HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK USIA SEKOLAH DI SD NEGERI 200220 PADANGSIDIMPUAN

SKRIPSI

Oleh :

KHOFIFAH HANDAYANI
NIM.21010027

PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARAJANA
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN
DIKOTA PADANGSDIMPUAN
2025

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK USIA SEKOLAH DI SD NEGERI 200220 PADANGSIDIMPUAN

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Keperawatan

Oleh :

KHOFIFAH HANDAYANI
NIM.21010027

PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARAJANA
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN
DIKOTA PADANGSDIMPUAN
2025

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK USIA SEKOLAH DI SD NEGERI 200220 PADANGSIDIMPUAN

Skripsi Ini Telah Diseminarkan dan Dipertahankan di Hadapan
Tim Penguji Program Studi Keperawatan Program Sarjana
Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan
di Kota Padangsidimpuan

Padangsidimpuan, Mei 2025

Pembimbing Utama

Dr. Ns. Sukhri Herianto Ritonga, M.Kep
NUPTK. 8961766667130232

Pembimbing Pendamping

Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep
NUPTK. 8743762663230272

Ketua Program Studi
Keperawatan Program Sarjana

Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep
NIDN.0111048402

Dekan Fakultas Kesehatan

Arinil Hidayah, SKM. M.Kes
NIDN. 0118108703

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Khofifah Handayani

NIM : 21010027

Program Studi : Keperawatan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul **"Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah Di Sd Negeri 200220 Padangsidimpuan"** benar bebas dari plagiat, dan apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebernar-benarnya.

Padangsidimpuan, Mei 2025

Peneliti



Khofifah Handayani

INDENTITAS PENULIS

Nama : Khofifah Handayani

NIM : 21010027

Tempat /Tanggal Lahir : Padangsidimpuan 23 Oktober 2002

Jenis kelamin : Perempuan

Alamat : Jl. Melati Gang Sidomulyo, Ujung Padang, Padangsidimpuan

Riwayat Pendidikan:

1. SDN 200220 Padangsidimpuan : 2009-2015
2. SMPN 6 Padangsidimpuan : 2015-2018
3. SMKN 1 Padangsidimpuan : 2018-2021
4. Universitas Aufa Royhan Padangsidimpuan : 2021-2025 Di Kota

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-NYA peneliti dapat menyusun skripsi dengan judul "Hubungan penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak usia Sekolah", sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana keperawatan di Program Studi Keperawatan Program Sarjana Universitas Aufa Royhan Di Kota PadangSidimpuan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak.Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Arinil Hidayah, SKM, M.Kes, selaku Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan di Kota PadangSidimpuan.
2. Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep selaku ketua program studi keperawatan program sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan di Kota PadangSidimpuan.
3. Dr.Sukhri Herianto Ritonga, M.Kep, selaku pembimbing utama yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep, pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ns.Asnil Adli Simamora, M.Kep, selaku ketua penguji yang telah meluangkan waktu untuk menguji skripsi ini.
6. Dr. Adi Antoni M.Kep, selaku anggota penguji yang telah meluangkan waktu untuk menguji skripsi ini.

7. Seluruh dosen Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidimpuan.
8. Syafrida M.pd, selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri 200220 Padang Sidempuan.
9. Teristimewa peneliti ucapkan terima kasih kepada ayahanda Basirun dan ibunda Estiyati tersayang, serta seluruh keluarga yang telah memberikan motivasi, cinta serta Do'a restu dan tentu saja kesabaran tanpa batas selama saya menjalani pendidikan.
10. Kepada teman-teman dan sahabat yang telah banyak membantu, mendukung dan memberi dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Kritik dan saran yang bersifat membangun penelitian harapan guna perbaikan dimasa mendatang. Mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat bagi peningkatan kualitas pelayanan keperawatan. Aamin.

Padangsidimpuan, Mei 2025

Peneliti

PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
UNIVERSITAS AUFA ROHAN DI KOTA PADANGSIDIMPUAN

Laporan Penelitian, Februari 2025
Khofifah Handayani

Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri 200220 Padangsidimpuan

ABSTRAK

Masalah interaksi sosial pada anak usia sekolah dasar dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Beberapa penyebab utama yang telah diidentifikasi dalam penelitian adalah Penggunaan Gadget yang berlebihan, penggunaan gadget yang berlebihan mengganggu perkembangan keterampilan sosial anak-anak. Anak-anak yang menghabiskan banyak waktu dengan gadget sering kali mengalami kesulitan dalam berinteraksi langsung dengan teman sebaya dan berkomunikasi secara efektif. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 200220 Padangsidimpuan dengan jumlah sampel sebanyak 182 siswa yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang mengukur durasi penggunaan gadget serta tingkat interaksi sosial anak. Analisis data dilakukan menggunakan uji Chi-Square. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa menggunakan gadget dalam durasi yang cukup panjang, dengan kategori penggunaan sangat lama (>4 jam) sebanyak 35,2%. Dari segi interaksi sosial, sebanyak 59,3% siswa memiliki interaksi sosial yang kurang baik. Hasil uji statistik Chi-Square menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak (p-value = 0,000; α = 0,05). Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD Negeri 200220 Padangsidimpuan. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap interaksi sosial anak. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dari orang tua dan guru dalam mengatur penggunaan gadget agar anak tetap dapat mengembangkan keterampilan sosial mereka secara optimal.

Kata Kunci: Penggunaan gadget, interaksi sosial, anak usia sekolah dasar.
Daftar pustaka : 51(2003-2024)

NURSING STUDY PROGRAM OF BACHELOR PROGRAM AUFA ROYHAN UNIVERSITY IN PADANGSIDIMPUAN CITY

Research Report, February 2025
Khofifah Handayani

The Relationship between Gadget Use and Social Interaction in School-Age Children at SD Negeri 200220 Padangsidimpuan

ABSTRACT

Social interaction problems in elementary school-aged children can be caused by various factors. One of the main factors identified in the research is excessive gadget use, which disrupts the development of children's social skills. Children who spend a lot of time on gadgets often experience difficulties in interacting directly with peers and communicating effectively. This study uses a quantitative method. The population in this study were all students of SD Negeri 200220 Padangsidimpuan with a sample size of 182 students selected using the simple random sampling technique. Data were collected through a questionnaire that measured the duration of gadget use and the level of children's social interactions. Data analysis was carried out using the Chi-Square test. The results of the study showed that the majority of students used gadgets for a fairly long duration, with a very long usage category (>4 hours) of 35.2%. In terms of social interaction, 59.3% of students had poor social interaction. The results of the Chi-Square statistical test showed that there was a significant relationship between gadget use and children's social interaction (p-value = 0.000; a=0.05). There was a significant relationship between gadget use and social interaction in school-age children at SD Negeri 200220 Padangsidimpuan. Excessive use of gadgets can have a negative impact on children's social interactions. Therefore, supervision from parents and teachers is needed in regulating the use of gadgets so that children can continue to develop their social skills optimally.

Keywords : Gadget use, social interaction, elementary school children.
Bibliography: 51 (2003-2024)



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **ii**
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT ..... **iii**
INDENTITAS PENULIS ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
ABSTRAK ..... **vii**
ABSTRACT ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR SKEMA ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**

BAB 1 PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 5
1.3 Tujuan Penelitian 5
1.3.1 Tujuan Umum 5
1.3.2 Tujuan Khusus 5
1.4 Manfaat Penelitian 6
1.4.1 Manfaat Teoritis 6
1.4.2 Manfaat Praktisi 6

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA **8**
2.1 Penggunaan Gadget 8
2.1.1 Dampak Negatif Penggunaan Gadget 10
2.1.2 Dampak Positif Penggunaan Gadget 12
2.2 Interaksi Sosial 15
2.2.1 Pengertian Interaksi Sosial 15
2.2.2 Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial 17
2.2.3 Interaksi sosial anak usia sekolah dasar 18
2.2.4 Ciri-ciri sosial anak usia sekolah dasar 20
2.3 Kerangka Konsep 21
2.4 Hipotesis penelitian 22

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN **23**
3.1 Jenis dan Desain Penelitian 23
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian 23
3.2.1 Tempat Penelitian 23
3.2.2 Waktu penelitian 24
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian 24
4.3.1 Populasi 24
4.3.2 Sampel 24
3.4 Alat Pengumpulan Data 27
3.4.1 Alat Pengumpulan data 27
3.4.2 Uji Validitas Dan Realibilitas 28
3.5 Prosedur Pengumpulan Data 30
3.6 Definisi Operasional 31

3.7 Pengolahan Dan Analisis Data 32
3.7.1 Pengolahan Data 32
3.7.2 Analisa Data 32
3.8 Etika Penelitian 33

BAB 4 HASIL PENELITIAN 35
4.1 Analisa Univariat 35
4.1.1 Karakteristik Responden 35
4.2 Analisa Bivariate 37

BAB 5 PEMBAHASAN 38
5.1 Analisa Univariat 38
5.1.1 Kelas 38
5.1.2 Jenis Kelamin 38
5.1.3 Penggunaan Gadget 39
5.1.4 Interaksi sosial 40
5.2 Analisa Bivariat 41
5.2.1 Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah 41

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN 45
6.1 Kesimpulan 45
6.2 Saran 45

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal dan waktu penelitian..... 24
Tabel 3.2 Parameter Kuisioner..... 28
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Kuisioner Interaksi Sosial..... 28
Tabel 3.4 Hasil Uji Reabilitas Interaksi Sosial 30
Tabel 3.5 Definisi Operasional..... 31
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden 35
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget.....36
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial Responden 37
Tabel 4.4 Analisis Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial
Penggunaan Gadget * Interaksi Sosial Crosstabulation.....37

DAFTAR SKEMA

Gambar 2.1 Kerangka Konsep Penelitian 22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin survey pendahuluan dari Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidimpuan
Lampiran 2. Surat balasan izin survey pendahuluan dari tempat penelitian
Lampiran 3. Surat izin penelitian dari Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidimpuan
Lampiran 4. Surat balasan izin penelitian dari tempat penelitian
Lampiran 5. Lembar Permohonan jadi responden
Lampiran 6. Lembar Persetujuan menjadi responden (*informed consent*)
Lampiran 7. Lembar Kuesioner
Lampiran 8. Master Data
Lampiran 9. Output SPSS
Lampiran 10. Lembar Konsultasi
Lampiran 11. Dokumentasi

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Survei Demografi dan Kesehatan Indonesia (SDKI) tahun 2022, sekitar 80% anak usia 6-12 tahun memiliki pertumbuhan fisik yang sesuai dengan standar WHO, mencakup indikator seperti tinggi badan, berat badan, dan indeks massa tubuh (IMT). Namun, hanya sekitar 65% yang menunjukkan perkembangan kognitif yang memadai, berdasarkan hasil uji kemampuan belajar dasar seperti membaca dan matematika (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022). Sementara itu, aspek perkembangan sosial-emosional juga memerlukan perhatian lebih, dengan hanya 60% anak menunjukkan kemampuan interaksi sosial dan pengelolaan emosi yang baik (Kementerian Kesehatan RI, 2022).

Anak-anak di usia sekolah dasar harus dapat berinteraksi secara positif dengan teman sebaya, mengelola emosi mereka, dan bekerja sama dalam kelompok. Berdasarkan laporan UNICEF tahun 2022, kemampuan berinteraksi dan mengelola emosi ini penting untuk perkembangan sosial yang sehat dan kesejahteraan psikologis anak (UNICEF, 2022).

Masalah interaksi sosial pada anak usia sekolah dasar dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Beberapa penyebab utama yang telah diidentifikasi dalam penelitian adalah Penggunaan Gadget yang Berlebihan: Penelitian oleh Dr. Evi Mulyani pada tahun 2021 menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan mengganggu perkembangan keterampilan sosial anak-anak. Anak-anak yang menghabiskan banyak waktu dengan gadget sering kali mengalami kesulitan

dalam berinteraksi langsung dengan teman sebaya dan berkomunikasi secara efektif (Mulyani, 2021).

Pada tahun 2024, penggunaan gadget di seluruh dunia tercatat sangat tinggi, dengan jumlah pengguna gadget mencapai 8.58 miliar, melebihi populasi global sebesar 7.95 miliar (World Economic Forum, 2022). Di Indonesia, pengguna gadget mencapai 79,5% dari total populasi, setara dengan sekitar 221 juta orang. Di Pulau Sumatra, khususnya di Sumatra Utara, pengguna gadget mencapai sekitar 76,8%, sedikit di bawah rata-rata nasional (APJII, 2024). Data ini menunjukkan penggunaan gadget yang signifikan baik di tingkat global maupun regional, mencerminkan tren peningkatan akses dan ketergantungan terhadap gadget.

Pada tahun 2024, penggunaan gadget oleh anak usia sekolah di seluruh dunia menunjukkan angka yang signifikan. Sebuah laporan dari Ofcom menyatakan bahwa sekitar 76% anak usia 5 hingga 7 tahun menggunakan tablet, sementara 24% memiliki smartphone. Penggunaan media sosial di kalangan anak-anak ini juga meningkat, dengan 38% di antaranya melaporkan menggunakan platform tersebut secara independen.

Di Indonesia, meskipun data spesifik untuk tahun 2024 belum tersedia, laporan sebelumnya menunjukkan bahwa pada tahun 2021, sekitar 95% anak-anak di Indonesia memiliki akses ke gadget dan sering menggunakannya untuk belajar dan bermain game.

Kurangnya Keterlibatan dalam Aktivitas Sosial dalam Laporan Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2022 mengungkapkan bahwa kurangnya keterlibatan anak-anak dalam aktivitas sosial, seperti bermain di luar rumah atau berpartisipasi

dalam kegiatan ekstrakurikuler, dapat menyebabkan kesulitan dalam membangun keterampilan sosial. Anak-anak yang jarang berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya berisiko mengalami isolasi sosial (Universitas Pendidikan Indonesia, 2022).

Masalah Keluarga dan Lingkungan dalam Penelitian yang di lakukan oleh Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2023 menunjukkan bahwa masalah di lingkungan keluarga, seperti konflik rumah tangga atau kurangnya dukungan emosional, juga dapat mempengaruhi kemampuan anak untuk berinteraksi sosial dengan baik. Anak-anak yang tidak mendapatkan dukungan sosial yang memadai dari keluarga mungkin kesulitan dalam membentuk hubungan yang sehat di sekolah (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2023).

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2023, sekitar 25% anak usia sekolah dasar menunjukkan tanda-tanda kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan berkomunikasi secara efektif. Penelitian ini mengaitkan masalah tersebut dengan penggunaan gadget yang berlebihan, yang mengurangi waktu anak-anak untuk berinteraksi secara langsung dan terlibat dalam aktivitas sosial yang bermanfaat (Kemendikbud, 2023).

Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2022 mengungkapkan bahwa penggunaan gadget mempengaruhi pola interaksi sosial anak-anak di sekolah. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak yang sering menggunakan gadget berisiko mengalami isolasi sosial dan kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya pembatasan

waktu penggunaan gadget dan pengawasan orang tua untuk mencegah dampak negatif pada perkembangan sosial anak (Universitas Pendidikan Indonesia, 2022).

Gadget di defenisikan sebagai alat teknologi inovatif yang sering dirancang untuk tujuan khusus atau memberikan kemudahan dan efisiensi dalam kehidupan sehari-hari (David Pogue, 2016). Gadget merupakan suatu alat elektronik yang berfungsi untuk berkomunikasi, mendapatkan informasi, mempermudah pekerjaan dan pendidikan.Gadget seiring perkembangan jaman memiliki berbagai fitur-fitur baru seperti; games, internet, video.Pada kemunculanya gadget ialah sebuah istilah kata bahasa Inggris yang berarti suatu barang elektronik kecil yang mempunyai macam fungsi khusus (Chusna, 2017).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Sujianti, 2018) mengatakan pada saat anak memiliki waktu luang, mereka akanlebih memilih bermain dengan gadget dan mengabaikan sekelilingnya.

Anak-anak di perkotaan lebih rentan terhadap dampak negative penggunaan gadget dibandingkan anak-anak di pedesaan. Hal ini disebabkan oleh akses yang lebih mudah terhadap teknologi dan kurangnya pengawasan dari orang tua yang sibuk dengan pekerjaan (Hermawanti dan Susanti, 2020).

Penggunaan gadget bagi peserta didik sangat memprihatinkan, bahwa peserta didik yang sering menggunakan gadget dalam durasi yang lama, dapat membuat dirinya menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih menggunakan gadgetnya untuk bermain game dan menghibur diri daripada berinteraksi dengan teman, orang tua, guru serta orang yang berada di lingkungan sekitarnya. Pengaruh lainnya yaitu semakin meluas dan terbukanya

akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal. Termasuk hal-hal yang belum seharusnya dapat diakses oleh peserta didik (Ismanto dan Onibala,2015).

Berdasarkan hasil survei pendahuluan yang di lakukan oleh peneliti, di dapati bahwasanya banyak siswa yang menggunaan gadget secara berlebihan. Penjelasan ini juga di dukung oleh siswa sudah mengenal gadget dari usia yang sangat dini, sehingga berakibat pada hubungan atau interaksi sosial siswa menjadi terganggu, siswa enggan untuk berkenalan dengan teman baru, akibat lebih asik bermain dengan gadget. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul " Hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SD Negeri 200220 Padangsidimpuan".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut di atas maka rumusan masalah sebagai serikut. Apakah ada hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah Di SD Negeri 200220 Padangsidimpuan?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah Di SD Negeri 200220 Padangsidimpuan.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui karakteristik responden pada anak usia sekolah dasar
2. Untuk mengetahui durasi penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar.
3. Untuk mengidentifikasi interaksi sosial pada anak usia sekolah dasar yang menggunakan gadget.

4. Untuk menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat di gunakan sebagai bahan masukan dan tambahan bagi pengembangan ilmu keperawatan khususnya bidang ilmu keperawatan anak yang berkaitan pada asuhan keperawatan pada gangguan Interaksi social pada anak yang menggunakan gadget.

1.4.2 Manfaat Praktisi

1. Bagi Guru Sekolah

   Setelah di adakan penelitiaan ini guru dapat memberikan saran kepada orang tua dalam mengawasi anak saat menggunakan gadget dengan memberikan kebijakan penggunaan gadget pada anak.Agar anak tidak kecanduan gadget yang dapat menimbulkan terkendalanya interaksi sosial anak di lingkungan sekitarnya.

2. Bagi Orang Tua

   Orang tua dapat memberikan pengawasan terhadap anaknya bagaimana penggunaan gadget yang baik dan bijak, dengan menjadwalkan kapan saja anak boleh memakai gadget. Dengan berapa lama durasi anak dalam menggunakan gadget. Agar anak tidak kecanduan gadget dan tidak ternggangu interaksi sosial anak dengan lingkungan

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dari hasil penelitian ini dapat di jadikan sebagai bahan informasi literatur bagi peneliti selanjutnya untuk lebih mengembangkan lagi mengenai hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penggunaan Gadget

Menurut KBBI, Gadget adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan serta fungsi praktis. Secara umun, gadget adalah perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone atau handpone, laptop, notebook, game console, dan komputer. Saat ini gadget tidak hanya digunakan oleh kalangan orangtua, pekerja dan profesional lainnya, melainkan hampir semua kalangan termasuk kalangan anak usia sekolah dasar sudah mulai memanfaatkan gadget dalam aktifitas sehari-harinya.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.Fungsi khusus yang dimiliki gadget bertujuan untuk memudahkan aktifitas pemiliknya (Osland Cvano, 2013).

Gadget saat ini sangat digemari kalangan masyarakat bahkan menjadi barang pokok yang wajib dimilki oleh setiap orang, baik kalangan pejabat, masyarakat kelas atas maupun masyarakat kelas bawah dan yang paling gemar menggunakan gadget adalah kalangan remaja dan anakanak. Penggunaan gadget saat ini tidak hanya orang dewasa saja, melainkan anak-anak juga menggunakan gadget (Ariston & Frahasini,2018; Syifa, et al, 2019).

Seringnya menggunakan gadget dalam yang lama akan berdampak buruk bagi perilaku peserta didik dalam kesehariannya. Kegiatan yang cendrung dilakukan dengan menggunakan gadget akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadikan gadget sebagai kegiatan rutin yang dilakukannya

sehingga membuat peserta didik tidak fokus saat proses belajar mengajar berlangsung dan menyebabkan penurunan hasil belajar pada peserta didik tersebut. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebih juga dapat membuat peserta didik menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih menggunakan gadgetnya untuk bermain game dan menghibur diri daripada berinteraksi dengan teman, orang tua, guru, dan lingkungan sekitarnya. Pengaruh lainnya yaitu semakin meluas dan terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal, termasuk hal-hal yang belum seharusnya dapat diakses oleh peserta didik usia sekolah dasar (Ayuby, 2017).

Gadget memiliki cakupan yang cukup luas. Hampir setiap perangkat elektronik kecil dengan kemampuan khusus dan mampu menyajikan teknologi yang baru bisa disebut sebagai gadget. Berikut beberapa jenis gadget yang sering digunakan, diantaranya:

a. Smartphone

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan pengunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Bagi beberapa orang, smartphone merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi masyarakat umum, smartphone merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book).Pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa ke mana-mana membuat kemajuan besar dalam pemroses, pengingatan, layar dan sistem operasi yang di luar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun ini. Menurut David Wood, Wakil Presiden

Eksekutif PT Symbian OS, Smartphone dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental, yakni bagaimana mereka dibuat dan apa yang mereka bisa lakukan. Pengertian lainnya memberikan penekanan perbedaan dari dua faktor ini. Kebanyakan alat yang dikategorikan sebagai smartphone menggunakan sistem operasi yang berbeda.Dalam hal fitur, kebanyakan smartphone mendukung sepenuhnya fasilitas surel dengan fungsi pengatur personal yang lengkap.

Perkembangan Smartphone di Indonesia sendiri memiliki segmentasi yang secara umum bisa dikelompokkan menjadi 3 kelas berdasarkan level harga dan spesifikasinya, yaitu:

1) Smartphone kelas atas (high-end)
2) Smartphone kelas menengah (middle level)
3) Smartphone kelas bawah (entry level)

b. Komputer, Laptop dan Notebook

Komputer, Laptop dan Notebook juga merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama canggihnya dengan smartphone dengan keunggulan layar yang lebih lebar dibandingkan dengan smartphone biasa. Bisa untuk melakukan presentasi dengan dihubungkan pada proyektor dan tentu saja tetap dapat dibawa kemana mana dengan mudah.

2.1.1 Dampak Negatif Penggunaan Gadget

1. Pertumbuhan otak yang terlalu cepat; 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 kurangnya perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.

2. Hambatan perkembangan; saat menggunakan gadget, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan.
3. Obesitas; penggunaan gadget yang berlebihan diketahui bisa meningkatkan resiko obesitas. Anak-anak diperbolehkan menggunakan gadget di kamarnya mengalami peningkatan resiko obesitas sebanyak 30%.
4. Gangguan tidur; gangguan tidur yang diakibatkan oleh penggunaan gadget berdampak pula pada penurunan prestasi belajar mereka.
5. Penyakit mental; penyakit mental yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget yang berlebihan ialah meningkatnya depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak.
6. Agresif; tayangan-tayangan yang terpapar di gadget memyebabkan pengguna menjadi lebih agresif. Apalagi, saat ini banyak video game ataupun tayangan berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.
7. Pikun digital; konten media dengan kecepatan tinggi berpengaruh dalam meningkatkan resiko kurangnya perhatian, sekaligus penurunan daya konsentrasi dan ingatan bagi pengguna gadget.

8. Adikasi; kurangnya perhatian orang tua (yang dialihkan pula pada gadget), mengakibatkan anak-anak cenderung lebih dekat dengan gadget mereka sendiri. Hal tersebut memicu adikasi sehingga mereka merasa seakan tidak bisa hidup tanpa gadget.
9. Radiasi; WHO mengategorikan ponsel dalam resiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya. Anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi karena otak dan sistem imun yang masih berkembang sehingga resiko mengalami radiasi gadget lebih besar.
10. Tidak berkelanjutan; sebuah penelitian membuktikan, edukasi yang berasal dari gadget tidak akan lama bertahan dalam ingatan anak-anak (Unovianka, 2014).

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai dampak negatif penggunaan gadget dapat disimpulkan bahwa jika anak usia sekolah dasar sudah diberikan gadget sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya (menirukan ucapan-ucapan kasar atau tidak pantas) dan yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi-sosial anak. Gadget akan sangat berpengaruh karena gadget menjadi sarana yang sangat mudah untuk mengakses kecanduan games online yang kurang mendatangkan manfaat bahkan tidak bermanfaat.

2.1.2 Dampak Positif Penggunaan Gadget

Dari beberapa dampak negatif penggunaan gadget, terdapat juga dampak positif penggunaan gadget pada anak. Adapun dampak positif dari penggunaan gadget yaitu sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan

   Dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, peserta didik dapat dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya di sekolah. Peserta didik dapat mencari berbagai informasi tambahan dari internet mengenai tugas yang diberikan guru. Mereka juga dapat menonton video edukasi dari youtobe atau aplikasi lain untuk menambah pengetahuannya.

2. Memperluas jaringan pertemanan dan mempermudah komunikasi

   Gadget dapat memperluas jaringan pertemanan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke media sosial dan mengakses berbagai fitur-fitur yang ada sehingga kita dapat menemukan teman baru yang jaraknya jauh dari tempat tinggal kita. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih sehingga kita masih dapat melakukan komunikasi dengan mudah kepada saudara ataupun kerabat yang berbeda kota ataupun berbeda Negara dengan kita.

3. Melatih kreativitas anak

   Melalui berbagai aplikasi yang ada di dalamnya termasuk permainan yang mengasah otak anak dan membuat anak berfikit kritis untuk menyelesaikan permainan tersebut dengan strategi yang ia fikirkan akan membuat kemampuan anak tersebut terasah untuk mengembangkan kreativitas di dalam berbagai aspek kehidupannya saat ini, untuk bekerja, memecahkan masalah bahkan untuk melakukan segala sesuatu.

Dampak positif lainnya yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget yaitu sebagai berikut:

1. Komunikasi menjadi lebih praktis
2. Anak yang bergaul dengan dunia gadget cenderung lebih kreatif
3. Mudahnya melakukan akses ke luar negeri
4. Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan gadget yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik (Yordi Anugrah Pertama, 2015).

Selain dari hal-hal di atas, gadget juga menyediakan sumber informasi tidak terbatas yang sangat mengkondusifkan proses pembelajaran generasi digital secara meluas dan integratif. Generasi digital mendapat kesempatan untuk bisa mengemukakan pandangan, pikiran dan perasaan mereka terhadap segala macam isu yang menjadi ketertarikannya. Dengan kepiawaian peserta didik menggunakan gadget dan di dukung dengan jaringan internet, peserta didik menjadikan gadget sebagai sebuah alat dan sumber belajar mandiri.

Indikator penggunaan gadget sendiri diantaranya berupa tingkat intensitas dalam meggunakan gadget, perubahan perilaku, gangguan kesehatan, penggunaan fitur-fitur yang tersedia, dan juga pemilihan waktu dan tempat dalam menggunakannya.

1) Intensitas berupa tingkat keseringan menggunakan gadget. Dimana dalam penelitian ini, apakah peserta didik dalam sehari mengakses gadget atau tidak, apakah durasi yang dibutuhkan untuk mengakses gadget hanya sebentar atau cukup lama. 1. Penggunaan rendah yaitu penggunaan gadget dengan durasi kurang dari 1 jam per hari. 2. Penggunaan sedang yaitu penggunaan gadget dengan durasi sekitar 1-2 jam per hari. 3. Penggunaan tinggi yaitu penggunaan gadget dengan durasi lebih dari 2 jam per hari. 4.

Pengguna ketergantungan yaitu menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 4 jam per hari.

2) Penggunaan fitur-fitur yang ada di dalam gadget. Dalam hal ini apakah peserta didik menggunakan gadget untuk mengakses fitur fitur yang akan membantunya dalam mrngerjakan tugas atau malah menggunakannya untuk bermain tik tok, dan game online (free fire, mobile lagend, dan PUBG).
3) Waktu dan tempat. Dalam hal ini pemilihan waktu dan tempat dalam menggunakan gadget cukup berpengaruh. Apakah peserta didik meggunakan gadget pada waktu-waktu belajar atau justru saat akhir pekan, apakah peserta didik menggunakan gadget saat sedang berada di rumah saja atau justru membawanya ke sekolah juga
4) Timbulnya perubahan perilaku. Perubahan perilaku peserta didik yang biasanya suka bergaul dengan temannya tiba-tiba menjadi pendiam atau peserta didik yang biasanya katif dalam proses pembelajaran menjadi kurang memperhatikan atau malas-malasan dalam belajar.
5) Gangguan kesehatan. Akibat menggunakan gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan gangguan kesehatan terutama gangguankesehatan mata akibat dari radiasi yang ditimbulkan.

2.2 Interaksi Sosial

2.2.1 Pengertian Interaksi Sosial

Kata interaksi secara umum dapat diartikan saling berhubungan atau saling bereaksi dan terjadi pada dua orang induvidu atau lebih. Sedangkan kata sosial berkenaan dengan masyarakat (Wiyono, 2007). Oleh karena itu, secara umum

interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu atau masyarakat yang saling berhubungan baik dalam berkomunikasi maupun melakukan tindakan sosial.

Teori Perkembangan Erik Erikson menekankan pentingnya perkembangan sosial dan psikologis anak pada berbagai tahap. Untuk anak usia sekolah, mereka berada dalam tahap "*Industry vs. Inferiority*", di mana interaksi sosial dan keterampilan sosial menjadi sangat penting. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial, yang penting dalam fase ini.

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial akan terjadi jika adanya sebuah kontak sosial dan adanya komunikasi. Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Indikator interaksi sosial sendiri diantaranya kerjasama antar individu,partisipasi dalam berbagai kegiatan, perhatian yang di dapat yang menjadikan adanya interaksi di dalamnya, persaingan dengan teman sebaya, serta keterlibatan lingkungan sekitar.

1. Kerjasama anatar individu. Interaksi ini terjadi pada saat dua individu bertemu atau bahkan beberapa individu bertemu dan mereka melakukan kerjasama untuk menyelesaikan suatu hal atau suatu kegiatan.
2. Persaingan dengan teman sebaya. Peserta didik ingin membuktikan bahwa dirinya mampu untuk mengatasi masalah yang dihadapi (soalsoal yang diberikan guru) tanpa bantuan orang lain.

3. Perhatian yang di dapat. Peserta didik berlomba-lomba untuk mengerjakan dengan baik tugas yang di berikan guru agar dapat dipuji oleh guru danteman temannya.
4. Partisipasi dalam berbagai kegiatan. Peserta didik semangat untuk mengikuti berbagai kegiatan yang diadakan oleh pihak sekolah.
5. Keterlibatan lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar menjadi salah satu hal yang bisa membantu untuk meningkatkan interaksi peserta didik menjadi lebih baik lagi (Rakhmat,2012).

Jadi dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, yang mana hal ini dapat diartikan bahwa pada interaksi sosial terdapat dalam hubungan antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial akan terjadi jika adanya sebuah kontak sosial dan adanya komunikasi.

2.2.2 Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Interaksi merupakan faktor utaman terjadinya aktivitas-aktivitas sosial, maka terkadang hal tersebut di dasarkan pada kepentingan-kepentingan dari individu-individu sebagai pelaku interaksi. Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi interaksi sosial antara lain:

a. Faktor Imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain, misalnya dalam hal tingkah laku, mode pakaian dan lain- lain. Faktor imitasi memiliki peran penting dalam proses interaksi sosial, hal positif dari imitasi dapat membuat seseorang mematuhi kaedah-kaedah yang berlaku.

Karena menurut Gabriel Trade bahwa kehidupan sosial ini sebenarnya adalah hasil dari faktor imitasi saja.

b. Faktor Sugesti merupakan pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritik dari orang lain.
c. Faktor Identifikasi dalam psikologi merupakan suatu dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain baik secara batiniah dan lahiriah.
d. Faktor Simpati merupakan suatu perasaan tertarik kepada orang lain. Interaksi sosial yang mendasarkan atas rasa simpati akan jauh lebih mendalam bila dibandingkan hanya berdasarkan sugesti atau imitasi saja (Soejono Soekanto, 2009).

2.2.3 Interaksi sosial anak usia sekolah dasar

Interaksi sosial pada anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) mencakup perkembangan keterampilan sosial yang lebih kompleks dibandingkan dengan usia prasekolah. Menurut Asosiasi edukasi anak Nasional (2020) berikut adalah beberapa aspek penting dari interaksi sosial anak usia sekolah dasar:

1. Pengembangan Persahabatan

   Persahabatan: Anak-anak usia sekolah dasar mulai membentuk persahabatan yang lebih mendalam dan stabil. Mereka memilih teman berdasarkan kesamaan minat, hobi, dan nilai-nilai, serta belajar pentingnya kesetiaan dan dukungan emosional.

Keterampilan Sosial: Mereka belajar keterampilan seperti komunikasi yang efektif, pemecahan konflik, dan empati. Keterampilan ini penting untuk membangun dan mempertahankan hubungan yang sehat.

2. Kerja Sama dan Kolaboras

   Proyek Kelompok: Anak-anak terlibat dalam proyek kelompok di sekolah atau kegiatan ekstrakurikuler, yang memerlukan kerja sama dan tanggung jawab bersama. Ini membantu mereka belajar tentang peran dalam tim, berbagi tugas, dan menghargai kontribusi orang lain.

   Kegiatan Sosial: Partisipasi dalam aktivitas seperti olahraga, klub, atau organisasi anak-anak mempromosikan keterampilan kerja sama dan mengajarkan anak-anak cara berfungsi sebagai bagian dari kelompok.

3. Perkembangan Empati dan Kesadaran Sosial

   Empati: Anak-anak mulai lebih memahami perasaan dan perspektif orang lain. Mereka belajar untuk mengenali dan merespons emosi teman-teman mereka, yang penting untuk membangun hubungan yang sehat.

   Kesadaran Sosial: Mereka mulai menyadari dan menghargai perbedaan individu, seperti perbedaan budaya, latar belakang, dan kebutuhan khusus.

4. Manajemen Konflik

   Resolusi Konflik: Anak-anak belajar strategi untuk menyelesaikan konflik dengan cara yang konstruktif. Ini meliputi berbicara secara terbuka tentang masalah, mendengarkan sudut pandang orang lain, dan mencari solusi yang adil.

Pengendalian Emosi: Mereka juga belajar cara mengelola kemarahan dan frustrasi, serta bagaimana mengungkapkan perasaan mereka dengan cara yang sesuai.

5. Pengaruh Media dan Teknologi

   Interaksi Digital: Dengan meningkatnya penggunaan teknologi, anak-anak juga berinteraksi melalui media sosial dan game online. Ini memerlukan pengawasan untuk memastikan bahwa interaksi ini positif dan tidak berdampak negatif pada perkembangan sosial mereka.

2.2.4 Ciri-ciri sosial anak usia sekolah dasar

Ciri-ciri sosial anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) mencakup berbagai keterampilan dan perilaku yang menunjukkan perkembangan sosial mereka. Berikut adalah beberapa ciri khas yang umum terlihat pada usia ini:

1. Kemampuan Berkomunikasi yang Lebih Baik

   Anak-anak mampu berkomunikasi dengan lebih jelas dan efektif, baik secara lisan maupun non-verbal. Mereka dapat menyampaikan ide, perasaan, dan kebutuhan mereka dengan lebih baik.

2. Pengembangan Persahabatan yang Mendalam

   Anak-anak mulai membentuk persahabatan yang lebih stabil dan mendalam, memilih teman berdasarkan kesamaan minat, nilai-nilai, dan kepercayaan.

3. Kemampuan Berkolaborasi dan Bekerja dalam Tim

   Anak-anak belajar untuk bekerja sama dalam kelompok dan proyek, berbagi tanggung jawab, dan menyelesaikan tugas bersama.

4. Pengelolaan Konflik dan Resolusi Masalah

   Anak-anak mulai memahami cara menyelesaikan konflik dengan cara yang konstruktif dan mencari solusi yang adil untuk masalah yang timbul.

5. Empati dan Kesadaran Sosial

   Anak-anak mulai menunjukkan empati dengan memahami dan merespons perasaan orang lain. Mereka juga menjadi lebih sadar akan perbedaan dan keberagaman di sekitar mereka.

6. Kemandirian dalam Sosialisasi

   Anak-anak menjadi lebih mandiri dalam membuat keputusan sosial dan memilih teman, serta lebih mampu menyelesaikan masalah sosial tanpa terlalu bergantung pada orang dewasa

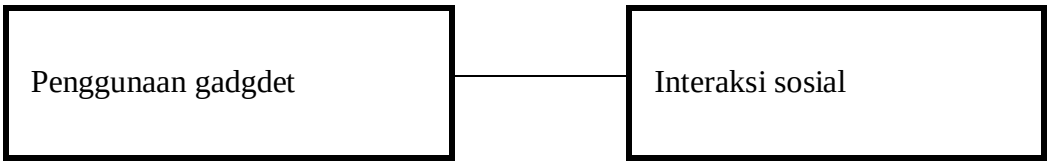
7. Pengaruh Media dan Teknologi

   Anak-anak pada usia ini mulai menggunakan teknologi untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka, baik melalui media sosial atau permainan online. Pengaruh ini mempengaruhi cara mereka berinteraksi secara sosial.

2.3 Kerangka Konsep

Menurut Notoadmodjo (2010) kerangka konsep merupakan formulasi atau simplikasi dari kerangka teori atau teori-teori yang mendukung penelitian tersebut. Dengan adanya kerangka konsep akan mengarahkan kita untuk menganalisa hasil penelitian, maka peneliti dapat menggambarkan kerangka konsep sebagai berikut:

Skema 1 Kerangka Konsep



Keterangan:

Variabel Independent : Variabel bebas

Variabel Dependent :Variabel Terikat

——————— : Garis penghubung

2.4 Hipotesis penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya melalui penelitian. Berdasarkan kerangka pikir yang telah disajika diatas, maka diajukan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

H0: Tidak ada hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial

Ha: Ada hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif, adalah penelitian dengan memperoleh data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan (Sugiyono, 2003). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah dasa. Penelitian ini mencoba mencari hubungan antara variabel dan subjek penelitian dikumpulkan dan di ukur dalam waktu bersamaan (Notoatmodjo, 2012).

3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitia dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 200220 Padangsidimpuan. Pemilihan lokasi ini dilakukan karena sekolah tersebut memiliki karakteristik populasi yang sesuai dengan penelitian, yaitu anak-anak usia sekolah dasar yang beragam dalam hal penggunaan gadget. Alasan pemilihan tempat penelitian ini didasarkan pada relevansi lokasi dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengkaji hubungan antara penggunaan gadget dan interaksi sosial pada anak usia sekolah. karena sekolah tersebut memiliki beragam latar belakang sosial dan ekonomi yang mencerminkan populasi yang beragam. Selain itu, tempat ini dipilih karena aksesibilitas yang baik, serta dukungan dari pihak sekolah yang memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi dan pengumpulan data dengan lebih efisien dan efektif.

3.2.2 Waktu penelitian

Tabel 3. 1 Jadwal dan waktu penelitian

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan							
	Jul	Agt	Sep	Oct	Nov	Des	Jan	**Feb**
Pengajuan judul								
Perumusan masalah								
Penyusunan proposal								
Seminar proposal								
Pelaksanaan penelitian								
Pengolahan data								
Seminar akhir								

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

4.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 sampai kelas 6 SD di SDN 200220 Padangsidimpuan yang berjumlah 333 siswa.

4.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian populasi yang diteliti atau sebagian jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Aziz, 2007).

Tehnik pengumpulan sampel dalam penelitian ini adalah sampel acak sederhana (simple random sampling). Didalam Ruqo'iye (2012 :53-54) menyatakan definisi sampel acak sederhana (simple random sampling) adalah cara pengambilan sampel dengan memilih langsung dari populasi dan besar peluang setiap anggota populasi untuk menjadi sampel sangat besar.

Pelaksanaan simple random sampling disebabkan siswa populasi penelitian ini dianggap homogen karena sampel yang diambil adalah siswa yang berada di ruang kelas SD Negeri 200220 Padangsidimpuan.

Langkah prosedur yang di lakukan dengan cara membuat kertas berjumlah 50, lalu di bagikan kepada setiap siswa, selanjutnya menyebutkan angka sebanyak sampel yang di butuhkan di tiap kelas yang akan menjadi sampel.

$$n\frac{N}{1+Ne^2}$$

Keterangan:

n: Ukuran Sampel

N: Jumlah Populasi (333 orang)

e : Margin Of Error (5%/0,05)

Maka :

$$n = \frac{333}{1 + 333.(0{,}05)^2}$$

$$n = \frac{333}{1 + 333.0{,}0025}$$

$$n = \frac{333}{1 + 0{,}8325}$$

$$n = \frac{333}{1{,}8325}$$

$n =$ **182 Responden**

Jadi, Proporsi untuk dijadikan sampel adalah 182 siswa.

Proporsi untuk di jadikan sampel kelas 1 sampai dengan kelas 6 dengan rumus (slovin dalam Yunianto, 2013):

$$ni\frac{Ni}{N}\,x\,n$$

Keterangan

ni : jumlah anggota sampel menurut stratum

n : jumlah anggota sampel seluruhnya

Ni : jumlah anggota populasi menurut stratum

N : jumlah anggota populasi seluruhnya

a. Untuk kelas 1

$\frac{50}{333}$ x 182 =27

b. Untuk kelas 2

$\frac{44}{333}$ x 182 =24

c. Untuk kelas 3

$\frac{77}{333}$ x 182=42

d. Untuk kelas 4

$\frac{58}{333}$ x 182=32

e. Untuk kelas 5

$\frac{49}{333}$ x 182=27

f. Untuk kelas 6

$\frac{55}{333}$ x 182=30

Jadi, Proporsi untuk di jadikan sampel kelas 1 = 27 siswa , 2 = 24 siswa, 3 = 42 siswa, 4 = 32 siswa , 5= 27 siswa , 6 = 30 siswa.

3.4 Alat Pengumpulan Data

3.4.1 Alat Pengumpulan data

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan kuesioner yaitu cara pengumpulan data dengan mengajukan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden.

1. Kuesioner penggunaan gadget

   Kuesioner untuk mengukur lamanya responden menggunakan gadget dengan skala ordinal dalam bentuk pertanyaan yang terdiri dari 1 butir pertanyaan dengan uraian, jawaban ≥ 4 jam: sangat lama, 3-4 jam: Lama, 1-2 jam: Sedang, ≤1 jam: Singkat

2. Kuesioner interaksi sosial

   Kuesioner untuk mengetahui interaksi sosial menggunakan skala ordinal dalam pernyataan yang terdiri dari 33 butir pernyataan dengan uraian, jawaban yaitu Tidak Pernah (TP), Kadang-kadang (KK), Sering (SR), dan Selalu (SL). Skor yang diberikan yaitu dari 4-1.

   Skala dibuat dengan dua jenis item, yaitu item favorable (mendukung atau memihak pada objek sikap atau perilaku) dan unfavorable (tidak mendukung objek sikap atau perilaku), dimana dalam setiap pertanyaan terdiri dari empat pilihan kategori jawaban.

   Untuk Item Favourable, pilihan TP mendapat skor 1, pilihan KD mendapat skor 2, pilihan SR mendapat skor 3, dan pilihan SL mendapat skor 4. Sedangkan item Unfavourable, pilihan TP mendapat skor 4, pilihan KD mendapat skor 3, pilihan SR mendapat skor 2, dan pilihan SL mendapat skor 1.

Tabel 3. 2 Parameter Kuisioner

NO	Parameter	Favorable	Unfaforable	Total
1	Komunikasi	1,3	2,4,	4
2	Saling menghargai	5,7	6,8	4
3	Kerjasama	9,10,13,14	11,12	6
4	Sikap	15,18,19	16,17	5
5	Empati	20,21,23	22,24	5
6	Dukungan dan Motivasi	25,27	26,28	4
7	Sosial	29,31,32	30,33	5
	Total			33

Dari parameter di atas Interaksi sosial pada anak di kategorikan menjadi interaksi sosial baik, interaksi sosial kurang baik, dan interaksi sosial buruk. Dengan Item pertanyaan Sebanyak 33, dengan skor penilaian 1,2,3,4 maka jika skor 33-66 di ktegorikan buruk, 67-99 di kategorikan kurang baik, dan jika skor 100-132 di kategorikan baik.

3.4.2 Uji Validitas Dan Realibilitas

1. Uji Validitas

Untuk memperoleh alat ukur yang sahih pada penelitian ini, item-item diuji berdasarkan konsep operasionalisasi variabel beserta indikator-indikatornya. Dengan demikian diharapkan akan diperoleh alat ukur yang memiliki kesahihan.

Kesahihan alat ukur dalam penelitian ini juga diperoleh dari analisis item hasil uji coba alat ukur. Pengujian validitas data dilakukan secara statistic yaitu dengan menggunakan uji Item-Total Statistic dengan bantuan SPSS (Azwar, 2012)

Instrumen kuesioner yang digunakan pada penelitian ini telah diuji validitas pada penelitian Mirsadi (2018). Untuk lebih jelas dapat dilihat rinciannya pada tabel berikut :

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Kuisioner Interaksi Sosial

NO	r hitung	Kriteria	NO	r hitung	Kriteria
1	0,414	valid	23	0,407	valid
2	0,261	tidak valid	24	0,417	valid
3	0,23	tidak valid	25	0,464	valid
4	0,506	valid	26	0,555	valid
5	0,423	valid	27	0,475	valid
6	0,441	valid	28	0,393	valid
7	0,239	tidak valid	29	0,463	valid
8	0,555	valid	30	0,481	valid
9	0,475	valid	31	0,46	valid
10	0,384	valid	32	0,402	valid
11	0,612	valid	33	0,426	valid
12	0,363	valid	34	0,488	valid
13	0,411	valid	35	0,428	valid
14	0,46	valid	36	0,253	tidak valid
15	0,425	valid	37	0,552	valid
16	0,398	valid	38	0,467	valid
17	0,455	valid	39	0,274	tidak valid
18	0,282	tidak valid	40	0,287	tidak valid
19	0,24	tidak valid	41	0,561	valid
20	0,408	valid	42	0,225	tidak valid
21	0,498	valid	43	0,213	tidak valid
22	0,407	valid			

2. Uji Reabilitas

Uji realibilitas dimaksudkan untuk mengetahui adanya konsistensi alat ukur dalam penggunaannya atau dengan kata lain alat ukur tersebut mempunyai hasil yang konsisten apabila digunakan berkali-kali pada waktu yang berbeda. Menurut Azwar (2012), untuk uji realibilitas digunakan teknik Cronbach's Alpha, dimana suatu instrumen dapat dikatakan handal (reliabel) apabila memiliki koefisien keandalan atau alpha sebesar 0,6 atau lebih. Pengujian ini juga dilakukan secara statistik yaitu dengan menghitung besarnya Cronbach's Alpha dengan menggunakan SPSS for windows.

Instrumen kuesioner yang digunakan pada penelitian ini telah diuji realibilitas pada penelitian Mirsadi (2018). Untuk lebih jelas dapat dilihat rinciannya pada tabel berikut :

Tabel 3.4 Hasil Uji Reabilitas Interaksi Sosial

Reliability Statistic	
Cronbach's Alpha	N of Items
,946	33

3.5 Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah langkah awal dalam mendapatkan data penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan kuesioner. Langkah- langkah pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

1. Pertama peneliti meminta surat izin penelitian ke kampus Universitas Aufa Royhan Padangsidimpuan.
2. Setelah surat izin dari kampus didapatkan, peneliti mengantar dan memberikan surat izin penelitian ke SD Negeri 200220 Padangsidimmpuan.
3. Setelah surat balasan dan izin penelitian didapatkan oleh peneliti dari SD Negeri 200220 Padangsidimpuan.
4. Kemudian peneliti meminta persetujuan untuk menjadi responden, apabila setuju peneliti memberikan lembar persetujuan.
5. Peneliti menjelaskan cara pengisian kuesioner dan menyebar kuesioner kepada responden dan mendampingi responden selama menjawab kuesioner.
6. Peneliti mengumpulkan kembali lembaran kuesioner setelah selesai diisi.
7. Peneliti memeriksa kelengkapan kuesioner yang telah diserahkan dan meminta responden melengkapi jawaban yang belum lengkap dan mengumpulkannya kembali.

8. Setelah kuesioner terkumpul, peneliti melakukan tabulasi dan Analisa data.
9. Penyusunan laporan hasil penelitian

3.6 Definisi Operasional

Tabel 3.5 Definisi Operasional

NO	Variabel	Definisi Operasional	Instrumen penelitian	Skala pengukuran	Hasil Ukur
1	(Variabel Independent) Penggunaan Gadget	Penggunaan gadget diukur berdasarkan durasi waktu anak menggunakan gadget per hari. Durasi ini dapat mencakup waktu yang dihabiskan untuk bermain game, menonton video, mengakses media sosial, atau menggunakan aplikasi lainnya.	Kuisioner durasi penggunaan gadget	ordinal	Kategori waktu (1 hingga 4): 1 = Kurang dari 1 jam per hari (Singkat). 2 = 1–2 jam per hari (Sedang). 3 = 3–4 jam per hari (Lama). 4 = Lebih dari 4 jam per hari (sangat Lama).
2	(Variabel Dependent) Interaksi Sosial	Interaksi sosial didefinisikan sebagai interaksi anak dengan teman sebaya, orang tua, guru, serta orang lain di sekitarnya. Interaksi ini meliputi keterlibatan dalam aktivitas kelompok, komunikasi, dan kemampuan kerja sama dengan orang lain.	Kuisioner Interaksi sosial dengan 33 item pertanyaan	Ordinal	33 pertanyaan dengan skor 1,2,3,4 Buruk: 33-66 Kurang baik : 67-99 Baik: 100-132

Sumber : Mirsadi (2018)

3.7 Pengolahan Dan Analisis Data

3.7.1 Pengolahan Data

Data yang telah terkumpul diperoleh dengan langkah sebagai berikut:

1. *Editing*

Yaitu melakukan pemeriksaan terhadap semua data yang telah dikumpulkan dan kuesioner yang telah diberikan pada responden.

2. *Coding*

Yaitu penyusunan secara sistematis data mentah yang diperoleh kedalam bentuk kode tertentu (berupa angka) sehingga mudah diolah dengan komputer.

3. *Scoring*

Yaitu memilih atau mengklasifikasikan data menurut jenis yang diinginkan, misalnya menurut waktu diperolehnya data.

4. *Entering*

Yaitu pemindahan data yang telah diubah menjadi kode (berupa angka) kedalam komputer, yaitu menggunakan program komputerisasi.

5. *Tabulation*

Yaitu memastikan semua data yang telah dimasukkan ke komputer sudah benar dan sesuai sehingga hasil analisa data akan benar dan akurat.

3.7.2 Analisa Data

1. Analisa Univariat Analisis univariat pada penelitian ini untuk melihat karakteristik responden dan distribusi frekuensi masing-masing variabel, yaitu penggunaan gadget dan interaksi sosial anak usia sekolah.
2. Analisa Bivariat Analisa Bivariat ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara variabel penggunaan gadget dengan interaksi

sosial pada anak usia sekolah di SD Negeri 200220 Padangsidimpuan. Analisa bivariat adalah analisis yang menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Pada penelitian ini variabel penggunaan gadget berupa data ordinal, untuk variabel interaksi sosial anak usia sekolah berupa data ordinal. Pada penelitian ini digunakan uji chi square yaitu untuk menganalisis hubungan antara dua variabel (Nursalam, 2013).

3.8 Etika Penelitian

Etika penelitian keperawatan masalah yang sangat penting, mengingat penelitian keperawatan berhubungan langsung dengan manusia, maka segi etika penelitian harus diperhatikan (Hidayat, 2007).

1. *Informed Consent*

   Peneliti terlebih dahulu menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian, kemudian lembar persetujuan menjadi responden diberikan kepada responden, jika responden setuju maka responden menandatangani lembar persetujuan. Namun jika tidak setuju maka responden berhak untuk mengundurkan diri karena dalam penelitian ini bersifat suka relawan tanpa ada paksaan.

2. *Anonymity*

   Untuk menjaga kerahasiaan responden, peneliti tidak mencantumkan segala hal apapun tanpa ada persetujuan dari responden, seluruh responden diberikan kode penomoran tanpa mencantumkan nama (hanya inisial) karena tidak semua responden ingin rahasianya dicantumkan.

3. C*onfidentiality*

   Pada dasarnya penelitian mengakibatkan terbukanya informasi individu termasuk bersifat rahasia, tetapi dalam hal ini responden berhak untuk

tidak diketahui rahasianya dari orang lain. Kerahasiaan seluruh informasi responden yang diperoleh dijamin oleh peneliti hanya kelompok data tertentu saja yang akan disajikan pada hasil penelitian

4. Prinsip *Privacy dan Dignity*

   Memberikan keleluasaan kepada responden untuk dihargai terhadap apa yang telah dilakukannya dan apa yang dilakukan kepada responden.

5. Prinsip *Self determination*

   Memberikan kebebasan pada responden untuk berhak mengambil keputusan atas dirinya sendiri yang dilakukan secara sadar dan dimengerti dengan baik, bebas dari paksaan untuk berpartisipasi atau tidak dalam penelitian atau untuk berhenti dari penelitian yang dilakukan.

6. Prinsip *Protection from Discomfort*

   Melindungi responden atas ketidaknyamanan saat dilakukan penelitian. Peneliti memberikan kesempatan kepada responden untuk menyampaikan ketidaknyamanan selama penelitian yang dapat menimbulkan masalah psikologis atau fisik.

BAB 4

HASIL PENELITIAN

4.1 Analisa Univariat

4.1.1 Karakteristik Responden

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden

1. Kelas	Frekuensi	Persentase
Kelas 1	27	14.8%
Kelas 2	24	13.2%
Kelas 3	42	23.1%
Kelas 4	32	17.6%
Kelas 5	27	14.8%
Kelas 6	30	16.5%
2. Jenis Kelamin		
perempuan	77	42.3%
Laki-laki	105	57.7%
Total	182	100%

Berdasarkan tabel 4.1 dari hasil penelitian yang di lakukan di SDN 200220 Padangsidimpuan, berdasarkan kelas yang paling banyak jumlah respondennya yaitu kelas 3 dengan 42 (23.1%) responden, selanjutnya kelas 4 dengan 32 (17.6%),kelas 6 yaitu 30(16.5%) responden, lalu kelas 1 dan 5 dengan 27 (14.8%) responden, dan yang terakhir kelas 2 dengan 24(13.2%) responden.

Berdasarkan tabel 4.1 dari hasil penelitian yang di lakukan di SDN 200220 Padangsidimpuan, dengan jenis kelamin terbanyak yaitu Perempuan, di dapati jenis kelamin responden yaitu yang berjenis kelamin Laki-laki 77(42.3%) responden, Dan yang berjenis kelamin Perempuan 105 (57.7) responden.

4.1.3 Frekuensi Penggunaan Gadget

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Penggunaan Gadget

Penggunaan Gadget	Frekuensi	Persentase%
Singkat	18	9.9%
Sedang	37	20.3%
Lama	63	34.6%
Sangat Lama	64	35.2%
Total	**182**	**100%**

Berdasarkan tabel 4.3 dari hasil penelitian yang di lakukan di SDN 200220 Padangsidimpuan, dengan Durasi Penggunaan Gadget terbanyak yaitu pada durasi Terlama yaitu lebih dari 4 jam, di dapati durasi singakat <1jam 18(9.9%) responden, durasi sedang 1-2 jam 37(20.3%) responden, durasi lama 3-4jam 63(34.6%) responden, dan durasi sangat lama >4jam 64(35.2%) responden.

4.1.4 Frekuensi Interaksi Sosial

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial Responden

Interaksi Sosial	Frekuensi	Persentase%
Buruk	33	18.1%
Kurang Baik	108	59.3%
Baik	41	22.5%
Total	**182**	**100%**

Berdasarkan distribusi responden terhadap interaksi sosial yang terjadi pada anak usia sekolah dasar di SDN 200220 Padangsidimpuan Menunjukkan bahwa dari 182 responden, terdapat 41 (22.5%) responden dengan interaksi sosial baik, 108 (59.3%) responden dengan interaksi sosial kurang baik, dan terdapat 33(18,1%) responden dengan interaksi sosial buruk.

4.2 Analisa Bivariate

Tabel 4.4 Analisis Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Penggunaan Gadget * Interaksi Sosial Crosstabulation

Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial		Total	P Value
	Baik	Kurang Baik/Buruk		
Singkat	12	6	18	.000
Sedang	7	30	37	
Lama/ Sangat Lama	22	105	127	
Total	41	141	182	

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di di SDN 200220 Padangsidimpuan didapatkan bahwa dari 182 responden terdapat penggunaan gadget yang singkat dengan interaksi sosial baik diperoleh 12 responden.

Sedangkan untuk penggunaan gadget yang sedang dengan interaksi sosial kurang baik/Buruk diperoleh 30 responden.

Untuk kategori penggunaan gadget yang sangat lama dengan interaksi sosial kurang baik/Buruk berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh 105 responden.

Dalam penelitian ini analisa bivariat dilakukan untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia sekolah Di SDN 200220 Padangsidimpuan pada tanggal 17-18 Desember 2024.

Hasil analisa ini menggunakan uji statistik Chi-square dengan tabel 2x3. Dari hasil analisa hubungan variabel di atas dengan menggunakan uji Chi-Square, diperoleh nilai p = 0,000 sedangkan nilai a = 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa nilai p < a maka hipotesis alternative (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak, artinya ada hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial.

BAB 5

PEMBAHASAN

5.1 Analisa Univariat

5.1.1 Kelas

Berdasarkan tingkatan kelas responden kelas dengan responden terbanyak yaitu kelas 3 dengan 43(23.1%) responden, dan yang paling sedikit jumlah responden nya adalah kelas 2 dengan 24(13.2%) responden. Pembagian jumlah responden di tiap kelas sudah di sesuaikan dengan jumlah populasi kelas.

Anak-anak di tingkat sekolah dasar lebih rentan terhadap dampak negatif gadget seiring bertambahnya usia dan meningkatnya kemandirian dalam penggunaan perangkat teknologi (Universitas pendidikan Indonesia, 2022).

Temuan ini selaras dengan penelitian oleh Universitas Pendidikan Indonesia (2022), yang menyebutkan bahwa semakin bertambah usia anak dan semakin tinggi tingkat kelas, penggunaan gadget cenderung meningkat, yang dapat berdampak pada interaksi sosial mereka.

5.1.2 Jenis Kelamin

Berdasarkan jenis kelamin di dapati bahwa siswa berjenis kelamin perempuan lebih banyak yaitu 105(57.7%) responden dibandingkan dengan siswa laki-laki yang hanya berjumlah 77(42.3%). Hasil ini juga sejalan dengan jumlah populasi perempuan secara global yang lebih tinggi dari pada populasi laki-laki.

Secara umum, perempuan sering kali lebih aktif dalam berkomunikasi dan menjaga hubungan sosial, dan gadget menawarkan kemudahan untuk itu. Mereka cenderung menggunakan media sosial, aplikasi pesan instan, dan platform lain untuk terhubung dengan teman-teman dan keluarga. Selain itu, banyak perempuan

yang menggunakan gadget untuk mencari informasi, seperti tips kecantikan, kesehatan, atau berita terkini yang berkaitan dengan peran sosial mereka. Penelitian oleh beberapa ahli menunjukkan bahwa perempuan lebih cenderung mengandalkan gadget untuk multitasking, seperti mengelola rumah tangga sambil berinteraksi di media sosial atau berbelanja online (Mirsadi, 2018).

5.1.3 Penggunaan Gadget

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget dalam durasi yang cukup panjang, yaitu kategori Sangat Lama 64(35.2%) responden. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki kebiasaan penggunaan gadget dalam durasi yang cukup panjang, yang berpotensi berdampak pada interaksi sosial mereka.

Menurut penelitian oleh Mulyani (2021), penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial anak-anak, mengurangi interaksi langsung dengan teman sebaya, dan meningkatkan risiko isolasi sosial.

Anak-anak kelas 3 SD cenderung lebih banyak menggunakan gadget karena beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan minat dan kebiasaan mereka. Pada usia ini, anak-anak mulai lebih mandiri dalam mencari informasi dan cenderung lebih tertarik untuk bermain game atau menonton video yang mereka temukan di gadget. Selain itu, semakin berkembangnya teknologi dan akses mudah ke perangkat digital menjadikan gadget sebagai sarana yang menarik dan menyenangkan bagi mereka.

Menurut penelitian oleh Siti Rahmi Jalilah (2022), pada usia sekolah dasar, anak-anak mulai menggunakan gadget untuk tujuan hiburan, komunikasi, serta

pembelajaran, terutama dengan adanya aplikasi edukasi yang dirancang khusus untuk anak-anak. Anak kelas 3 SD juga lebih sering terpapar dengan penggunaan gadget dalam lingkungan sekolah, seperti melalui pembelajaran berbasis teknologi, sehingga membuat mereka lebih terbiasa dengan gadget sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Namun, meskipun penggunaan gadget dapat memberikan manfaat pendidikan, penting bagi orang tua untuk mengawasi durasi dan jenis konten yang diakses agar tidak berdampak negatif pada perkembangan fisik dan mental anak.

5.1.4 Interaksi sosial

Interaksi sosial anak pada penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas anak memiliki interaksi sosial yang kurang baik 108(59.3%). Sangat jauh dengan anak yang memiliki interaksi sosial Baik yaitu hanya 41(22.5%) responden.

Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat interaksi sosial yang kurang baik hingga buruk. Temuan ini mendukung penelitian oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2023), yang mengaitkan rendahnya kualitas interaksi sosial anak dengan durasi penggunaan gadget yang berlebihan.

Selain itu, teori Erik Erikson (1950) dalam tahap Industry vs. Inferiority menyatakan bahwa anak-anak usia sekolah dasar seharusnya mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi langsung dengan teman sebaya. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat tahap perkembangan ini, menyebabkan anak menjadi kurang percaya diri dalam berinteraksi dengan orang lain.

5.2 Analisa Bivariat

5.2.1 Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak di SDN 200220 Padangsidimpuan pada tanggal 17-18 Desember 2024 dianailisis dengan menggunakan uji statistic Chi-Square dengan menggunakan tabel 2x3 dan diperoleh nilai p=0,000 dimana nilai a = 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa nilai p<a, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternative (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak dengan demikian berarti ada hubungan antara penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada anak usia sekolah di SDN 200220 Padangsidimpuan.

Menurut World Health Organization (2019), anak usia sekolah dasar tidak disarankan menghabiskan lebih dari 2 jam per hari untuk aktivitas layar pasif, seperti menonton televisi atau bermain game tanpa interaksi. WHO menekankan bahwa penggunaan layar yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan anak, termasuk meningkatkan risiko obesitas, gangguan tidur, dan menurunnya aktivitas fisik.

Menurut American Academy of Pediatrics, durasi penggunaan gadget yang sehat untuk anak usia sekolah dasar sebaiknya dibatasi hingga 1 hingga 2 jam per hari, dengan tetap memperhatikan kualitas konten yang diakses.

Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, dapat membahayakan diri sendiri dan bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak lain yang ditimbulkan adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan

lupa berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya (Simamora, 2016).

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Mirsadi (2018) tentang hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial, bahwa anak yang menggunakan gadget dalam kurung waktu yang lama, dapat mengakibatkan gangguan pada perkembangan interaksi sosial nya. Hal ini berhubungan dengan fitur-fitur di dalam gadget itu sendiri yang membuat anak menjadi lebih tertarik dengan kehidupan di dalam gadget, dan enggan untuk melakukan interaksi dengan orang dan lingkungan di sekitarnya.

Novitasari (2016) mengatakan bahwa pemakaian gadget lebih menyenangkan dibandingkan dengan berinteraksi dengan orang lain. Hal ini tidak lepas oleh berbagai fitur yang terdapat pada gadget yang tentunya lebih menarik perhatian anak dibandingkan dengan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Anak yang tumbuh dalam lingkungan pengguna gadget memiliki gangguan pada kemampuan interaksi sosialnya. Sebaliknya, jika anak mampu mengontrol diri dengan baik dan bijak dalam menggunakan gadget, maka umumnya akan memiliki interaksi sosial yang baik (Irawan, 2013).

Teori Perkembangan Erik Erikson menekankan pentingnya perkembangan sosial dan psikologis anak pada berbagai tahap. Untuk anak usia sekolah, mereka berada dalam tahap "*Industry vs. Inferiority*", di mana interaksi sosial dan keterampilan sosial menjadi sangat penting. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial, yang penting dalam fase ini.

Usia sekolah merupakan usia anak yang dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik dilingkungan sosial. Ahmad Suryawan (2013) menyatakan, gadget bukan tidak punya manfaat buat anak dan bukan dilarang, namun penggunaannya harus dengan batasan dan sesuai kebutuhan anak. Penelitian yang dilakukan terhadap responden menyatakan bahwa dalam penggunaan gadget selalu dibatasi durasinya dan selalu dilakukan pengawasan sehingga hal tersebut tidak terjadi. Begitu pesatnya tren, perkembangan teknologi yang tidak bisa dilawan, dibutuhkan peran orang tua sepenuhnya terhadap pemilihan media yang tepat untuk anak sehingga dapat mengoptimalkan aspek-aspek interaksi sosial.

Penggunaan gadget dapat lebih membantu kreatifitas anak, jika pemanfaatannya diimbangi dengan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Tetapi orang tua harus tetap mengawasi dan membatasi penggunaan gadget pada anak. Untuk itu, peran orang tua sangat penting dalam perkembangan anak khususnya pada interaksi sosialnya.

Sarwono (2013) mengatakan bahwa selain orang tua, sekolah juga mempunyai pengaruh yang sangat besar bagi anak terutama pada interaksinya, sekolah adalah lingkungan kedua dimana anak banyak melakukan berbagai aktifitas dan menjalin hubungan sosial dengan teman-temannya. Berlangsungnya suatu proses interaksi didasarkan pada berbagai faktor yaitu imitasi, sugesti, identifikasi dan proses simpati. Lingkungan sosial anak meliputi teman sebaya, masyarakat dan sekolah.

Untuk itu, peneliti beramsumsi jika penggunaan gadget sebenarnya sangat diperlukan untuk media pembelajaran bagi anak jika disertai dengan bimbingan

orang tua dan pada batas-batas tertentu sesuai dengan kebutuhan anak serta di butuhkan nya kerja sama dengan tenaga pengajar untuk melakukan sosialisasi dan pembinaan kepada siswa dan orang tua dalam pengawasan dalam penggunaan gadget pada anak. Tetapi jika anak dibiarkan bermain gadget tanpa bimbingan dan batas waktu, maka anak hanya akan terfokus pada gadget itu sendiri dan mengabaikan hal-hal yang ada disekitarnya sehingga interaksi sosialnya menjadi terganggu.

Jadi, penggunaan gadget akan bermanfaat baik atau buruk pada interaksi sosial anak, jika sesuai dengan durasi waktu yang digunakan serta bimbingan dan pengawasan dari orang tua.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 200220 Padangsidimpuan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Karakteristik responden anak usia sekolah dasar di SDN 200220 Padangsidimpuan mayoritas adalah perempuan, dan responden terbanyak dari kelas 3.
2. Sebagian besar anak usia sekolah di SDN 200220 Padangsidimpuan memiliki pola penggunaan gadget sangat lama.
3. Interaksi sosial anak usia sekolah di SDN 200220 Padangsidimpuan yaitu sebagian besar mengalami interaksi sosial yang kurang baik.
4. Ada hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia sekolah di SDN 200220 Padangsidimpuan

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian tersebut, maka peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi responden Diharapkan agar hasil penelitian ini dapat menjadi pembelajaran agar menggunakan gadget secara teratur dan memanfaatkannya sesuai dengan pola bimbingan orang tua dengan batas-batas tertentu.
2. Bagi Orang Tua Diharapkan agar hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi para orang tua agar lebih memperhatikan dan mengawasi pola penggunaan gadget pada anak setiap hari sehingga dapat bermanfaat dan berpengaruh baik pada perkembangan dan interksi sosial anak.

3. Bagi Instansi Kesehatan Dan Pendidikan Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan untuk memulai program , penyuluhan atau Pendidikan Kesehatan Dalam pentingnya pengawasan dan bimbingan kepada anak dalam menggunakan Gadget
4. Bagi Peneliti Selanjutnya Diharapkan agar penelitian ini dapat dijadikan referensi dan hendaknya mengadakan penelitian pada subjek yang lebih luas dan menggunakan instrument pengumpulan data yang lebih beragam, sehingga data yang diperoleh bisa lebih lengkap dan dapat dikembangkan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

American Academy of Pediatrics. (n.d.). Media and children communication guidelines. Retrieved from https://www.aap.org

Asosiasi Edukasi Anak Nasional. (2020). *Panduan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. Retrieved from https://www.aean.org/

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2024). *Penetrasi Internet di Sumatra Utara dan Pulau Sumatra*.

Ayuby, M. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(1), 45-60.

Aziz, A. (2007). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Chusna. (2017). *Gadget dan Perkembangannya dalam Kehidupan Anak*. Jakarta: Rajawali Pers.

EdTech Magazine. (2024). *The Impact of Technology on Education During COVID-19*.

Erikson, E. H. (1950). Childhood and society. New York: W. W. Norton & Company.

Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia (FKUI). (2022). *Penelitian tentang Kecanduan Gawai pada Anak*. Jakarta: FKUI.

Hermawanti, & Susanti. (2020). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Perkotaan dan Pedesaan. Jurnal Penelitian Pendidikan, 6(2), 210-219.

Hidayat, S. (2007). *Etika Penelitian dalam Keperawatan*. Jakarta: Penerbit EGC.

Hidayati, M. A. (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(4), 95-102.

Irawan, B. (2013). Penggunaan teknologi dan pengaruhnya terhadap anak. Jurnal Perkembangan Anak, 5(2), 51–60.

Ismanto, & Onibala. (2015). *Pengaruh Akses Internet Terhadap Perilaku Anak*. Jurnal Teknologi Informasi, 2(3), 112-119.

Jalilah, S. R. (2022). Penggunaan gadget di kalangan anak sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Anak, 6(1), 32–44.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (n.d.). *Definisi Gadget*. Retrieved from https://kbbi.kemdikbud.go.id/

Kemendikbud. (2023). *Laporan Tentang Kesulitan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kemendikbud. (2023). Laporan tentang kesulitan interaksi sosial anak usia sekolah dasar. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2022). Laporan perkembangan kesehatan anak. Jakarta: Kemenkes RI.

Kementerian Kesehatan RI. (2022). *Laporan Perkembangan Kesehatan Anak*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Survei Demografi dan Kesehatan Indonesia (SDKI)*. Jakarta

Komisi Penyiaran Indonesia. (2021). *Anak dan Gadget: Data Penggunaan Gadget oleh Anak di Indonesia.*

Mirsadi, 2018. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial di SMP Negeri 4 Banda Aceh.* Skripsi.

Mirsadi. (2018). Hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial di SMP Negeri 4 Banda Aceh (Skripsi). Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala.

Mulyani, E. (2021). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Keterampilan Sosial Anak.* Jurnal Pendidikan Anak, 5(2), 123-130.

Mulyani, E. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial anak. Jurnal Pendidikan Anak, 5(2), 123–130.

Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Novitasari, A. (2016). Pengaruh gadget terhadap interaksi sosial anak. Jurnal Psikologi dan Pendidikan Anak, 4(2), 67–75.

Ofcom. (2024). *Children and Parents: Media Use and Attitudes Report 2024.*

Osland Cvano, J. (2013). *Gadget dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak.* Jurnal Psikologi Anak, 8(2), 122-135.

Pogue, D. (2016). *Gadgets: Definisi dan Peran dalam Kehidupan Sehari-hari.* New York: O'Reilly Media.

Pogue, D. (2016). Gadgets: Definition and role in daily life. New York: O'Reilly Media.

Polit, D. F., & Beck, C. T. (2012). *Nursing Research: Generating and Assessing Evidence for Nursing Practice* (9th ed.). Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins.

Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Penelitian tentang Masalah Keluarga dan Lingkungan dalam Interaksi Sosial Anak*. Jakarta: Kemendikbud.

Rakhmat, J. (2012). *Interaksi Sosial dalam Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Ruqo'iye.(2012). *Metode Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Pustaka Edukasi.

Simamora, A. A. (2016). Penggunaan gadget dan dampaknya terhadap sosialisasi anak. Jurnal Psikologi dan Pendidikan, 8(2), 115–122.

Soejono Soekanto, S. (2009). *Sociology: An Introduction.* Jakarta: Rajawali Press.

Sugiyono. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2011). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sujianti. (2018). *Dampak Waktu Luang Anak Terhadap Penggunaan Gadget.* Jurnal Psikologi Anak, 3(1), 78-85.

Suryawan, A. (2013). Penggunaan gadget dan tantangan sosial anak. Jurnal Anak dan Media Digital, 1(2), 41–50.

Trinika. (2015). *Data Pengguna Ponsel di Indonesia.* Jurnal Komunikasi, 4(1), 45-60.

UNICEF. (2022). L*aporan Tahunan: Perkembangan Sosial dan Kesejahteraan Anak.* New York: UNICEF.

UNICEF. (2022). State of the world's children: Children's social and emotional development. Retrieved from https://www.unicef.org

Universitas Pendidikan Indonesia. (2022). D*ampak Keterlibatan Sosial terhadap Perkembangan Anak.* Laporan Penelitian, Bandung: UPI.

Unovianka, A. (2014). *Penggunaan Gadget dan Dampaknya Terhadap Anak.* Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(4), 299-310.

Wiyono, B. (2007). *Dasar-Dasar Interaksi Sosial.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

World Economic Forum. (2022). *Global Mobile Subscriptions Surpass Population in 2022.*

World Economic Forum. (2022). Global mobile subscriptions surpass population in 2022. Retrieved from https://www.weforum.org

World Health Organization. (2019). Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age. Geneva: WHO.

Yordi Anugrah Pertama. (2015). *Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja.* Jurnal Komunikasi, 11(2), 150-162.

UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA PADANGSIDIMPUAN

FAKULTAS KESEHATAN

Berdasarkan SK Menristekdikti RI Nomor:461/KPT/2019,17 Juni 2019
Jl. Raja Inal Siregar Kel. Batunadua Julu, Kota Padangsidimpuan 22733.
Telp.(0634) 7366507 Fax. (0634) 22684
e -mail: aufa.royhan@yahoo.com http//:unar.ac.id

Nomor : 812/FKES/UNAR/E/PM/IX/2024 Padangsidimpuan, 12 September 2024
Lampiran : -
Perihal : Izin Survey Pendahuluan

Kepada Yth.
Kepala SD N 200220
Di

Tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka penyelesaian studi pada Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan di Universitas Aufa Royhan Di Kota Padangsidimpuan, kami mohon bantuan saudara agar kepada mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Khofifah Handayani
Nim 21010027
Program Studi : Keperawatan Program Sarjana

Dapat diberikan Izin Survey Pendahuluan di SD N 200220 untuk penulisan Skripsi dengan judul "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah Di SD Negeri 200220 Padangsidimpuan''.

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan bantuan saudara kami ucapkan terimakasih.

Dekan

Arinil Hidayah, SKM, M.Kes
NIDN. 0118108703

PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN KOTA PADANGSIDIMPUAN
SD NEGERI 200220 PADANGSIDIMPUAN

Jl.Kasantaroji Keluthan Ujung Padang kecamatan Padangsidimpuan Selatan, Kota Padangsidimpuan

---

Nomor : 421.2/420/SDN200220/IX/ 2024

Lampiran :

Perihal : Balasan Izin Survey Pendahuluan

Yth, : Dekan Universitas Aufa Royhan

Di

Padangsidimpuan

Sesuai dengan surat permohonan yang kami terima dengan nomor : No. 812/FKES/UNAR/E/PM/I/2024, Perihal Izin Survei Pendahuluan pada tanggal 12 September 2024 mahasiswa Program Studi Keperawatan Program sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan atas nama :

Nama	: Khofifah Handayani
NIM	: 21010027
Judul Penelitian	: Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah

Pada dasarnya kami pihak sekolah tidak merasa keberatan dan memberi izin Survey Pendahuluan kepada mahasiswi yang bersangkutan untuk melakukan penelitian.

Demikian Surat ini kami sampaikan atas Perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Padangsidimpuan, 26 September 2024
Kepala Sekolah Dasar Negeri 200220

Dra.Hj.Syafrida,M.Pd
NIP.196609281987122002

UNIVERSITAS AUFA ROYHAN DI KOTA PADANGSIDIMPUAN

FAKULTAS KESEHATAN

Berdasarkan SK Menristekdikti RI Nomor:461/KPT/2019,17 Juni 2019
Jl. Raja Inal Siregar Kel. Batunadua Julu, Kota Padangsidimpuan 22733.
Telp.(0634) 7366507 Fax. (0634) 22684
e -mail: aufa.royhan@yahoo.com http//:unar.ac.id

Nomor : 1023/FKES/UNAR/E/PM/XI/2024 Padangsidimpuan, 12 November 2024
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SD N 200220
Di

Tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka penyelesaian studi pada Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan di Universitas Aufa Royhan Di Kota Padangsidimpuan, kami mohon bantuan saudara agar kepada mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Khofifah Handayani
Nim 21010027
Program Studi : Keperawatan Program Sarjana

Dapat diberikan Izin Penelitian di SD N 200220 untuk penulisan Skripsi dengan judul "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah Di SD Negeri 200220 Padangsidimpuan''.

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan bantuan saudara kami ucapkan terimakasih.

Dekan

Arinil Hidayah, SKM, M.Kes
NIDN. 0118108703

PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN KOTA PADANGSIDIMPUAN
SD NEGERI 200220 PADANGSIDIMPUAN
Jln. Kasantaroji, Kelurahan Ujung Padang, Kecamatan Padangsidipuan Selatan, Kota Padangsidimpuan

Nomor : / 2024
Lampiran : -
Perihal : Balasan Izin Penelitian
Yth : Dekan Universitas Aufa Royhan
di
Padangsidimpuan

Sesuai dengan surat permohonan yang kami terima dengan nomor: No.1023/FKES/UNAR /E/PM/XI/2024, Perihal Izin penelitian pada tanggal 12 November 2024 mahasiswa Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan, atas nama:

Nama : Khofifah Handayani
NIM : 21010027
Judul Penelitian : Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri 200220 Padangsidimpuan

Pada dasarnya kami dari pihak sekolah tidak merasa keberatan dan memberi izin Penelitian kepada mahasiswi yang bersangkutan untuk melakukan penelitian.

Demikian Surat ini kami sampaikan atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Padangsidimpuan, 17 Desember 2024
Kepala Sekolah

Hj. Syafrida, M.Pd
NIP. 196609281987122002

Lampiran 5 Lembar Permohonan Menjadi Responden

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada Yth, Bapak/Ibu responden

Di Tempat

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah Mahasiswa Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan Di Kota Padangsidimpuan.

Nama : Khofifah Handayani

Nim : 21010027

Akan melakukan penelitian dengan judul "**Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah Di Sekolah Dasar Negeri 200220 Padangsidimpuan**". Saya meminta ketersediaan bapak/ibu untuk berpartisipasi dan bersedia menjadi responden pada penelitian tersebut.

Demikian permohonan saya, atas perhatian dan kesediaan Bapak/ibu saya mengucapkan terimakasih.

Kota Padangsidimpuan, 2024

Hormat saya, Peneliti

Lampiran 6 Lembar Persetujuan Menjadi Responden

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan untuk turut berpartisipasi dan bersedia menjadi responden pada penelitian yang dilakukan oleh Mahasiswa Keperawatan Universitas Aufa Royhan yang berjudul "**Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah Di Sekolah Dasar Negeri 200220 Padangsidimpuan**".

Setelah mendapatkan penjelasan mengenai maksud dan tujuan dilakukannya penelitian ini, maka saya bersedia menjadi responden pada kegiatan penelitian yang akan dilakukan oleh saudara Khofifah Handayani, Mahasiswa Program Studi Keperawatan Program Sarjana Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidimpuan dengan peminatan Keperawatan Anak.

Demikian persetujuan ini saya tanda tangani dengan sukarela tanpa paksaan dari siapapun.

Kota Padangsidimpuan, 2024

Responden,

(.....)

Lampiran 7 Kuisioner

KUESIONER PENGGUNAAN GADGET

Petunjuk:

1. Identitas
   Nama responden (inisial) :
   Jenis kelamin : □ Laki-laki □Perempuan
   Umur : Tahun
2. Penjelasan
   Beri tanda cek (√) pada pertanyaan berikut ini sesuai dengan yang anda alami.

No	Pertanyaan	<1 jam	1-2 jam	3-4 jam	>4 jam
1.	Berapa lama anda menggunakan gadget dalam sehari ?				

KUESIONER INTERAKSI SOSIAL

Penjelasan

Beri tanda cek (√) pada pertanyaan berikut ini sesuai dengan yang anda alami, dengan keterangan sebagai berikut.

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak pernah

NO	Pertanyaan	TP	KD	SR	SL
1	Saya suka bertukar pendapat dengan orang tua				
2	Saya malu untuk memulai suatu percakapan dengan orang lain				
3	Saya melakukan kontak mata saat berbicara dengan orang lain				
4	Saya suit untuk fokus ketika berbicara dengan orang lain				
5	Saya memberi kesempatan kepada lawan bicara untuk menyampaikan pendapatnya				
6	Saya suka memotong pembicaraan lawan bicara saya				
7	Saya sangat berhati-hati dalam berbicara agar tidak menyinggung perasaan lawan bicara				
8	Saya akan langsung menyampaikan perasaan tidak suka pada orang yang dibenci				
9	Saya senang membantu orang lain yang sedang membutuhkan bantuan				
10	Saya merasa atau berpikir bahwa membantu teman yang belum paham materi pelajaran, akan membuat ilmu saya semakin bertambah				
11	Saya berpikir bahwa membantu orang lain merupakan hal yang merugikan bagi diri sendiri				
12	Saya lebih suka menyelesaikan masalah tanpa bantuan orang lain				
13	Saya bersedia bekerja sama dengan siapapun				
14	Saya memiliki inisiatif besar untuk belajar dalam kelompok				
15	Saya bersedia untuk menjadi teman curhat bagi teman-teman saya				
16	Saya hanya mau mendengarkan nasehat dari orang yang lebih tua dari saya				
17	Saya hanya sebagai pendengar saja pada saat				

	sedang berbicara dengan orang lain				
18	Saya suka mendengarkan pengalaman orang lain				
19	Saya mengatakan hal jujur ketika berbicara dengan orang lain				
20	Saya akan khawatir ketika mengetahui sahabat saya sakit				
21	Ketika melihat orang tua sakit, saya akan langsung menanyakan keadaannya				
22	Menurut saya, membantu orang lain tidak ada gunanya				
23	Menurut saya, membantu orang lain tidak ada gunanya				
24	Ikut merasakan kesedihan orang lain merupakan hal yang sangat tidak penting				
25	Saya akan meyakinkan teman bahwa ia bisa ketika dirinya merasa tida yakin dengan kemampuannya				
26	Saya akan langsung menyindir teman yang melakukan kesalahan				
27	Mengomentari perilaku teman adalah hal yang tidak penting bagi saya				
28	Saya sering mengomentari perilaku teman-teman				
29	Saya tidak pemah merasa curiga terhadap orang lain				
30	Saya akan merasa curiga ketika teman-teman bicara dengan berbisik-bisik di depan saya				
31	Saya berusaha menjadi pribadi yang menyenangkan ketika berbincang-bincang dengan teman				
32	Bagi saya berteman dengan siapa saja adalah hal yang menyenangkan atau bukan masalah				
33	Saya sering menghiraukan ucapan orang yang tidak saya sukai dan sangat menyakitkan hati				

MASTER TABEL

NO	NAMA	JK	USIA	GADGET	INTERAKSI SOSIAL																															JUMLAH	KATEGORI
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33		
1	M	L	11	3-4 JAM	4	4	2	3	3	3	4	3	4	2	2	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	2	3	2	114	BAIK
2	K	P	12	>4 AM	4	4	2	4	3	1	4	1	3	2	4	1	4	4	3	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	1	2	4	4	1	84	KURANG BAIK
3	I	L	12	3-4 JAM	4	3	4	3	2	3	3	1	2	2	2	2	2	4	2	3	4	2	2	3	1	4	3	4	2	3	2	3	2	4	4	2	2	89	KURANG BAIK
4	Y	L	11	1-2 JAM	3	3	4	4	2	3	1	4	1	1	1	4	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	3	2	2	1	2	2	65	BURUK
5	O	P	11	3-4 JAM	2	2	1	1	3	1	4	1	3	4	2	3	1	2	1	1	4	1	1	2	3	1	1	3	3	2	1	1	2	1	1	3	2	64	BURUK
6	E	L	11	>4 JAM	4	2	4	4	4	3	3	4	4	2	2	2	2	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	2	2	4	1	4	4	3	4	4	2	99	KURANG BAIK
7	R	P	12	1-2 JAM	3	3	2	3	2	4	2	4	4	3	3	3	3	4	2	4	3	2	4	4	1	2	2	3	1	4	3	2	2	2	3	3	3	93	KURANG BAIK
8	F	P	12	>4 JAM	3	2	2	2	2	4	3	4	3	2	2	3	4	4	4	2	4	3	4	3	2	3	3	4	4	4	2	3	1	1	2	2	3	94	KURANG BAIK
9	G	P	11	3-4 JAM	4	3	1	1	1	4	2	4	2	3	3	2	1	1	2	3	1	1	3	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	3	1	1	62	BURUK
10	D	L	12	>4 JAM	2	4	2	2	2	4	3	2	1	4	4	3	4	4	4	3	4	2	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	1	2	3	99	KURANG BAIK
11	A	P	11	3-4 JAM	4	2	2	4	3	3	2	3	2	3	3	2	4	3	2	2	3	4	3	2	3	4	4	4	4	4	2	2	3	2	1	1	4	94	KURANG BAIK
12	E	L	11	1-2 JAM	4	1	2	3	1	1	2	3	1	2	1	1	2	3	3	3	2	3	2	1	1	1	2	1	2	2	1	3	3	1	1	1	1	61	BURUK
13	Z	L	12	>4 JAM	4	2	4	2	4	3	4	3	2	3	3	4	2	4	2	2	2	4	3	1	3	3	2	2	4	2	2	2	2	3	4	3	2	92	KURANG BAIK
14	M	P	12	3-4 JAM	4	3	4	3	3	1	3	2	4	2	4	3	4	4	3	1	1	4	4	2	4	1	1	1	3	2	3	3	4	2	3	2	3	91	KURANG BAIK
15	M	P	12	3-4 JAM	4	2	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2	2	3	1	3	3	2	2	2	2	4	2	3	1	2	1	2	94	KURANG BAIK
16	F	L	11	>4 JAM	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	2	2	3	3	4	1	4	4	1	1	2	4	1	1	2	3	3	4	97	KURANG BAIK
17	C	L	12	>1 JAM	2	2	1	3	4	2	2	4	2	2	3	1	2	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	102	BAIK
18	G	L	12	3-4 JAM	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	2	2	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	3	116	BAIK
19	R	P	12	>4 JAM	2	2	3	1	2	4	3	2	2	1	1	1	3	2	2	3	3	2	3	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	64	BURUK
20	S	P	11	>4 JAM	3	1	3	2	3	3	3	1	1	2	1	1	4	2	3	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	1	3	2	2	2	1	1	66	BURUK
21	S	L	11	3-4 JAM	4	2	3	2	2	1	3	4	4	4	3	1	1	2	4	5	3	4	2	4	4	4	2	3	2	2	3	2	2	4	1	2	4	93	KURANG BAIK
22	A	P	11	>1 JAM	2	2	2	2	4	4	3	4	2	4	4	3	2	3	4	4	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	108	BAIK
23	A	L	11	3-4 JAM	1	2	3	2	4	3	2	2	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	2	2	2	3	2	4	4	4	3	3	4	3	2	2	2	90	KURANG BAIK
24	F	P	11	>4 JAM	2	3	2	3	4	4	1	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	4	3	1	3	3	4	2	4	3	4	2	4	2	2	4	3	91	KURANG BAIK
25	E	L	11	>4 JAM	1	3	1	4	2	2	1	3	3	1	3	2	1	2	2	2	3	3	1	1	2	2	3	2	3	2	1	2	3	1	2	1	1	66	BURUK
26	R	P	12	3-4 JAM	2	2	4	4	3	4	4	4	4	4	2	2	3	4	3	3	2	2	2	3	3	1	4	3	4	3	3	4	2	2	2	3	4	99	KURANG BAIK
27	T	L	11	>4 JAM	3	3	3	4	4	2	3	3	2	3	3	4	2	3	2	4	4	3	2	4	2	3	1	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	91	KURANG BAIK
28	B	P	11	>4 JAM	3	1	2	2	2	3	2	3	2	4	2	3	1	2	3	3	3	4	3	3	1	2	3	3	3	3	1	2	4	4	1	2	2	82	KURANG BAIK
29	C	L	11	1-2 JAM	2	2	4	3	4	2	4	4	1	2	1	4	4	2	4	3	4	4	3	3	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	2	2	3	102	BAIK
30	H	L	12	3-4 JAM	1	4	3	1	1	1	3	2	1	1	2	2	3	1	4	1	1	1	1	2	1	2	4	2	1	3	2	2	1	1	1	1	2	59	BURUK
31	J	P	11	3-4 JAM	2	3	4	3	3	4	4	4	2	2	2	4	4	3	4	2	4	3	4	4	2	2	2	3	4	3	3	4	2	3	2	2	1	98	KURANG BAIK
32	E	L	10	>4 JAM	1	4	4	1	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	3	3	2	1	2	2	1	1	1	3	2	2	61	BURUK
33	A	P	10	1-2 JAM	2	3	3	2	4	2	4	4	4	4	2	2	3	3	4	4	4	2	3	2	3	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	3	107	BAIK
34	E	P	10	1-2 JAM	1	2	2	3	3	1	4	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	3	2	3	2	2	3	2	1	1	4	1	2	1	1	1	2	63	BURUK
35	N	P	10	1-2 JAM	3	3	2	4	2	1	4	3	3	3	3	4	2	4	3	2	4	4	1	2	3	2	3	2	2	2	2	4	4	3	4	2	3	93	KURANG BAIK
36	B	L	11	3-4 JAM	3	2	2	4	3	1	3	2	2	3	4	3	3	2	4	3	4	3	2	3	4	3	2	2	1	4	2	4	2	2	3	4	4	93	KURANG BAIK
37	Z	P	10	3-4 JAM	3	1	1	4	1	1	2	3	3	2	3	1	1	2	1	1	3	2	4	2	1	1	1	2	2	3	4	1	1	2	1	2	3	65	BURUK
38	C	P	11	3-4 JAM	4	2	2	4	3	2	1	4	4	3	1	2	3	3	4	2	2	3	3	2	2	3	2	3	4	2	2	3	3	3	3	4	3	91	KURANG BAIK

39	B	P	11	3-4 JAM	3	4	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	4	3	4	4	4	4	2	3	4	2	3	3	4	2	4	3	4	4	101	BAIK
40	B	L	10	>4 JAM	4	3	2	2	4	4	1	2	1	2	1	4	3	3	2	2	2	2	1	1	2	3	3	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	68	BURUK
41	A	P	10	>4 JAM	3	2	1	3	4	3	2	3	3	4	2	3	2	2	2	4	3	1	3	3	3	4	3	4	4	4	3	2	4	3	3	4	3	97	KURANG BAIK
42	M	P	10	>1 JAM	2	3	3	1	3	2	4	2	1	3	4	1	3	1	1	4	1	1	1	1	2	2	1	1	2	3	1	1	2	2	1	1	2	63	BURUK
43	H	P	10	>4 JAM	3	1	2	4	2	3	3	2	3	2	2	3	4	3	2	2	3	4	3	3	4	2	3	2	2	2	2	3	4	4	3	2	3	90	KURANG BAIK
44	R	P	10	>1 JAM	2	2	1	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	4	4	104	BAIK
45	D	L	10	3-4 JAM	3	3	4	2	2	2	2	2	3	1	2	2	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	2	1	4	4	4	2	2	2	2	3	91	KURANG BAIK
46	R	L	11	>4 JAM	2	2	3	3	3	1	3	3	2	2	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	2	2	2	3	1	4	3	1	1	1	2	89	KURANG BAIK
47	T	P	11	3-4 JAM	1	1	2	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	99	KURANG BAIK
48	Y	P	10	1-2 JAM	2	2	3	3	3	1	3	3	2	2	2	1	2	1	2	3	1	1	2	1	2	1	2	3	2	3	2	1	1	2	1	1	3	64	BURUK
49	W	L	11	>4 JAM	3	2	2	1	3	2	1	2	3	1	1	2	4	5	3	4	2	4	4	4	3	2	3	3	2	2	2	3	4	3	4	2	3	89	KURANG BAIK
50	T	P	10	3-4 JAM	3	2	1	4	3	4	2	4	4	1	2	1	4	4	2	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	1	3	2	3	92	KURANG BAIK
51	F	P	10	3-4 JAM	4	4	1	1	1	3	4	3	3	4	2	3	2	4	4	4	4	3	4	2	3	3	1	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	91	KURANG BAIK
52	S	P	10	1-2 JAM	3	4	4	4	2	3	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	111	BAIK
53	A	L	10	1-2 JAM	4	1	2	3	1	1	4	2	1	4	4	2	4	4	2	3	4	4	4	2	3	1	2	3	2	2	2	3	2	1	4	2	3	86	KURANG BAIK
54	A	L	10	>4 JAM	3	2	4	4	1	2	4	1	4	4	3	1	4	2	4	4	4	2	2	1	4	4	2	4	3	1	1	3	3	4	2	3	2	92	KURANG BAIK
55	A	P	10	3-4 JAM	2	3	3	3	2	3	2	2	2	4	2	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	1	4	4	1	2	4	2	3	1	2	3	91	KURANG BAIK
56	A	P	11	3-4 JAM	3	2	2	2	3	2	3	4	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	2	2	1	4	4	2	4	92	KURANG BAIK
57	D	P	11	3-4 JAM	3	3	1	3	3	1	4	3	2	2	3	3	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	3	1	1	1	1	3	1	1	62	BURUK
58	P	P	10	>4 JAM	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	1	4	4	2	2	4	2	3	4	84	KURANG BAIK
59	L	P	10	3-4 JAM	3	2	3	3	4	2	2	3	3	4	2	4	3	2	3	3	4	2	2	2	3	4	3	3	4	4	3	4	2	2	2	2	3	95	KURANG BAIK
60	M	L	11	3-4 JAM	2	2	4	2	3	1	3	3	4	3	3	2	4	2	4	2	3	1	3	3	4	2	4	3	2	4	2	3	2	2	3	3	2	90	KURANG BAIK
61	Z	L	10	3-4 JAM	3	2	3	2	4	2	4	4	3	2	4	3	3	2	3	2	4	2	3	4	3	4	2	4	2	2	2	2	2	3	3	3	3	94	KURANG BAIK
62	C	L	10	>1 JAM	2	2	2	4	4	2	4	3	4	2	3	3	4	3	3	2	4	3	4	3	3	4	2	4	2	4	3	4	3	4	2	4	4	104	BAIK
63	D	P	10	>4 JAM	3	1	1	3	3	3	1	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	1	2	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	2	4	84	KURANG BAIK
64	F	P	11	>4 JAM	3	2	2	2	4	2	2	4	1	4	3	3	2	1	2	3	1	1	2	2	3	2	2	3	3	4	2	4	3	2	4	3	3	84	KURANG BAIK
65	F	L	10	>1 JAM	3	3	1	1	4	1	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	1	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	2	3	3	4	105	BAIK
66	T	L	10	>4 JAM	3	4	1	2	2	2	2	2	1	4	3	1	1	3	3	3	2	3	4	2	3	2	2	2	3	2	4	2	2	3	2	2	3	80	KURANG BAIK
67	H	P	10	>4 JAM	4	3	4	2	3	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	114	BAIK
68	Y	P	10	>4 JAM	3	2	3	1	4	4	1	2	4	1	2	2	4	3	1	3	3	1	2	2	4	4	2	2	2	4	3	4	2	3	2	2	2	84	KURANG BAIK
69	J	L	10	3-4 JAM	2	1	1	2	3	3	2	2	3	3	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2	1	1	1	3	4	3	1	3	2	1	1	64	BURUK
70	Y	P	9	>4 JAM	3	4	4	3	2	2	3	1	4	2	2	2	2	2	3	3	4	2	2	2	2	4	3	2	2	2	4	4	2	2	2	4	4	89	KURANG BAIK
71	B	P	9	3-4 JAM	4	2	4	2	3	1	4	4	4	1	3	1	1	2	4	2	3	1	3	1	1	4	2	3	1	1	2	3	1	1	1	3	3	76	KURANG BAIK
72	N	P	9	1-2 JAM	3	2	2	2	4	4	4	3	2	2	4	1	2	2	3	2	4	2	4	1	2	2	1	4	1	2	3	4	3	2	2	2	4	85	KURANG BAIK
73	W	P	9	1-2 JAM	2	2	2	3	4	2	4	2	3	3	3	4	2	2	2	4	4	2	3	4	2	3	2	3	4	2	4	4	2	3	1	1	4	92	KURANG BAIK
74	E	L	9	3-4 JAM	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	116	BAIK
75	R	P	9	>4 JAM	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	120	BAIK
76	V	P	10	3-4 JAM	3	4	3	3	3	2	3	3	2	2	4	4	3	3	1	1	4	2	4	4	3	2	1	4	4	3	3	4	3	2	3	1	4	95	KURANG BAIK
77	I	P	9	1-2 JAM	2	3	2	4	4	3	4	2	3	3	2	4	2	4	1	2	2	1	2	4	2	3	2	2	4	2	4	3	2	1	4	4	3	90	KURANG BAIK
78	U	L	10	>1 JAM	3	4	3	2	2	2	2	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	2	112	BAIK
79	G	P	9	>4 JAM	3	3	2	3	3	3	1	4	4	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	3	2	3	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	65	BURUK

80	F	L	9	1-2 JAM	3	4	3	2	1	4	2	3	1	2	4	3	3	1	4	4	3	2	2	3	3	1	2	3	3	3	2	4	3	2	2	2	4	88	KURANG BAIK
81	R	P	9	1-2 JAM	2	4	3	2	2	1	1	3	2	3	4	4	2	4	4	3	2	1	3	4	2	2	2	4	4	2	3	4	1	2	2	3	4	89	KURANG BAIK
82	S	L	9	1-2 JAM	2	2	4	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	3	3	4	108	BAIK
83	A	P	10	>1 JAM	2	3	2	4	4	3	4	4	4	4	2	2	4	2	2	2	4	3	3	2	4	4	3	1	2	4	4	4	4	3	4	4	4	105	BAIK
84	A	L	10	3-4 JAM	1	4	3	4	3	4	1	2	3	3	3	4	4	2	2	3	4	2	3	4	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	102	BAIK
85	R	P	9	>4 JAM	2	3	3	1	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	3	3	4	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	95	KURANG BAIK
86	S	L	8	1-2 JAM	2	2	2	2	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	115	BAIK
87	Z	L	8	1-2 JAM	3	3	3	3	4	1	4	4	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	4	2	3	3	2	3	1	4	92	KURANG BAIK
88	F	L	8	>4 JAM	4	2	4	4	2	4	2	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	2	4	4	3	4	2	3	3	1	3	4	2	2	4	2	2	96	KURANG BAIK
89	F	P	8	1-2 JAM	4	3	2	2	2	2	2	4	2	4	4	3	4	2	3	1	2	3	2	2	2	2	3	4	2	2	4	3	3	3	4	3	2	90	KURANG BAIK
90	H	P	9	3-4 JAM	3	4	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	4	2	2	4	2	3	4	2	4	2	3	3	3	2	4	3	1	1	2	86	KURANG BAIK
91	L	P	8	3-4 JAM	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	4	2	4	2	3	4	3	3	1	2	2	2	3	2	2	3	4	2	2	4	2	87	KURANG BAIK
92	R	P	9	>4 JAM	2	2	4	4	3	4	2	3	2	1	3	2	1	1	1	1	2	1	4	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	63	BURUK
93	Y	L	8	>1 JAM	1	3	2	2	2	2	3	4	1	4	4	2	1	1	1	2	1	1	2	1	3	1	2	1	1	4	1	1	1	2	2	2	2	63	BURUK
94	I	P	9	>4 JAM	2	3	2	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	4	3	4	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	92	KURANG BAIK
95	O	L	8	3-4 JAM	3	2	1	4	4	3	2	4	3	2	2	4	4	3	4	2	4	4	3	2	2	2	2	3	3	2	2	4	4	3	4	2	3	96	KURANG BAIK
96	P	L	9	>4 JAM	4	1	4	4	1	2	3	3	1	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	4	4	3	4	2	3	3	1	2	2	2	3	4	85	KURANG BAIK
97	H	L	8	3-4 JAM	3	2	2	1	3	2	3	4	4	2	4	4	3	2	1	3	4	2	2	3	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	3	4	2	86	KURANG BAIK
98	R	L	9	>4 JAM	4	3	2	2	2	3	3	1	3	3	2	4	2	3	2	4	3	3	2	4	2	3	4	2	4	2	3	3	1	3	3	1	3	89	KURANG BAIK
99	D	P	8	3-4 JAM	3	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	4	3	3	1	2	2	2	3	2	4	4	2	2	3	102	BAIK
100	S	P	9	3-4 JAM	2	4	2	4	2	3	3	3	4	4	2	4	3	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	2	108	BAIK
101	A	P	8	3-4 JAM	3	3	3	4	2	2	4	4	2	4	2	3	3	1	3	3	1	2	2	2	3	3	3	2	3	3	1	4	2	2	4	4	3	90	KURANG BAIK
102	A	P	9	>4 JAM	2	2	2	3	4	2	2	3	4	4	4	3	4	2	3	3	1	2	2	3	4	3	2	4	4	3	4	2	3	3	1	2	4	94	KURANG BAIK
103	Z	P	8	1-2 JAM	3	1	3	3	1	1	3	3	1	2	2	2	2	3	4	2	2	1	3	3	1	2	3	2	2	2	2	3	4	2	2	3	2	75	KURANG BAIK
104	A	P	8	1-2 JAM	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2	3	4	2	4	3	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	105	BAIK
105	N	L	9	1-2 JAM	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	1	2	2	2	3	2	2	2	83	KURANG BAIK
106	A	L	9	1-2 JAM	2	2	2	4	4	2	2	4	4	4	2	2	2	2	3	2	1	2	2	4	4	3	1	4	2	2	2	2	3	2	1	3	2	83	KURANG BAIK
107	D	P	9	>4 JAM	3	2	2	2	3	3	3	2	4	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	1	4	4	2	104	BAIK
108	S	P	9	3-4 JAM	2	3	3	3	2	4	4	2	3	2	2	3	4	3	2	4	4	3	4	2	3	3	1	2	2	3	4	2	2	3	3	3	2	92	KURANG BAIK
109	A	P	9	3-4 JAM	4	3	4	4	3	2	2	3	2	1	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	1	3	3	2	4	4	2	103	BAIK
110	E	P	9	3-4 JAM	3	2	2	2	3	2	4	3	3	4	4	4	4	2	4	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	111	BAIK
111	B	P	8	>4 JAM	2	3	4	2	2	3	2	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	1	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	4	4	90	KURANG BAIK
112	C	P	9	3-4 JAM	2	4	3	3	2	4	2	3	3	2	2	4	4	3	1	4	2	2	2	2	3	2	1	2	2	4	4	4	2	2	3	2	1	86	KURANG BAIK
113	S	L	8	3-4 JAM	1	2	2	4	3	4	3	2	3	4	2	2	4	2	3	4	2	4	2	3	3	1	4	2	3	2	2	3	3	2	4	2	2	89	KURANG BAIK
114	A	L	9	3-4 JAM	2	2	2	3	2	2	3	4	2	4	2	3	4	3	3	1	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	88	KURANG BAIK
115	R	P	8	>4 JAM	3	2	3	2	1	3	3	1	2	2	2	3	1	4	2	2	2	2	3	2	1	3	3	2	4	4	3	2	2	3	3	3	4	82	KURANG BAIK
116	S	L	9	>4 JAM	2	2	4	1	4	4	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	1	4	4	4	3	2	2	2	3	3	2	4	4	2	89	KURANG BAIK
117	M	P	8	3-4 JAM	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	4	3	4	2	2	2	2	2	3	2	4	3	4	4	3	2	2	2	91	KURANG BAIK
118	H	L	9	3-4 JAM	2	2	4	3	2	2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	4	4	4	3	2	3	4	2	4	2	4	4	2	4	4	105	BAIK
119	M	P	8	>4 JAM	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	4	4	3	4	2	3	3	3	2	4	2	2	4	2	2	3	2	2	84	KURANG BAIK
120	R	L	9	3-4 JAM	3	2	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	2	4	4	4	118	BAIK

121	A	L	8	>1 JAM	2	4	1	3	3	2	4	2	3	4	4	3	3	2	4	2	4	4	4	3	2	3	4	2	3	4	3	3	4	4	4	3	4	104	BAIK
122	E	P	9	>4 JAM	3	1	2	2	4	2	2	2	4	3	3	2	4	3	4	3	3	1	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	3	4	2	2	81	KURANG BAIK
123	R	P	9	1-2 JAM	4	2	3	4	4	2	2	3	4	2	3	4	2	3	1	4	2	2	2	2	3	2	3	3	1	4	2	2	3	3	1	2	3	87	KURANG BAIK
124	Y	P	9	3-4 JAM	4	3	4	2	4	2	3	3	1	3	3	1	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	4	2	2	2	4	86	KURANG BAIK
125	B	P	8	>4 JAM	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	3	2	4	4	3	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	114	BAIK
126	B	P	9	3-4 JAM	3	4	2	4	4	3	4	2	3	1	2	3	2	2	2	2	3	4	2	2	4	3	3	3	4	3	1	4	1	2	2	2	3	89	KURANG BAIK
127	C	P	8	3-4 JAM	2	3	3	2	2	2	2	3	4	2	2	4	2	3	4	2	4	2	3	3	3	2	4	3	1	1	2	1	2	2	2	3	2	82	KURANG BAIK
128	D	L	9	>4 JAM	2	2	3	1	1	3	4	1	2	2	3	2	1	3	1	2	2	1	3	1	2	3	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	61	BURUK
129	F	L	8	>4 JAM	2	3	2	1	3	3	1	2	2	2	3	1	4	2	2	2	2	3	2	1	3	3	1	3	3	3	3	3	1	2	2	1	4	75	KURANG BAIK
130	H	L	9	3-4 JAM	3	4	1	4	4	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	1	4	4	2	2	4	4	3	4	2	2	2	2	1	2	87	KURANG BAIK
131	I	L	8	3-4 JAM	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	4	3	4	2	2	2	3	3	3	2	2	3	4	2	4	2	3	2	3	92	KURANG BAIK
132	A	P	7	>4 JAM	3	4	3	2	2	4	4	3	4	2	4	4	3	2	2	2	2	3	3	2	2	4	4	3	4	2	1	2	2	2	2	3	2	91	KURANG BAIK
133	S	L	7	>4 JAM	4	3	1	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	3	2	1	2	3	3	1	2	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	63	BURUK
134	D	P	7	>4 JAM	3	4	4	2	4	4	3	2	1	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	2	2	3	3	101	BAIK
135	C	L	6	1-2 JAM	2	1	3	3	2	4	2	3	2	4	3	3	2	4	3	3	4	2	4	2	3	3	1	3	3	1	3	3	2	1	3	3	4	89	KURANG BAIK
136	M	P	6	1-2 JAM	4	2	2	4	2	2	2	4	3	3	2	4	3	4	4	3	1	2	2	2	3	2	4	4	2	2	2	3	1	4	4	2	3	91	KURANG BAIK
137	K	P	6	1-2 JAM	4	3	4	4	2	2	3	4	2	3	4	2	3	1	4	2	2	2	2	3	2	1	2	3	3	3	1	2	2	2	3	3	2	85	KURANG BAIK
138	T	P	7	3-4 JAM	4	4	2	4	2	3	3	1	3	3	1	2	2	2	3	3	3	2	3	3	1	4	2	2	4	4	4	3	3	2	2	4	3	91	KURANG BAIK
139	G	L	6	>1 JAM	2	3	4	4	4	3	4	2	3	3	1	2	2	3	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	2	2	4	2	3	3	2	2	100	BAIK
140	Y	P	7	1-2 JAM	2	3	1	2	2	2	2	3	4	2	2	1	3	3	1	2	3	2	2	2	2	3	4	2	2	3	3	2	3	4	2	2	3	79	KURANG BAIK
141	A	L	6	>1 JAM	3	2	2	2	3	4	2	4	2	3	3	4	4	4	3	3	4	2	4	4	2	4	2	3	4	4	2	2	4	3	3	4	4	103	BAIK
142	E	P	7	3-4 JAM	4	3	3	3	3	1	3	2	1	1	2	1	2	3	1	1	1	2	2	1	1	2	2	3	1	1	2	1	3	1	1	1	2	61	BURUK
143	R	L	6	1-2 JAM	4	2	3	4	2	3	3	1	2	2	3	4	3	2	4	4	3	4	3	4	3	4	1	2	3	3	2	4	4	2	2	3	3	96	KURANG BAIK
144	H	P	7	3-4 JAM	2	3	4	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	3	4	2	2	4	3	2	4	4	2	2	3	4	2	1	2	3	3	3	2	4	87	KURANG BAIK
145	O	L	7	3-4 JAM	3	2	2	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	4	2	2	4	4	3	3	104	BAIK
146	E	P	7	>4 JAM	2	1	4	2	4	2	3	4	3	3	1	2	2	2	3	4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	3	2	3	3	1	2	2	2	90	KURANG BAIK
147	F	L	6	>4 JAM	3	4	1	2	2	2	3	1	4	2	2	2	2	3	2	1	3	3	2	3	3	1	2	1	3	2	3	3	2	2	1	3	3	76	KURANG BAIK
148	S	P	7	>4 JAM	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	1	4	4	2	2	2	3	4	2	2	4	3	4	2	4	3	3	3	2	88	KURANG BAIK
149	R	L	6	1-2 JAM	4	3	3	2	3	3	3	3	2	4	4	3	4	2	2	2	3	3	4	2	4	2	3	3	3	2	2	3	1	1	1	2	3	89	KURANG BAIK
150	S	P	7	>4 JAM	2	3	2	4	4	2	4	4	3	2	1	1	1	3	2	1	3	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	66	BURUK
151	R	L	6	>1 JAM	3	1	2	3	2	3	2	2	3	2	4	4	3	4	2	3	3	1	2	2	2	3	2	1	3	3	1	3	3	3	1	4	2	82	KURANG BAIK
152	F	P	6	>1 JAM	2	2	3	2	1	3	4	2	2	3	2	2	2	2	3	4	2	2	3	2	3	3	1	4	4	2	2	4	4	3	2	3	2	85	KURANG BAIK
153	I	L	6	>4 JAM	4	1	4	3	2	4	3	3	2	4	2	3	4	2	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	107	BAIK
154	I	P	6	3-4 JAM	3	2	3	2	1	1	2	4	2	1	2	2	1	1	4	1	1	2	3	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	61	BURUK
155	F	L	7	>4 JAM	2	1	1	4	1	1	2	1	2	2	2	1	4	1	1	2	3	2	1	1	2	1	2	3	3	1	1	1	1	3	1	3	3	60	BURUK
156	T	P	7	3-4 JAM	3	2	4	4	2	3	3	2	4	4	3	2	1	3	4	2	2	3	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	3	4	2	2	4	89	KURANG BAIK
157	Y	P	7	>4 JAM	3	1	3	3	3	2	4	3	2	4	2	3	2	4	3	3	2	4	2	3	4	2	4	2	3	3	1	3	3	1	1	1	4	88	KURANG BAIK
158	D	P	7	>4 JAM	3	2	2	4	1	2	2	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	4	3	3	1	2	2	2	3	2	4	4	2	2	1	2	2	90	KURANG BAIK
159	S	P	7	>4 JAM	4	1	1	4	1	4	2	4	2	1	1	1	1	3	3	2	3	1	2	2	1	2	2	3	2	1	2	2	1	1	2	1	1	64	BURUK
160	R	L	6	1-2 JAM	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	3	3	1	2	2	2	3	3	3	2	3	3	1	4	2	2	4	4	3	1	4	97	KURANG BAIK
161	A	L	7	3-4 JAM	4	4	2	3	3	2	4	4	4	3	4	2	3	3	4	2	2	3	4	3	2	4	4	4	4	2	3	3	1	2	4	4	3	103	BAIK

162	A	P	6	1-2 JAM	3	3	1	4	3	1	1	2	4	2	2	3	4	2	2	1	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	102	BAIK
163	A	L	7	>4 JAM	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	2	2	2	4	2	3	4	2	4	2	3	3	3	3	4	2	107	BAIK
164	D	L	6	>1 JAM	2	1	2	4	4	4	3	4	4	4	4	2	2	3	4	2	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	2	3	2	4	3	1	4	103	BAIK
165	K	L	7	1-2 JAM	2	4	2	1	2	4	2	1	2	2	2	1	2	1	3	1	1	2	1	2	3	1	2	1	3	2	1	1	1	2	3	1	3	62	BURUK
166	F	P	6	>1 JAM	1	2	3	3	1	2	4	2	4	1	2	3	2	2	2	2	3	4	2	4	4	3	2	4	4	4	2	1	2	3	2	2	4	86	KURANG BAIK
167	L	P	8	3-4 JAM	2	3	2	1	3	1	1	3	4	1	2	4	1	3	4	1	1	2	1	3	3	2	1	2	3	2	1	1	2	1	1	1	2	65	BURUK
168	M	L	8	>4 JAM	3	3	4	1	1	2	3	1	4	1	3	3	3	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	3	2	1	1	1	1	1	2	61	BURUK
169	R	P	8	>4 JAM	2	3	1	3	2	4	1	2	4	2	3	1	4	2	2	2	2	3	2	1	3	3	2	3	3	1	2	2	3	2	2	3	2	77	KURANG BAIK
170	C	P	7	1-2 JAM	3	3	1	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	1	4	4	2	2	4	3	4	4	4	4	3	2	2	1	88	KURANG BAIK
171	T	L	8	>4 JAM	2	2	2	3	2	2	3	2	4	3	1	1	1	2	3	2	1	2	3	2	1	1	2	3	2	1	1	1	2	2	1	2	2	64	BURUK
172	Y	P	7	1-2 JAM	3	3	3	2	1	3	4	3	4	2	4	4	3	2	2	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	105	BAIK
173	I	P	8	>4 JAM	2	3	2	1	4	4	1	1	2	3	1	1	2	2	4	1	3	2	2	1	1	1	2	2	3	1	1	2	2	3	1	2	2	65	BURUK
174	W	L	7	3-4 JAM	3	2	3	2	2	3	3	2	1	3	4	2	2	3	2	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	103	BAIK
175	A	P	6	1-2 JAM	2	2	2	3	1	1	1	3	2	4	2	2	2	1	2	3	4	2	4	1	2	2	3	3	1	2	2	1	2	1	1	1	1	66	BURUK
176	A	L	7	1-2 JAM	3	3	4	1	2	3	2	4	3	3	2	4	3	4	3	3	1	2	2	2	4	4	4	4	2	2	3	4	2	3	2	2	2	92	KURANG BAIK
177	A	P	8	>4 JAM	2	3	1	4	2	4	4	3	2	1	3	4	2	2	3	2	2	2	2	3	4	4	4	4	2	3	4	3	1	4	2	3	2	91	KURANG BAIK
178	S	L	7	1-2 JAM	3	2	2	3	3	2	4	2	3	2	4	3	3	2	4	2	3	4	2	4	4	4	4	4	3	3	1	4	4	3	3	2	3	99	KURANG BAIK
179	D	P	8	>4 JAM	2	3	3	2	4	2	2	2	4	3	3	2	4	3	4	3	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	108	BAIK
180	A	L	7	3-4 JAM	3	4	4	4	4	2	2	3	4	2	3	4	2	3	1	4	2	2	2	2	3	2	1	2	3	3	3	4	2	2	3	3	2	90	KURANG BAIK
181	A	P	8	>4 JAM	4	2	2	2	3	1	1	2	1	3	1	1	2	1	1	3	3	3	2	1	2	1	3	2	2	3	2	1	1	2	2	4	2	66	BURUK
182	A	P	7	1-2 JAM	4	2	3	4	4	4	3	4	2	3	3	1	2	2	3	4	3	2	4	4	3	4	2	3	3	1	2	2	3	2	1	2	3	92	KURANG BAIK

Keterangan :

Jenis Kelamin :
P : perempuan
L : Laki-laki

Penggunaan Gadget :
< 1 jam : Singkat
1-2 jam : Sedang
3-4 jam : Lama
>4 jam : Sangat Lama

Interaksi Sosial :
Skor 33 - 66 : Buruk
Skor 67 - 99 : Kurang Baik
Skor 100 - 132 : Baik

TABEL ANALISA SPSS

1. FREKUENSI USIA

usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6	17	9.3	9.3	9.3
	7	26	14.3	14.3	23.6
	8	30	16.5	16.5	40.1
	9	36	19.8	19.8	59.9
	10	32	17.6	17.6	77.5
	11	28	15.4	15.4	92.9
	12	13	7.1	7.1	100.0
	Total	182	100.0	100.0	

2.. FREKUENSI JENIS KELAMIN

jenis kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	LAKILAKI	77	42.3	42.3	42.3
	PEREMPUAN	105	57.7	57.7	100.0
	Total	182	100.0	100.0	

3. FREKUENSI PENGGUNAAN GADGET

PENGGUNAAN GADGET

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SINGKAT	18	9.9	9.9	9.9
	SEDANG	37	20.3	20.3	30.2
	LAMA	63	34.6	34.6	64.8
	SANGAT LAMA	64	35.2	35.2	100.0
	Total	182	100.0	100.0	

4. FREKUENSI INTERAKSI SOSIAL

INTERAKSI SOSIAL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KURANG BAIK	146	80.2	80.2	80.2
	BAIK	36	19.8	19.8	100.0
	Total	182	100.0	100.0	

5. PENGGUNAAN GADGET - INTERAKSI SOSIAL

PENGGUNAAN GADGET * INTERAKSI SOSIAL Crosstabulation

			INTERAKSI SOSIAL			
			BURUK	KURANG BAIK	BAIK	Total
PENGGUNAAN GADGET	SINGKAT	Count	2	4	12	18
		% within PENGGUNAAN GADGET	11.1%	22.2%	66.7%	100.0%
	SEDANG	Count	6	24	7	37
		% within PENGGUNAAN GADGET	16.2%	64.9%	18.9%	100.0%
	LAMA	Count	9	40	14	63
		% within PENGGUNAAN GADGET	14.3%	63.5%	22.2%	100.0%
	SANGAT LAMA	Count	16	40	8	64
		% within PENGGUNAAN GADGET	25.0%	62.5%	12.5%	100.0%
Total		Count	33	108	41	182
		% within PENGGUNAAN GADGET	18.1%	59.3%	22.5%	100.0%

6. CHI-SQUARE

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	26.044[a]	6	.000
Likelihood Ratio	22.452	6	.001
Linear-by-Linear Association	11.653	1	.001
N of Valid Cases	182		

a. 2 cells (16.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 3.26.

KONSULTASI PROPOSAL SKRIPSI (SEBELUM SEMINAR PROPOSAL PENELITIAN)

Nama : KHOFIFAH HANDAYANI

NIM : 210100 27

Judul Penelitian : Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah

No.	Hari / Tanggal	Nama Pembimbing	Kegiatan (Isi Konsultasi)	Tanda Tangan Pembimbing
1	Senin 26-08-2024	Dr. Sukhri Herianto Ritonga, M.Kep	- Jelaskan Proporsi anak usia sekolah, tumbuh kembang dan permasalahan. - Data penggunaan gadget dan interaksi sosial - Perbaiki Cara Pembuatan, Cover, Sumber, Penulisan. - Gunakan mendeley.	
2	Kamis 29-08-2024	Dr. Sukhri Herianto Ritonga, M.Kep	- Urgensi Penelitian - Perbaiki Cara membuat Penulisan dan Cara mengutip artikel/Jurnal	
3	Jum'at 06-09-2024	Dr. Sukhri Herianto Ritonga, M.Kep	- Perbaiki Cara Penulisan - Perbaiki Penjabaran Variabel - Selalu Sertakan Sumber ditiap kutipan	

No.	Hari / Tanggal	Nama Pembimbing	Kegiatan (Isi Konsultasi)	Tanda Tangan Pembimbing
4	Jum'at 13-09-2024	Dr. Sukhri Heriant Ritonga, M.Kep	- Perbaiki Penjabaran Variabel - Lanjut ke Bab 3 - Lengkapi Daftar Pustaka	
5	Kamis 26-09-2024	Dr. Sukhri Heriant Ritonga, M.Kep	- Perbaiki Teknik Analisa data - Sertakan Sumber kuisioner dan Definisi Operasional - Hilangkan keabsahan Data	
6	Rabu 02-10-2024	Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep	- Perbaiki Bab I, Hasil Studi Pendahuluan dengan Data primer gedung Soa aulto. - Lampiran Lengkap - Lengkap Perbaiki - Hilangkan penulisan Tempat, Sampai maaf tanpa; pejam Dan Cantumkan Gbr alat dalam.	
7	Selasa 08-10-2024	Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep	- Perbaiki Sistematika Penulisan Bab I dan Hasil Survey. - Bab 3 Sampel dan Teknik:	
8	Selasa 15-10-2024	Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep	Acc untuk maju	

KONSULTASI HASIL PENELITIAN (SEBELUM SEMINAR HASIL SKRIPSI)

Nama : KHOFIFAH HANDAYANI

NIM : 21010027

Judul Penelitian : Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah di SD Negeri 200 220 Padangsidimpuan

No.	Hari / Tanggal	Nama Pembimbing	Kegiatan (Isi Konsultasi)	Tanda Tangan Pembimbing
1	Jumat 17. Januari 2025	Dr. Sukhri Heriant Ritonga, M.Kep	Bab 4. langsung ke Hasil Penelitian - Ubah bentuk tabel	
2	Selasa 18. Februari 2025	Dr. Sukhri Heriant Ritonga, M.Kep	Bab 4. tambahkan tabel frekuensi kelas	
3	Rabu 19. Februari 2025	Dr. Sukhri Heriant Ritonga, M.Kep	Bab 5. tambahkan teori dan Penelitian terdahulu	

No.	Hari / Tanggal	Nama Pembimbing	Kegiatan (Isi Konsultasi)	Tanda Tangan Pembimbing
4	Kamis 20 Februari 2025	Dr. Sukhri Heriarto Ritonga, M.Kep	ACC Sidang Hasil	
5	Senin 24 Februari 2025		- Perbaiki penulisan mgh baku. Perga. - Hasil komput. Tetap sesuai aslinya.	
6				
7				
8				

Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian

Peneliti menjelaskan kuesioner dan cara mengisi kuesioner



Responden menjawab dan mengisi kuesioner

















