparisa, 2020). Kemudian tahun 2022, jumlah pengguna smartphone diprediksi mencapai 3,9 miliar pengguna. Indonesia menempati posisi keempat dengan 160,23 juta pengguna smartphone. Penetrasi smartphone di dalam negeri telah mencapai 58,6% dari total populasi (Yosepha Pusparisa, 2020). Sedangkan di Jawa Tengah, jumlah pengguna internet 2019-2020 adalah 26.536.320 dengan peningkatan jumlah pengguna pada tahun 2018 sebesar 71,4% pengguna dan tahun 2019 sebesar 76,8% pengguna. Data pengguna *gadget* di wilayah Kabupaten Magelang jika dilihat dari penggunaan jaringan fiber optic yang mampu menyalurkan data yang lebih banyak dengan memiliki kecepatan akses atau transfer data yang tinggi, bahkan bisa mencapai Gigabyte per second (Gbps), bandwidth akan menjadi lebih besar mengalami peningkatan dari tahun ke tahun, maka pengguna *gadget* pun mengalami peningkatan dari tahun ke tahun di wilayah Kabupaten Magelang (DISKOMINFO Kabupaten Magelang, 2021). Jika dilihat dari data pengguna *gadget* pada anak SD

Negeri Grabag 3 secara keseluruhan adalah sebanyak 180. Saat ini orang tua memperbolehkan anaknya menggunakan *gadget* karena permintaan dari anak untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menimbulkan masalah pada anak-anak yaitu beberapa siswa menghabiskan waktu bermainnya dengan bermain *gadget* dan dampaknya jika orang tua dari siswa SD N Grabag 3 tidak mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* yang baik untuk anaknya maka juga akan menimbulkan masalah.

Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2020 juga menunjukkan bahwa 8,5% pengguna internet adalah anak sekolah dasar. Penggunaan internet ini diakses menggunakan komputer dan *gadget*. Maka, dapat diketahui bahwa sebagian besar masyarakat dari anak-anak hingga orang tua sudah menggunakan *gadget*. Kita dapat melihat bahwa banyak anak-anak sudah pandai menggunakan *gadget*. Pada umumnya, anak-anak menggunakan *gadget* untuk menonton video dan bermain game. Namun, keadaan saat ini fungsi *gadget* juga digunakan anak-anak dalam proses belajar yang dilaksanakan secara daring. Hal tersebut menjadi alasan mengapa anak-anak saat ini banyak yang menggunakan *gadget*.

Menurut Kapersky Lab menyatakan bahwa anak-anak lebih suka menghabiskan waktunya untuk menonton film, mendengarkan music dan menjelajah media social selama mereka sedang liburan sekolah (Fachrizal Rafki, 2018). Akan tetapi menurut Novita Tandry seorang pakar psikologi anak bahwa ada usia ideal untuk menggunakan *gadget* pada anak, yakni saat anak berusia 14 tahun, ketika anak menginjak usia 14 tahun, tingkat pemahaman anak tentang benar dan salah dianggap sudah matang (Cahya, 2017). Usia anak sekolah dasar umumnya adalah 7 tahun - 14 tahun. Hal tersebut menjadi masalah karena usia anak sekolah dasar belum ideal dalam menggunakan *gadget*.

Orang tua pada saat ini banyak yang kurang peduli ketika anaknya menggunakan *gadget*. Karena saat anak menggunakan *gadget*, seorang anak akan merasa senang dan tidak merengek. Hal ini sesuai dengan penelitian Fadzil dkk. (2018) yang

membuktikan bahwa 91 persen orang tua mengizinkan anaknya menggunakan *gadget*, 77% anak diizinkan mengakses *gadget* dirumah walaupun sedang berkumpul dengan keluarga dan 74% orang tua mengemukakan bahwa *gadget* dapat digunakan sebagai pengasuh kedua karena saat menggunakan *gadget* anak akan duduk dan sibuk memainkan *gadgetnya* sehingga orang tua dapat melakukan aktivitasnya tanpa terganggu.

Penelitian yang dilakukan oleh (Primadini, 2018) dilakukan di SD N Duren Sawit 07 Jakarta Timur yang berjudul “Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Telepon Seluler Pada Anak Usia Sekolah Dasar” dengan kesimpulan orang tua tidak keberatan jika anaknya menggunakan perangkat telepon seluler tetapi dengan batasan yang disepakatinya; orang tua tidak mengharapkan jika anaknya yang masih berusia sekolah dasar memiliki telepon seluler secara pribadi; orang tua mengerti dampak negatif penggunaan telepon seluler, tetapi sering dibenturkan dengan kondisi lingkungan yang membiasakan penggunaan telepon seluler pada anak usia sekolah dasar; anak cenderung pasif dalam aktivitas fisik dibandingkan mereka yang tidak aktif dengan penggunaan telepon seluler dalam kehidupannya; ada penerapan sikap dari orang tua yaitu anak diberikan waktu maksimal 1 jam setelah belajar di rumah untuk menggunakan telepon seluler dengan didampingi orang tuanya. Implikasi atas proses globalisasi dalam teknologi juga turut mempengaruhi sikap dan cara pikir individu.

Studi pendahuluan yang dilakukan pada 3 November 2021 melalui wawancara dengan salah satu guru yang memberikan informasi bahwa ketika masa pandemic covid-19 ini, pembelajaran diterapkan dengan sistem daring yang menuntut siswa untuk mengikuti pembelajaran menggunakan gadget sebagai sarana penyampaian informasi dan ilmu dari guru. Untuk itu, siswa SD Negeri Grabag 3 rata-rata sudah menggunakan gadget dalam kegiatan sehari-hari. Sekitar 75% siswa mempunyai gadget sendiri, dan 25% siswa menggunakan gadget milik orang tua atau keluarga untuk melakukan pembelajaran selama daring.

Namun, penggunaan gadget oleh anak SD Negeri Grabag 3 masih tetap dalam pengawasan orangtua. Karena, orangtua menganggap bahwa anak-anak di usia 7-12 tahun belum mengetahui baik dan buruknya penggunaan gadget. Berdasarkan uraian tersebut, karena terdapat beberapa fakta bagaimana persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang bagaimana gambaran persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak SD Negeri Grabag 3.

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa penelitian merekomendasikan bahwa penggunaan *gadget* perlu diperhatikan, karena dapat mengakibatkan dampak negatif bagi penggunanya jika berlebihan pemakaiannya. Salah satu dampak negative terjadi kecanduan (*addict*). Namun penggunaan *gadget* memberikan dampak positif sebagai sarana belajar bagi penggunanya. Terlebih dimasa pandemi seperti saat ini. Namun dengan penggunaan *gadget* yang lebih 1 sampai 2 jam mengakibatkan pengguna dapat terganggu kesehatannya baik secara fisik (gangguan mata) maupun psikis (mental) bila situs yang dibuka tidak sesuai dengan tema belajar.

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada orang tua siswa SD Negeri Grabag 3 dengan merumuskan bagaimana gambaran persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak SD Negeri Grabag 3.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak SD Negeri Grabag 3.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan Khusus pada dari penelitian ini adalah untuk:

1.3.2.1 Mengetahui persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* anak SD Negeri Grabag 3.

1.3.2.2 Mengetahui karakteristik orang tua anak SD Negeri Grabag 3

1.3.2.3 Mengetahui persepsi orang tua anak SD Negeri Grabag 3 dalam penggunaan *gadget*

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1.4.1 Bagi Responden

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan oleh orangtua untuk mengetahui dan mampu mengarahkan penggunaan *gadget* pada anak.

1.4.2 Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi penyusunan program pembelajaran dengan menggunakan *gadget* pada anak.

1.4.3 Bagi Pelayanan Kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan pertimbangan untuk membantu meningkatkan pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan *gadget* dengan sehat pada anak.

1.4.4 Bagi Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian masuk dalam ilmu keperawatan komunitas. Memberi masukan pada masyarakat (orang tua, guru dll) tentang dampak positif dan negative penggunaan *gadget*. Penelitian ini membahas tentang gambaran persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak SD Negeri Grabag 3.

1.6 Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil	Perbedaan
1.	Salawati, (2021)	Persepsi orang tua dalam penggunaan <i>gadget</i> anak SD di Perkotaan dan Pinggiran di Kota Blora	Penelitian ini menggunakan penelitian komparatif dengan pendekatan <i>cross sectional</i> .	Hasil penelitian diketahui bahwa mayoritas responden di perkotaan memiliki persepsi yang positif 100%, namun responden di pinggiran kota yang memiliki persepsi positif hanya 67%.	Penelitian menggunakan jenis komparatif sedangkan peneliti yang dilakukan menggunakan diskriptif kuantitatif.. Lokasi penelitian penulis di SD di perkotaan dan pinggiran di Kota Blora, sedangkan peneliti melakukan di SD Negeri Grabag 3.
2.	Putri, (2020)	Persepsi orang tua terhadap dampak penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia sekolah dasar di dusun VI Emplasmen Tinjowan Kecamatan Ujung Pandang Kab. Simalungun	Penelitian ini menggunakan penelitian diskriptif dengan pendekatan kuantitatif.	Hasil penelitian dengan hasil 2 orang tua kategori sangat baik (5%), 10 orang tua dalam kategori baik (26%), 19 orang tua dalam kategori cukup (50%), 6 orang tua dalam kategori kurang (16%), 1 orang tua dalam kategori sangat kurang (3%).	Lokasi penelitian penulis di dusun VI Emplasmen Kecamatan Ujung Pandang Kab. Simalungun, sedangkan peneliti melakukan di SD Negeri Grabag 3.
3.	Primadini, (2018)	Persepsi orang tua terhadap penggunaan telepon	Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif	Hasil penelitian mengungkap beberapa fakta, antara lain: 1) orang tua tidak	Penelitian menggunakan jenis kualitatif sedangkan peneliti yang

seluler pada anak usia sekolah dasar	dengan metode penelitian menggunakan teknik studi kasus.	merasa keberatan jika penggunaan telepon seluler dengan waktu yang sudah ditentukan; (2) orang tua tidak ingin anaknya memiliki telepon seluler milik pribadi di usia SD; (3) orang tua sudah tau mengenai dampak negatif akan tetapi sering dibeturkan oleh kondisi lingkungan penggunaan telepon seluler; (4) anak lebih pasif dalam aktivitas berbanding terbalik dengan anak yang tidak aktif dengan telepon seluler; (5) penerapan orang tua dengan memberikan waktu maksimal 1jam setelah belajar dengan pendampingan orang tuanya.	dilakukan menggunakan diskriptif kuantitatif. Metode pengumpulan data penelitian menggunakan metode studi kasus, sedangkan peneliti yang dilakukan menggunakan kuosioner. Lokasi penelitian penulis di SDN Duren sawit 07 pagi, Duren Sawit, Jakarta Timur, sedangkan peneliti melakukan di SD Negeri Grabag 3.
--------------------------------------	--	---	---

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Gadget*

2.1.1 Definisi

Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. *Gadget* menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus (Pebriana, 2017). Banham mendefinisikan *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya (Fajrin, 2017). Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajua zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yag ada didalam nya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu *gadget* ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya (Novitasari, 2019).

Gadget sendiri dapat berupa computer atau laptop, tablet, dan juga telepon seluler atau smartpone (Novitasari, 2019). Media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya (Pebriana, 2018).

2.1.2 Manfaat *Gadget*

Gadget yaitu sebagai media belajar, media hiburan, dan dapat tersambung dengan internet. Siswa sekolah dasar sudah mengenal fungsi internet, sehingga banyak siswa sekolah dasar yang menyalahgunakan penggunaan internet untuk hal negatif dan siswa harus selalu dalam pengawasan orangtua. Orang tua memberikan *gadget* pada anaknya dengan tujuan untuk mengenalkan games pada anaknya. Di banding dengan orang dewasa yang baru mengenal *gadget*, anak lebih cepat

menguasai *gadget* daripada orang dewasa. Bahkan orangtua mereka belum tentu dapat mengoperasikan *gadget* yang mereka miliki (Rozalia, 2017).

2.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Menurut Agusta (2017) ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak-anak dalam penggunaan *gadget*. Faktor-faktor tersebut meliputi:

a. Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu :

1. Tingkat *sensation seeking* yang tinggi. *Sensation seeking* atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial.
2. *Self-esteem* yang rendah. *Self esteem* itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia.
3. Kepribadian ekstraversi yang tinggi.
4. Kontrol diri yang rendah, kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

b. Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan *gadget* sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada *gadget*.

c. Faktor Sosial

Faktor sosial terdiri atas faktor penyebab kecanduan *smartphone* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan *gadget* untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain. Faktor sosial lain yang

mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak-anak. Faktor Sosial berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak-anak. Sehingga banyak anak-anak mengikuti trend yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

d. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang *gadget* dan berbagai fasilitasnya.

1. Iklan

Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial 10 Iklan seringkali mempengaruhi anak-anak untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat anak-anak semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik Fitur-fitur yang ada didalam *gadget* membuat ketertarikan pada anak-anak. Sehingga hal itu membuat anak-anak penasaran untuk mengoperasikan *gadget*. Kecanggihan dari *gadget* Kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua kebutuhan anak-anak. Kebutuhan anak-anak dapat terpenuhi dalam bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja online

2. Keterjangkauan harga *gadget*

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli *gadget*, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan *gadget* untuk anaknya.

3. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *gadget*. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan.

2.1.3 Dampak Pemanfaatan *Gadget*

Teknologi *gadget* yang memiliki beragam manfaat dan kelebihan juga dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi pengguna. Dampak dari penggunaan *gadget* dalam jangka waktu yang lama menurut Rausya dalam penelitian Adhytiya (2021) bahwa bermain game dalam durasi panjang dan dilakukan setiap hari secara terus menerus bisa membuat anak berkembang ke arah antisosial. Ini terjadi karena anak-anak ini tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Jadi penggunaan media seperti *gadget* perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat menggunakan *gadget* di mana saja.

Dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi. Dampak bagi siswa yaitu siswa menjadi lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman dan siswa menjadi lebih mudah menyesuaikan perkembangan zaman di banding orang dewasa. Siswa akan lebih kreatif dalam memanfaatkan *gadget* yang mereka miliki apabila dalam pengawasan orangtua (Rozalia, 2017). Dampak positif lainnya dari penggunaan *gadget*, yaitu :

1. Menumbuhkan dan meningkatkan potensi kecerdasan dan kreativitas (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai yang ada dipikirkannya atau melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
2. Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
3. Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, menghitung, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan menimbulkan sifat dalam rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

5. Mempermudah komunikasi (membuat seseorang bertemu meskipun berbeda tempat, melalui fitur video call dari berbagai aplikasi yang ada saat ini, kita bias tersambung dengan keluarga, teman atau pacar seakan-akan bertatap muka langsung).

Sedangkan dampak negatif menurut Rozalia (2017) penggunaan *gadget*, yaitu :

1. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
2. Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video diaplikasi youtube, anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya).
4. Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
6. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
7. Menghambat kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutupi diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
8. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini (contohnya anak bermain *game* yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Dokter anak asal Amerika Serikat, Cris Rowan mengatakan, perlu ada larangan untuk penggunaan *gadget* pada usia terlalu dini, yakni anak dibawah 12 tahun. Alasannya, sudah banyak penelitian yang membuktikan dampak negatif *gadget* pada mereka (Kartika, 2014), yaitu :

a. Pertumbuhan otak yang terlalu cepat.

Di antara usia 0-2 tahun, pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga usia 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak, termasuk dari *gadget*. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari *gadget* diketahui berhubungan dengan defisit perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, implusif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.

b. Hambatan perkembangan.

Saat menggunakan *gadget*, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan. Satu dari tiga anak yang masuk sekolah cenderung mengalami hambatan perkembangan sehingga berdampak buruk pada kemampuan berbahasa dan prestasi disekolah.

c. Obesitas.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan diketahui bisa meningkatkan risiko obesitas. Anak-anak yang diperbolehkan menggunakan *gadget* dikamarnya mengalami peningkatan risiko obesitas sebanyak 30 persen. Padahal, diketahui bahwa obesitas pada anak meningkatkan risiko stroke dan penyakit jantung sehingga menurunkan angka harapan hidup.

d. Gangguan tidur.

Tidak semua orangtua mengawasi anaknya saat menggunakan *gadget* sehingga kebanyakan anak pun mengoperasikan *gadget* di kamar tidurnya. Sebuah studi menemukan 75 persen anak-anak usia 9-10 tahun yang menggunakan *gadget* dikamar tidur, mengalami gangguan tidur yang berdampak pada penurunan prestasi belajar mereka.

e. Penyakit mental.

Sejumlah studi menyimpulkan, penggunaan *gadget* yang berlebihan merupakan faktor penyebab meningkatnya laju depresi, kecemasan, defisit perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Novitasari (2019), bahwa *gadget* mempunyai dampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

f. Agresif.

Anak-anak yang terpapar tayangan kekerasan di *gadget* mereka berisiko untuk menjadi agresif. Apalagi, saat ini banyak video game ataupun tayangan yang berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.

g. Pikun digital.

Konten media dengan kecepatan tinggi berpengaruh dalam meningkatkan risiko defisit perhatian, sekaligus penurunan daya konsentrasi dan ingatan. Pasalnya, bagian otak yang berperan dalam melakukan hal itu cenderung menyusut.

h. Adiksi.

Karena kurangnya perhatian orangtua (yang dialihkan pula oleh *gadget*), anak-anak cenderung lebih dekat dengan *gadget* mereka. Padahal, hal itu memicu adiksi sehingga mereka seakan tak bias hidup tanpa *gadget* mereka.

i. Risiko terkena radiasi.

WHO mengategorikan ponsel dalam risiko karena radiasi yang dikeluarkannya, apalagi anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi karena otak dan sistem imun yang masih berkembang sehingga risiko mengalami masalah dari radiasi *gadget* lebih besar dari orang dewasa.

j. Tidak berkelanjutan.

Sebuah penelitian membuktikan, edukasi yang berasal dari *gadget* tidak akan lama bertahan dalam ingatan anak-anak. Dengan demikian, pendekatan pendidikan melalui *gadget* tidak akan berkelanjutan bagi mereka .

2.2 Pendidikan Dasar

2.2.1 Definisi

Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6 – 12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasainya semakin beragam. Minat anak pada periode ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Implikasinya adalah anak cenderung untuk melakukan beragam aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak (Jatmika, 2018).

2.2.2 Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah

Usia sekolah dasar disebut juga periode intelektualitas, atau periode keserasian bersekolah. Pada umur 6 – 7 tahun seorang anak dianggap sudah matang untuk memasuki sekolah. Periode sekolah dasar terdiri dari periode kelas rendah dan periode kelas tinggi (Notoatmodjo, 2019). Karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- (1) adanya kolerasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah,
- (2) adanya kecenderungan memuji diri sendiri,
- (3) suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain,
- (4) pada masa ini (terutama pada umur 6 – 8 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak,
- (5) tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang ada di dalam dunianya,
- (6) apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.

2.2.3 Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi

Menurut Notoatmodjo (2019) masa usia siswa pada jenjang usia 10-13 tahun.

Karakteristik siswa kelas tinggi sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- (1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret,
- (2) realistik, mempunyai rasa ingin tahu dan ingin belajar,
- (3) menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus, para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor,
- (4) pada umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya; setelah kira-kira umur 11 tahun pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri,
- (5) pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah,
- (6) anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Di dalam permainan ini biasanya anak tidak lagi terikat kepada aturan permainan yang tradisional; mereka membuat peraturan sendiri.

2.2.4 Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Menurut Supriasa (2018), karakteristik anak usia sekolah umur 6-12 tahun terbagi menjadi empat bagian terdiri dari :

1. Fisik/Jasmani
 - a. Pertumbuhan lambat dan teratur.
 - b. Anak wanita biasanya lebih tinggi dan lebih berat dibanding laki-laki dengan
 - c. usia yang sama.
 - d. Anggota-anggota badan memanjang sampai akhir masa ini.
 - e. Peningkatan koordinasi besar dan otot-otot halus.
 - f. Pertumbuhan tulang, tulang sangat sensitif terhadap kecelakaan.
 - g. Pertumbuhan gigi tetap, gigi susu tanggal, nafsu makan besar, senang makan dan aktif.

h. Fungsi penglihatan normal, timbul haid pada akhir masa ini.

2. Emosi

- a. Suka berteman, ingin sukses, ingin tahu, bertanggung jawab terhadap tingkah laku dan diri sendiri, mudah cemas jika ada kemalangan di dalam keluarga.
- b. Tidak terlalu ingin tahu terhadap lawan jenis.

3. Sosial

- a. Senang berada di dalam kelompok, berminat di dalam permainan yang bersaing, mulai menunjukkan sikap kepemimpinan, mulai menunjukkan penampilan diri, jujur, sering punya kelompok teman-teman tertentu.
- b. Sangat erat dengan teman-teman sejenis, laki-laki dan wanita bermain sendiri-sendiri.

4. Intelektual

- a. Suka berbicara dan mengeluarkan pendapat minat besar dalam belajar dan keterampilan, ingin coba-coba, selalu ingin tahu sesuatu.
- b. Perhatian terhadap sesuatu sangat singkat.

2.3 Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget*

2.3.1 Definisi

Persepsi merupakan merupakan proses menginterpretasi yang dilakukan seseorang terhadap stimulus (Suryanto, 2018:29). Tanpa persepsi yang benar tidak mungkin manusia dapat menangkap atau memaknai suatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya (Desmita, 2018).

Menurut Pride dan Ferrel dalam (Fadila dan Ridho, 2018), persepsi adalah segala proses pemilihan, pengorganisasian dan penginterpretasian masukan informasi, sensasi yang diterima melalui penglihatan, perasaan, pendengaran, penciuman dan sentuhan untuk menghasilkan makna. Menurut Boyd, Walker dan Larreche dalam Fadila dan Ridho (2018), persepsi (*perception*) adalah proses dengan apa seseorang memilih, mengatur dan menginterpretasikan informasi. Sedangkan menurut Kotler dan Keller (2018), persepsi adalah dimana kita memilih,

mengatur, dan menerjemahkan masukan informasi untuk menciptakan gambaran dunia yang berarti.

Persepsi juga dapat dikatakan sebagai suatu pengalaman objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan (Mamang and Sopiah, 2018:64). Sedangkan menurut Prawirohardjo (2010) persepsi merupakan suatu kemampuan yang berlangsung saat seseorang menerima stimulus dari dunia luar yang ditangkap oleh organ-organ bantunya (alat indera) yang kemudian masuk ke dalam otak, dimana didalamnya akan terjadi proses berpikir yang pada akhirnya terwujud sebagai sebuah pemahaman. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi di timbulkan oleh adanya rangsangan dari dalam diri individu maupun dari lingkungan yang diproses di dalam susunan syaraf dan otak.

Menurut Elizabeth B. Hurlock (2017) orang tua merupakan orang dewasa yang membawa anak ke dewasa, terutama dalam masa perkembangan. Tugas orang tua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan.

Pengertian persepsi secara singkat yang dikemukakan oleh Fattah dalam Adhytiya (2021) bahwa persepsi merupakan jembatan yang menghubungkan anatar manusia dan lingkungan. Persepsi juga merupakan proses diterimanya rangsang (objek, kualitas, hubungan antar gejala, maupun peristiwa) sampai rangsang itu disadari dan dimengerti.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa persepsi orang tua adalah proses dimana orang tua menginterpretasikan informasi yang didapatkan melalui kemampuan sensorisnya sehingga membentuk pemahaman berdasarkan keyakinan dan kebenaran yang dimilikinya terhadap anaknya.

2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Menurut Notoatmodjo (2019) faktor yang mempengaruhi persepsi faktor internal yaitu sebagai berikut :

1. Faktor internal

a. Usia

Usia adalah umur individu yang dihitung mulai saat dilahirkan sampai ulang tahun. Semakin cukup umur, kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berpikir dan bekerja.

b. Pendidikan

Menjelaskan bahwa orang yang mempunyai pendidikan tinggi dan memberikan tanggapan yang lebih rasional dibandingkan dengan orang yang berpendidikan rendah.

c. Pekerjaan

Dengan bekerja seseorang dapat berbuat sesuatu yang bermanfaat, memperoleh pengetahuan yang baik tentang sesuatu hal sehingga lebih mengerti dan akhirnya mempersepsikan sesuatu itu positif .

d. Jenis Kelamin

Perempuan lebih banyak melihat penampilan secara detail, semetara laki-laki kurang memperhatikan itu, laki-laki kurang memperhatikan dan tidak terlalu memikirkan sesuatu apabila tidak merugikannya, sedangkan perempuan memperhatikan hal-hal kecil.

Sedangkan faktor yang mempengaruhi persepsi faktor eksternal menurut Kriyantono (2018) adalah sebagai berikut:

2. Faktor Eksternal

a. Lingkungan

Persepsi kita tentang sejauh mana lingkungan memmuaskan atau mengecewakan kita, akan mempengaruhi perilaku kita dalam lingkungan itu.

b. Informasi

Semakin banyak informasi dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang dan hal tersebut menimbulkan kesadaran yang akhirnya mempengaruhi perilaku sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki.

c. Pengalaman

Pengalaman mempengaruhi kecermatan persepsi. Pengalaman tidak selalu dengan proses belajar formal. Pengalaman dapat bertambah melalui rangkaian peristiwa yang pernah dihadapi.

2.3.3 Proses Terjadinya Persepsi

Menurut Kotler dalam Twentinio (2017) orang dapat memiliki persepsi yang berbeda atas objek yang sama karena tiga proses persepsi yaitu:

1. Perhatian Selektif

Orang mengalami sangat banyak rangsangan setiap hari, kebanyakan orang dapat dibanjiri oleh lebih dari 1.500 iklan per hari.

2. Distorsi Selektif

Kecendrungan menafsirkan informasi sehingga sesuai dengan prakonsepsi kita. Konsumen akan sering memelitir informasi sehingga menjadi konsisten dengan keyakinan awal mereka atas merek dan produk (pandangan mengenai produk).

3. Ingatan Selektif

Orang akan melupakan banyak hal yang mereka pelajari, tapi karena adanya ingatan selektif, orang akan cenderung mengingat hal-hal baik yang disebutkan tentang produk pesaing.

2.3.4 Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Anak Sekolah Dasar

Berdasarkan definisi persepsi, orang tua, *gadget* dan anak sekolah dasar maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak sekolah dasar adalah proses dimana orang tua menginterpretasikan informasi yang didapatkan melalui kemampuan sensorisnya sehingga membentuk pemahaman berdasarkan keyakinan dan kebenaran yang dimilikinya terhadap anaknya yang berusia 7 – 12 tahun dalam menggunakan perangkat elektronik

kecil yang memiliki fungsi menurut Adimurtia (2018) komponen yang terdapat dalam persepsi menurut adalah :

1. Komponen Kognitif

Yang tersusun atas dasar pengetahuan atau informasi yang dimiliki seseorang tentang obyek sikapnya. Dari pengetahuan ini kemudian akan terbentuk suatu keyakinan tertentu tentang obyek sikap tersebut.

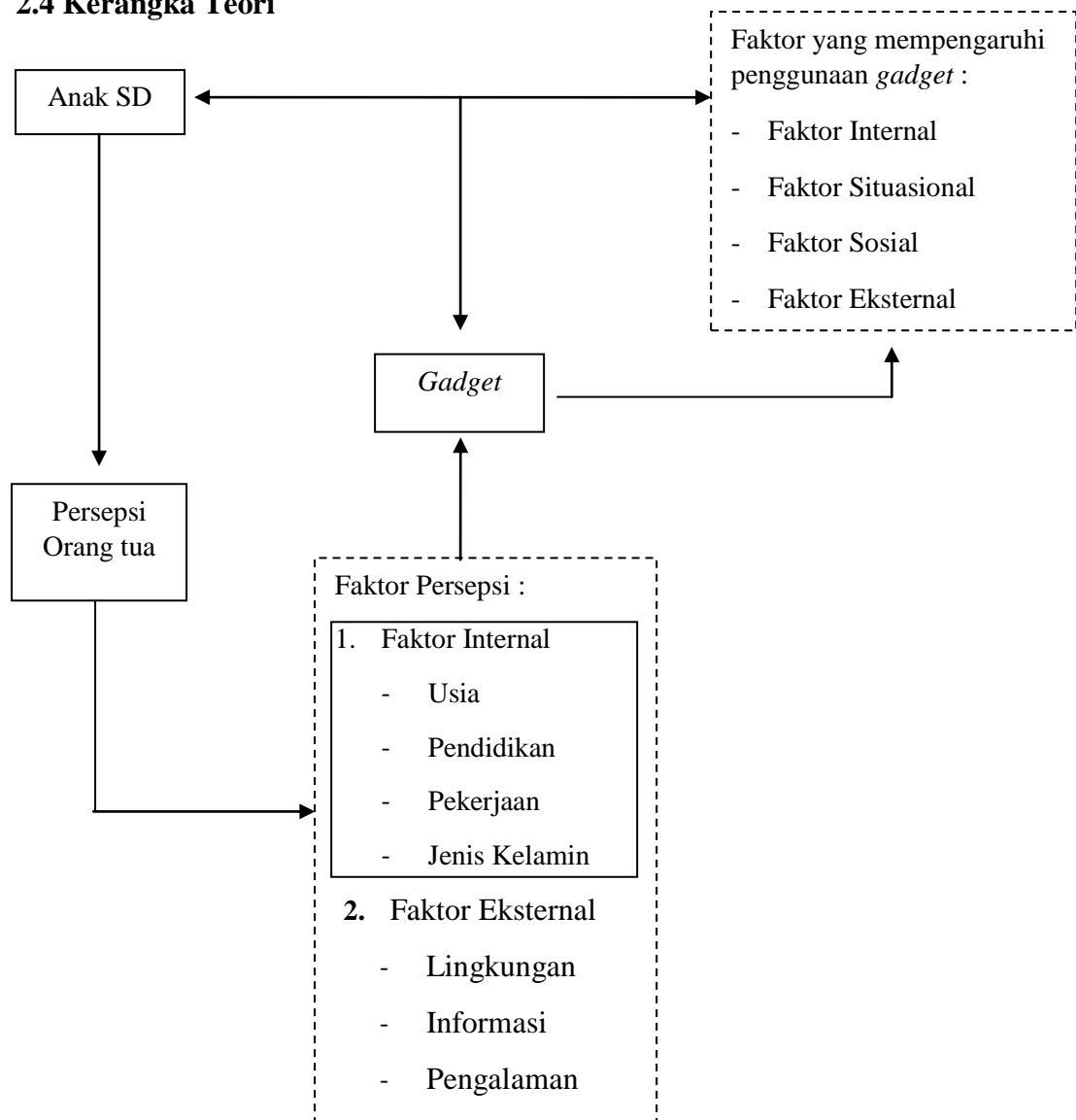
2. Komponen Afektif

Yang berhubungan dengan rasa senang dan tidak senang. Jadi sifatnya evaluatif yang berhubungan erat dengan nilai – nilai kebudayaan atau sistem nilai yang dimilikinya.

3. Komponen Konatif

Merupakan kesiapan seseorang untuk bertindak laku yang berhubungan dengan obyek sikapnya.

2.4 Kerangka Teori



Keterangan

Garis tebal ————— : Diteliti

Garis Putus - - - - - : Tidak Diteliti

Bagan 2. 1 Kerangka Teori

Sumber :

Notoatmodjo (2019), Novitasari (2019), Rozalia (2017), Jatmika (2018),
(Kriyantono, 2018)

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah langkah-langkah penelitian yang terstruktur, ekonomis, dan sesuai dengan tujuan penelitian sehingga data-data yang didapatkan adalah data yang akurat Hombing (2018). Penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang berarti penggambaran, merupakan jenis penelitian yang di maksudkan dengan tujuan menggambarkan kejadian-kejadian yang ada dan masih terjadi sampai sekarang atau pada masa lalu. Penelitian ini tidak melakukan perubahan pada variabel-variabel bebasnya. Sehingga penelitian ini hanya mendeskripsikan suatu kejadian sesuai dengan apa yang terjadi tanpa campur tangan kita sendiri. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah Gambaran persepsi orangtua terhadap penggunaan *gadget* anak SD Negeri Grabag 3.

3.2 Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah abstraksi dari suatu realita agar dapat di komunikasikan dan membentuk suatu teori yang menjelaskan keterkaitan antara variabel (baik variabel yang diteliti maupun yang tidak diteliti). Kerangka konsep akan membantu peneliti dalam menghubungkan hasil penemuan dengan teori. Dalam kerangka konsep ini dijelaskan mengenai gambaran persepsi orangtua terhadap penggunaan *gadget* anak SD. Variabel dalam penelitian ini adalah persepsi orang tua siswa SD Negeri Grabag 3 kelas 1-6 terhadap penggunaan *gadget* anak-anaknya.



Bagan 3. 1 Kerangka Konsep

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan uraian tentang batasan variabel yang dimaksud atau tentang apa yang diukur oleh variabel yang bersangkutan. Cara pengukuran adalah metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur atau mendapatkan informasi data untuk variabel yang bersangkutan. Hasil ukur adalah pengelompokan variabel yang bersangkutan menjadi skala nominal, ordinal, interval maupun ratio (Notoatmojo, 2018).

Tabel 3. 1 Definisi Operasional

Variabel Penelitian	Definisi	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Persepsi orang tua	Pandangan orang tua terhadap aktivitas anak dalam menggunakan <i>gadget</i> untuk keseluruhan kegiatan.	Kuesioner diadaptasi dari Putri, 2020, dalam kuesioner ada 19 pertanyaan. Sudah dilakukan validitas	Hasil score : 0 - 19 : Persepsi Buruk 20 - 38 : Persepsi Sedang 39 - 57 : Persepsi Baik 58 - 76 : Persepsi Sangat Baik	Ordinal

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah orang tua anak SD Negeri Grabag 3 dengan jumlah siswa keseluruhan dari kelas 1-6 adalah 180 siswa. Sehingga, total Populasi adalah keseluruhan pada objek penelitian yang akan diteliti semua siswa kelas 1-6 yang digunakan dalam penelitian ini sejumlah 180 orang tua anak SD Negeri Grabag 3.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari anggota populasi yang dijadikan wakil dalam penelitian. Secara luas sampel dapat diartikan sebagai serangkaian observasi atau penelitian yang dilakukan terhadap sebagian obyek penelitian dan tujuan dapat memperoleh gambaran mengenai keseluruhan obyek itu sendiri (Sugiyono, 2018). Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan *proportionate stratified random sampling*. pemilihan responden dilakukan dengan mengambil beberapa subjek yang ditentukan seimbang dengan banyaknya subjek yang terdapat pada sekolah tersebut. Besar sampel dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$n = \frac{Z^2 \cdot N \cdot pq}{d^2 \cdot (N-1) + Z^2 \cdot pq}$$

keterangan:

n : Jumlah sample

Z : Standart normal deviasi

N : Jumlah populasi

p : Proporsisi jika tidak diketahui 50%

q : Proporsisi selain kejadian yang diteliti (q = 1-p)

d : derajat penyimpangan terhadap populasi 10% = 0,1

$$\begin{aligned} n &= \frac{(1,96^2) \cdot 180 \cdot 0,50 \cdot 0,50}{(0,1^2) \cdot (180-1) + (1,96^2) \cdot 0,50 \cdot 0,50} \\ &= \frac{172,872}{2,7504} \end{aligned}$$

n = 62,853 (dibulatkan menjadi 63)

berdasarkan hasil perhitungan di atas maka jumlah responden yang diperlukan adalah 63 orang tua kelas 1-6 SD N Grabag 3. Nursalam (2018) menyampaikan bahwa untuk mengantisipasi sampel apabila terjadi data yang kurang lengkap atau responden berhenti di tengah penelitian, maka peneliti menambah jumlah sampel sejumlah 10%. Zaky (2017) menyampaikan bahwa koreksi atau penambahan jumlah sampel berdasarkan prediksi sampel *drop out* dari penelitian. Rumus yang digunakan untuk koreksi jumlah sampel adalah:

$$n^1 = \frac{n}{1 - f}$$

Keterangan:

n^1 : Besar sampel setelah dikoreksi

n : Jumlah sampel berdasarkan estimasi sebelumnya

f : Prediksi persentase sampel *drop out*, diperkirakan 10% ($f = 0,1$)

Jadi sampel minimal setelah ditambah dengan perkiraan sampel *drop out* adalah:

$$\begin{aligned} n^1 &= \frac{63}{1 - 0,1} \\ &= 70 \end{aligned}$$

Jadi, jumlah sampel (responden) yang akan dilakukan penelitian adalah sejumlah 70 responden. Jumlah dalam sampel ditetapkan untuk Sekolah Dasar Negeri Grabag 3 dengan menggunakan rumus dibawah ini:

Rumus Perhitungan Proporsi Sampel

$$\text{Jumlah sampel tiap Sekolah Dasar} = \frac{\text{Jumlah sampel tiap kelas} \times \text{total sampel}}{\text{Jumlah populasi}}$$

Tabel 3. 2 Perhitungan Proporsi Sampel

No	Kelas	Perhitungan Proporsi Sampel	Jumlah
1	Kelas 1	$31 / 180 \times 70$	12
2	Kelas 2	$28 / 180 \times 70$	11
3	Kelas 3	$29 / 180 \times 70$	11
4	Kelas 4	$27 / 180 \times 70$	11
5	Kelas 5	$31 / 180 \times 70$	12
6	Kelas 6	$35 / 180 \times 70$	13
Jumlah total			70

3.4.3 Kriteria Inklusi

- a. Orang tua siswa SD Negeri Grabag 3.
- b. Orang tua yang bisa membaca dan menulis
- c. Orang tua yang memiliki Hp atau laptop
- d. Orang tua yang bersedia menjadi responden tanpa ada unsur paksaan.

3.4.4 Kriteria Eksklusi

- a. Orang tua yang tidak bisa membaca dan menulis.
- b. Orang tua siswa yang tidak bersedia menjadi responden

3.5 Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2022 dimana objek penelitian adalah orang tua anak SD Negeri Grabag 3 kelas 1-6.

3.6. Alat dan Metode Pengumpulan Data

3.6.1. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang berisi pertanyaan terkait variabel yang diteliti serta dikembangkan oleh Putri 2020. Kuesioner terdiri dari dua bagian yaitu bagian pertama berupa karakteristik dari responden yaitu orang tua, bagian kedua berupa pertanyaan dengan 19 soal tentang persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* oleh anak.

Kuesioner maupun lembar checklist merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2018).

1. Data Karakteristik Responden

Pada kuesioner karakteristik, responden memberikan jawaban yang diajukan oleh peneliti yaitu menjawab data-data demografi yang dibutuhkan dan dimungkinkan berpengaruh terhadap variabel.

2. Kuesioner Persepsi Orang Tua tentang Penggunaan *Gadget* oleh Anak

Kuesioner persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* oleh anak ini adalah untuk mengetahui persepsi orang tua, dengan metode checklist dengan pilihan kriteria Selalu (Skor 4) Kadang-kadang (Skor 3) Pernah (Skor 2) Tidak pernah (Skor 1) dengan 25 butir pertanyaan. Skor diukur dari terendah skor kurang mengetahui persepsi orang tua terhadap anak. Skor terendah 0, skor tertinggi 76. Untuk hasil skor dikategorikan menjadi tiga yaitu : Buruk 0-19, Sedang 20-38, Baik 39-57, Sangat Baik 58-76.

3.6.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Kuesioner berdasarkan variabel yang diteliti kemudian diberikan kepada responden. Adapun jalannya penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu :

3.6.2.1. Tahap Pra Penelitian

- a. Tahap ini merupakan tahap pengajuan judul penelitian kepada pembimbing.
- b. Konsultasi proposal skripsi kepada dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II.
- c. Pengurusan surat ijin dari Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- d. Pengajuan surat ijin dari Fakultas ke SD Negeri Grabag 3 dalam rangka memperoleh data mengenai orang tua dari siswa kelas 1-6.
- e. Pengambilan data orang tua anak SD Negeri Grabag 3.

3.6.2.2. Tahap Persiapan Penelitian

- a. Setelah proposal penelitian disetujui oleh dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II, peneliti mengajukan surat penelitian ke Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Magelang.
- b. Peneliti menyerahkan surat permohonan ijin ke Disdikbud (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan) di Sawitan, Kabupaten Magelang.
- c. Peneliti menyerahkan surat permohonan ijin kepada Kepala Sekolah SD Negeri Grabag 3 sebagai surat pengantar untuk tindak lanjut penelitian di SD Negeri Grabag 3.
- d. Setelah surat ijin penelitian disetujui oleh kepada Kepala Sekolah SD Negeri Grabag 3, peneliti akan mendapat surat balasan yang diserahkan ke Kaprodi S1 Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- e. Setelah mendapat ijin, peneliti akan memberitahu terkait tentang instrument yang akan digunakan.

3.6.2.3. Tahap Penelitian

- a. Peneliti dan asisten peneliti melakukan persamaan persepsi tentang alat dan metode yang akan digunakan.
- b. Penelitian menggunakan teknik random sampling dalam mengumpulkan sampel sehingga semua orang tua kelas 1-6 SD Negeri 3 Grabag akan dijadikan sampel dalam penelitian ini.
- c. Setelah mendapat responden sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan peneliti menjelaskan maksud dan tujuan. Peneliti melakukan *informed consent* terhadap calon responden. Melakukan kontak dengan responden melalui aplikasi Whatsaap / Telegram
- d. Waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini kurang lebih satu minggu.
- e. Peneliti dibantu oleh asisten peneliti yaitu wali kelas dari kelas 1-6 SD Negeri Grabag 3 yang bersedia membantu peneliti menyebarkan kuesioner melalui aplikasi Whatsaap / Telegram.
- f. Peneliti dan asisten peneliti melakukan persamaan persepsi tentang alat dan metode penelitian yang akan digunakan.
- g. Peneliti memiliki dokumentasi tentang responden agar data responden tidak diambil secara berulang.
- h. Responden diharapkan menjawab seluruh pertanyaan di dalam kuesioner. Setelah responden selesai, lembar kuesioner dikembalikan kepada peneliti.
- i. Kuesioner yang telah diisi selanjutnya diolah dan dianalisa oleh peneliti.

3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.7.1 Validitas

Validitas merupakan suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang di ukur (Nursalam, 2018). Dalam penelitian ini uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment*. Instrument kuesioner dilakukan analisis uji validitas menggunakan *system computerize spss 16 for window* ($r_{tabel}=0,3961$). Hasil perhitungan tiap-tiap item akan dibandingkan dengan tabel nilai *product moment*, jika r hitung lebih besar dari koefisien nilai r_{tabel} yaitu pada taraf signifikan 5%

maka instrumen yang diujicobakan dinyatakan valid (Notoatmodjo, 2019). Untuk checklist kuesioner dibuat oleh peneliti dengan menggunakan kuesioner yang telah dibuat oleh (Putri, 2020)

Alat ukur pada penelitian ini menggunakan tools persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak SD dan sudah dilakukan uji validitas oleh 25 responden nilai 0,456 yang berarti seluruh item pertanyaan dapat digunakan yang dilakukan pada tanggal 6 Juli 2022.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa hasil pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek belum berubah. Reliabilitas mengacu pada konsistensi atau kepercayaan hasil ukur, yang mengandung makna kecermatan pengukuran. Pengukuran yang tidak reliabel akan menghasilkan skor yang tidak dapat dipercaya karena perbedaan skor yang terjadi antara individu lebih ditentukan oleh faktor kesalahan dan faktor perbedaan yang sesungguhnya (Azwar, 2019).

Dalam melakukan penelitian dengan hasil uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir atau item pertanyaan dalam angket (kuesioner) penelitian. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam Uji Reliabilitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,06$ maka kuesioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten
2. Sementara, jika nilai Cronbach's Alpha $< 0,06$, maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak reliabel atau konsisten.
3. Kuesioner terdiri dari 19 pertanyaan yang ada didapatkan hasil nilai $\alpha = 0,883$ maka dapat disimpulkan bahwa semua pertanyaan dapat dikatakan reliabel.

3.8. Metode Pengolahan Data dan Analisis Data

3.8.1. Metode Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan tindakan memperoleh data dalam bentuk raw data atau data mentah kemudian diolah menjadi informasi yang dibutuhkan oleh peneliti (Setiadi, 2019). Tindakan pengumpulan data sebagai berikut :

a. Editing

Editing adalah suatu tindakan mengecek daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden. Pengecekan ini dapat berupa pengecekan kelengkapan jawaban, keterbacaan tulisan dan relevansi dari respondean (Infection et al., 2020).

b. Coding

Coding data adalah pemberian kode-kode tertentu pada tiap-tiap data termasuk memberikan kategori untuk jenis data yang sama. Kode adalah simbol tertentu dalam bentuk huruf atau angka untuk memberikan identitas data. Kode yang diberikan dapat memiliki makna sebagai data kuantitatif (berbentuk skor).

Pada kuesioner Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak SD, Kode 1 apabila persepsi buruk, kode 2 untuk persepsi sedang, kode 3 untuk persepsi baik dan kode 4 untuk persepsi sangat baik.

c. Processing / Entry

Processing / entry adalah proses memasukkan data ke dalam table aplikasi SPSS yang ada dikomputer. Data yang diperoleh dalam SPSS 16,0 merupakan data rerata orang tua anak SD Negeri Grabag 3.

d. Cleaning merupakan teknik penghapusan data-data yang tidak sesuai dengan kebutuhan Pembersihan data dilakukan setelah seluruhnya berhasil dimasukkan ke SPSS.

3.8.2. Analisa Data

Analisa data yang digunakan adalah analisa deskriptif dan inferensi. Pada saat menganalisis dan penelitian menggunakan bantuan perangkat lunak perhitungan statistik pada computer.

3.8.2.1. Teknik Analisa Data

Analisa data yang digunakan pada penelitian, yaitu :

a. Teknik analisa statistik univariant

Analisa univariant adalah analisa yang menganalisis tiap variabel dan dari hasil penelitian. Setelah dilakukan pengumpulan data kemudian data analisa menggunakan statistik deskriptif untuk disajikan dalam bentuk tabulasi, minimum, maksimum, dan mean dengan cara memasukan seluruh data kemudian diolah secara statistik deskriptif untuk melaporkan hasil dalam bentuk distribusi dari masing-masing variabel (Notoatmodjo, 2019). Analisis univariat dilakukan terhadap tiap variable dari hasil penelitian, bertujuan melihat gambaran proporsi masing-masing kategorik, variable yang diteliti yaitu persepsi orang tua anak SD Negeri Grabag 3. Analisis data hasil penelitian disajikan secara deskriptif dalam bentuk tabel untuk mengetahui distribusi frekuensi masing-masing variable.

Analisis univariant yang digunakan untuk data numerik adalah usia diukur menggunakan *mean* dan *sd*, sedangkan untuk data kategorik meliputi presentase persepsi orang tua, jenis kelamin, usia, pendidikan terkahir, dan pekerjaan.

3.9. Etika Penelitian

Seorang peneliti dalam melakukan penelitian harus menerapkan etika sebagai berikut, menurut Hidayat (2018) :

a. Persetujuan riset (*informed concert*)

Informed Concert merupakan proses pemberian informasi yang cukup dapat dimengerti kepada responden mengenai partisipasinya dalam suatu penelitian.

Informed Concret berfungsi memberikan penjelasan mengenai maksud dan tujuan peneliti. Peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada orang tua anak SD Negeri Grabag 3 terkait tujuan dan manfaat penelitian, serta tata cara pengisian lembar checklist. Orang tua anak SD Negeri Grabag 3 yang sudah paham dan setuju untuk menjadi responden kemudian diminta mengisi lembar *Informed Concret* serta memberikan tanda tangan pada lembar tersebut, kemudian responden dipersilahkan mengisi lembar pengukuran yang sudah disediakan dengan pendampingan peneliti.

b. Kerahasiaan

Tanggung jawab peneliti untuk melindungi semua informasi ataupun data yang dikumpulkan selama dilakukan penelitian. Responden yang sudah mengisi lembar checklist, datanya dirahasiakan, hanya peneliti dan responden tersebut yang tau.

c. Anonim

Tindakan merahasiakan nama peserta terkait dengan partisipasi mereka dalam suatu proyek penelitian. Hal ini untuk menjaga kerahasiaan informasi yang diperoleh dari responden. Informasi yang telah didapatkan dijaga kerahasiaannya oleh peneliti, sehingga dalam penelitian ini menggunakan anonymity dan menuliskannya pada kode data responden tanpa keterangan nama lengkap dan alamat.

d. *Beneficience*

Peneliti melaksanakan penelitian sesuai dengan prosedur peneliti guna mendapatkan hasil yang bermanfaat semaksimal mungkin bagi responden penelitian dan dapat digeneralisasikan ditingkat populasi.

3.9.5. Perinsip menghargai hak asasi manusia (*Respect of human dignity*)

Prinsip ini menghormati dan menghargai hak-hak sebagai responden. Responden berhak untuk menerima, menolak, ataupun mengundurkan diri. Selain itu

responden berhak untuk bertanya jika ada penjelasan yang responden kurang mengerti dan mengetahui manfaat penelitian ini.

3.9.6. Prinsip Keadilan (*Right to Justify*)

Prinsip keadilan yaitu tidak membeda bedakan responden yang satu dengan responden yang lainnya. Pada penelitian ini semua populasi berhak untuk dijadikan sampel. Semua responden mendapatkan kesempatan yang sama untuk mendapatkan informasi yang sama.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai gambaran persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak Sd Negeri Grabag 3 dapat disimpulkan sebagai berikut:

5.1.1 Karakteristik Responden

Penelitian yang di lakukan di SD Negeri Grabag 3 terhadap persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak, mayoritas orangtua memiliki anak berjenis kelamin laki laki sebanyak 39 anak (55,7%). Untuk usia anak mayoritas adalah pada kategori usia 9-10 tahun sebanyak 23 responden dengan presentase (35,7%). Untuk kategori usia orangtua mayoritas adalah berumur 36 dengan presentase (51,4%). Untuk katergori Pendidikan orangtua mayoritas adalah mayoritas SMA sebanyak 46 responden dengan presentase (65,7%). Untuk pekerjaan orangtua mayoritas bekerja sebagai buruh sebanyak 44 responden dengan presentase (62,9%)

5.1.2 Persepsi orang tua tentang penggunaan *gadget* anak SD Negeri Grabag

Penelitian yang di lakukan di SD Negeri Grabag 3 terhadap persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada a nak, mayoritas orang tua memiliki persepsi yang baik terhadap penggunaan *gadget* pada anak sebanyak 56 responden dengan presentase (80%).

5.1.3 Pengontrolan orang tua terhadap penggunaan *gadget* yang digunakan anak SD Negeri Grabag 3

Pengontrolan orang tua terhadap penggunaan *gadget* yang dapat digunakan anak SD Negeri Grabag 3, yaitu: memberikan batasan waktu anak bermain *gadget*, meluangkan waktu untuk anak, menyibukkan waktu anak dengan kegiatan. mengajak anak untuk belajar bersama diluar rumah guna mengenal alam sekitarnya

5.2 Saran

Dari penelitian ini dapat diungkapkan beberapa saran yang mungkin dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berperan dalam penelitian ini. Saran tersebut yaitu:

5.2.1 Bagi Responden

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan oleh orangtua untuk mengetahui dan mampu mengarahkan penggunaan gadget pada anak

5.2.2 Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi penyusunan program pembelajaran dengan menggunakan *gadget* pada anak.

5.2.3 Bagi Pelayanan Kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan pertimbangan untuk membantu meningkatkan pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan *gadget* dengan sehat pada anak.

5.2.4 Bagi Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang persepsi orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak

DAFTAR PUSTAKA

- Adhytiya, R. (2021). *Gambaran Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah Di TK ISLAM TERPADU AL-IKHLAS Boyolali*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Adimurtia, D. dkk. (2018). *Pengantar Psikologi Umum*. Graha ilmu.
- Agusta, D. (2017). *Faktor-faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone pada Siswa Di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta*. 3, 86–96.
- Alia, T. dan I. (2018). *Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital*. 14, 65–78.
- Amalia, S. (2019). Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di TK Surabaya. *Jurnal PG Paud*, 2(2).
- apjii.co.id. (n.d.). *Laporan Survei Internet APJII 2019-2020-Q2*. Www.Apjii.Co.Id.
- Azwar. (2019). *Metode Penelitian Psikologi Edisi II*. Pustaka Pelajar.
- Cahya. (2017). *Berapa Usia Ideal Anak Gunakan “Gadget”?* Www.Kompas.Com.
- Chaudron, S., Di gioia, R., & Gemo, M. (2019). Young Children (5-10) and Digital Technology, a Qualitative Study Across Europe. *JRC Science for Policy Report*, 1(1).
- Chusna, P. A. (2020). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- De Lima, L., & Castronuevo, E. (2018). Perception of Parents On Children’s Use of Gadgets. *The Bedan Journal of Psychology*, 1(1).
- Demirci, Akgönül, & Akpınar. (2015). Relationship of smartphone use severity with sleep quality, depression, and anxiety in university students. *J BehavAddict.*, 4(2), 85–92.
- Desmita. (2018). *Psikologi Perkembangan*. PT.Remaja.Rosdakarya.
- DISKOMINFO Kabupaten Magelang. (2021). *Data Dinas Komunikasi dan Informatika*. Pusaka.Magelangkab.Go.Id.
- Elizabeth B. Hurlock. (2017). *Psikologi Perkembangan*. Erlangga.
- Fachrizal Rafki. (2018). *Inilah Konten yang Sering Ditelusuri Anak-anak Indonesia Ketika Online*. <https://infokomputer.grid.id/>.
- Fadila, D., & Ridho, S. L. Z. (2018). Perilaku konsumen. *Palembang: Penerbit Citrabooks Indonesia*.
- Fadzil, N. M., Abdullah, M. Y., Azul, M., & Salleh, M. (2018). *The Level Of Tolerance Sanctioning Children Using Gadgets By Parents Lead To*

- Nomophobia : EARLY AGE*. 09(02), 615–622.
- Fajrin. (2017). Hubungan Tingkat Penggunaan Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Idea Societa*, 2(6), 1–33.
- Hidayat. (2018). *Metodologi Penelitian Keperawatan dan Kesehatan*. salemba medika.
- Hombing, W. (2018). Peningkatan Pengetahuan, Sikap dan Tindakan Remaja Laki-laki di SMK Negeri 4 Kecamatan Umbulharjo Kota Yogyakarta Tentang Antibiotika Dengan Metode CBIA (Cara Belajar Insan Aktif). *Fakl Farmasi*; 2(6), 1–126.
- Iii, B. A. B., & Penelitian, A. D. (2013). *No Title*. 31–39.
- Iii, B. A. B., & Penelitian, A. P. (2017). *Pengaruh Ragam Dan Intensitas Aktivitas Fisik Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Mood*. 63–89.
- Indriyani, M., Sofia, A., & Anggraini, G. F. (2017). Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Maulita. *Journal FKIP Universitas Lampung*, 2(3), 473–482. <https://doi.org/10.7868/s0026898417020173>
- Infection, W. H. O., Guidance, I. P. C., Group, D., Penyusunan, K., Ppi, P., & Gdg, I. P. C. (2020). *Anjuran mengenai penggunaan masker dalam konteks*. 1–17.
- Jatmika, H. M. (2018). *Pemanfaatan Media Visual Dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar*. 1, 89–99.
- Kartika, U. (2014). *10 Alasan anak perlu lepas dari gadget*. Kompas. Com.
- Kim, Kim, M., Kim, H., Ju, K., & Choi, S. (2015). Smartphone addiction: (focused depression, aggression and impulsion) among college students. *Indian Journal of Science and Technology*, 2(5).
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2018). *Manajemen Pemasaran Jilid 2*. Erlangga.
- Kriyantono, R. (2018). *Teknik praktis riset komunikasi: disertai contoh praktis riset media, public relation, advertising, komunikasi organisasi, komunikasi pemasaran*. Kencana.
- Mamang, E., & Sopiah. (2013). *Perilaku Konsumen Pendekatan Praktis disertai Himpunan Jurnal Penelitian*. ANDI.
- Mukarromah, T. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Notoatmodjo. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan* (R. Cipta (ed.)).
- Novitasari, D. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. 05, 182–186.
- Nursalam. (2018). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*.

salemba medika.

- Papalia, D. E., Old s, S. W., & Feldman, R. D. (2016). *No Title*. Raja Grafindo Persada.
- Pebriana, P. H. (2018). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Potter, P., & Perry, A. G. (2017). *Fundamental Of Nursing: Concep, Proses and Practice. Edisi I*, 3.
- Pratama, A. (2020). Peran Orangtua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di Perumahan Griya Abdi Negara Kelurahan Sukabumi Bandar Lampung) [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. In *International Journal of Hypertension* (Vol. 1, Issue 1). <http://etd.eprints.ums.ac.id/14871/%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.cell.2017.12.025%0Ahttp://www.depkes.go.id/resources/download/info-terkini/hasil-risikesdas-2018.pdf%0Ahttp://www.who.int/about/licensing/%0Ahttp://jukeunila.com/wp-content/uploads/2016/12/Dea>
- Prawirohardjo, S. (2010). *Buku Acuan Nasional Pelayanan Kesehatan Maternal dan Neonatal*. PT Bina Pustaka Sarwono Prawirohardjo.
- Primadini, F. (2018). *Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Telepon Seluler Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. 4.
- Putri, A. E. (2020). *Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Dusun VI Emplasmen Tinjowan Kecamatan Ujung Padang Kabupaten Simalungun*. Universitas Negeri Medan.
- Rahmawati, D. S. (2018). *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Di SD N 01 Kebonharjo, Klaten*. Universitas Islam Indonesia.
- Rozalia, maya ferdiana. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731>
- Salawati, T. (2021). *Persepsi Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Pada Anak SD Di Perkotaan dan Pinggiran Di Kota Blora Devita*. 11(2), 111–119.
- Setiadi. (2019). *Konsep dan Praktik Penulisan Riset Keperawatan*. Graha ilmu.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. IKAPI.
- Supariasa, I. D. N. dkk. (2018). *Penilaian Status Gizi*. Buku Kedokteran EGC.
- Suryanto, D. (2012). *Pengantar Psikologi Sosial*. Pusat Penerbitan dan Percetakan Unair (AUP).
- Twentinio. (2017). *Persepsi Pelanggan Terhadap Penggunaan Speedy Jaringan*

Broadband Ready. Politeknik Negeri Sriwijaya.

Yosepha Pusparisa. (2020a). *Berapa Jumlah Pengguna Smartphone Dunia*. Databoks.

Yosepha Pusparisa. (2020b). *Daftar Negara Pengguna Smartphone Terbanyak, Indonesia Urutan Berapa?* Databoks.