

**GAMBARAN PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG
MANAJEMEN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DI
KELURAHAN SUKALAKSANA
KOTA TASIKMALAYA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai
Gelar Sarjana Keperawatan

Oleh :

**CICI PARAMIDA
NIM 191FK07008**



**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS BHAKTI KENCANA PSDKU TASIKMALAYA
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

JUDUL : GAMBARAN PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG
MANAJEMEN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DI
KELURAHAN SUKALAKSANA KOTA TASIKMALAYA

NAMA : CICI PARMIDA

NIM : 191FK07008

Telah Disetujui Untuk Diajukan Pada Ujian Sidang Skripsi
Pada Program Studi Sarjana Keperawatan
Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Tasikmalaya

Tasikmalaya, Agustus 2023

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Rikky Gita Hilmawan, SKM.,MKM

Ns. Asep Mulyana, S.Kep.,MM.,M.Kep.,Ph.D

Ketua Program Studi

PSDKU Sarjana Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Tasikmalaya

Ns. Hilman Mulyana, S. Kep. , M. Kep., Ph.D

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Gambaran pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan gadget pada anak di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya”. Dari hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan gadget pada anak di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya sebagian besar pengetahuan responden termasuk kurang.

Dalam penulisan Skripsi ini tentunya tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan saran dari berbagai pihak, segala hambatan tersebut akhirnya dapat diatasi dengan baik. Dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terimakasih serta penghormatan kepada:

1. H. Mulyana, SH. , M. Pd. , MH. Kes. selaku Ketua Yayasan Adhi Guna Kencana Bandung.
2. Dr. Entris Sutrisno, MH. Kes. , Apt. selaku Rektor Universitas Bhakti Kencana.
3. R. Siti Jundiah, M. Kep selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana.
4. Ns. Asep Mulyana, S. Kep. MM., M. Kep., Ph.D selaku Kepala Cabang Universitas Bhakti Kencana PSDKU Tasikmalaya sekaligus selaku pembimbing pendamping yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan serta motivasi dalam penyusunan Skripsi ini
5. Ns. Hilman Mulyana, S. Kep., M. Kep., Ph.D selaku Ketua Prodi Sarjana Keperawatan Universitas Bhakti Kencana PSDKU Tasikmalaya sekaligus selaku penguji I yang telah memberikan arahan dan masukannya

6. Rikky Gita Hilmawan, SKM.,MKM selaku pembimbing utama yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan motivasi, bimbingan dan arahan dalam penyusunan Skripsi ini..
7. Reni Nurdianti, S.KM., MKM selaku penguji II yang telah memberikan arahan, masukan dan perbaikan dalam penulisan skripsi ini.
8. Seluruh Staf dan Dosen Universitas Bhakti Kencana Tasikmalaya yang telah memberikan bimbingan serta motivasi kepada penulis;
9. Ayahanda dan Ibunda yang senantiasa selalu memberikan dukungan berupa doa, moral maupun moril, serta materil dengan begitu tulus dan ikhlas.
10. Ikin Sodikin selaku Kepala Kelurahan Sukalaksana yang telah memberikan ijin tempat penelitian
11. Agustina, Boiliu, Destari, Dwiana, Hidayat, Magdalena, Ni Luh Made Asri Dewi, Putriana, Wahyuni dan Yuhandra yang telah memberikan inspirasi penelitian melalui artikel-artikel yang telah di gunakan dalam penelitian ini
12. Seluruh responden yang telah bersedia dan berpartisipasi dalam penelitian ini
13. Teman-teman yang telah berbagi suka maupun duka dan saling menyemangati satu sama lain dalam penulisan Skripsi ini.

Penulis berharap Skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya untuk orang lain. Akhir kata, semoga kebaikan yang telah diberikan dapat menjadi amal soleh dan ibadah bagi kita semua, dan mendapatkan balasan lebih dari Allah SWT dari apa yang telah diberikan.

Tasikmalaya, Agustus 2023

Cici Paramida

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
UNIVERSITAS BHAKTI KENCANA TASIKMALAYA
Skripsi, Agustus 2023**

CICI PARAMIDA, NIM 191FK07008

ABSTRAK

**GAMBARAN PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG
MANAJEMEN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DI KELURAHAN v
SUKALAKSANA KOTA TASIKMALAYA**

x + 57 halaman + 4 Tabel + 2 Bagan

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dengan munculnya satu alat berteknologi tinggi seperti gadget. Pengguna gadget bukan hanya dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan termasuk anak-anak. Penggunaan gadget oleh anak, dapat memberikan dampak positif maupun negative pada perilaku anak itu sendiri. Upaya dalam mengurangi dampak negative dan memanfaatkan gadget dengan bijaksana, maka orang tua sangat penting untuk memiliki pengetahuan dalam mengatur penggunaan gadget pada anak. Data yang diperoleh dari Kelurahan Sukalaksana pada tahun 2023 sebanyak 29 anak mengalami gangguan mata seperti *myopia*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan gadget pada anak di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode deskriptif, populasi sebanyak 448 orang sedangkan sampel sebanyak 82 orang diperoleh dengan *stratified random sampling*. Hasil penelitian didapatkan pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan gadget pada anak di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya sebagian besar pengetahuan responden termasuk kurang. Oleh karena itu orang tua disarankan dapat meningkatkan pengetahuan orang tua mengenai penggunaan gadget pada anak usia 7-12 tahun dengan melakukan konsultasi secara aktif kepada petugas kesehatan, melakukan pengawasan dan membatasi serta memakai batas waktu yang dianjurkan dalam penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : Manajemen, Pengetahuan, Penggunaan gadget

Kepustakaan : 27 (2013-2022)

**GRADUATE NURSING PROGRAM STUDY
BHAKTI KENCANA TASIKMALAYA UNIVERSITY
Undgraduate Tesis, August 2023**

CICI PARAMIDA, NIM 191FK07008

ABSTRACT

***DESCRIPTION OF PARENTS' KNOWLEDGE ABOUT GADGET USE
MANAGEMENT IN CHILDREN IN SUKALAKSANA VILLAGE
TASIKMALAYA CITY***

x + 57 pages + 4 Tables + 2 Charts

Technological developments are currently increasing rapidly with the emergence of high-tech devices such as gadgets. Gadget users are not only among workers, but almost all people, including children. The use of gadgets by children can have a positive or negative impact on the child's own behavior. In efforts to reduce negative impacts and use gadgets wisely, it is very important for parents to have knowledge in managing the use of gadgets in children. Data obtained from the Sukalaksana Village in 2023 as many as 29 children have eye problems such as nearsightedness. This study aims to describe the knowledge of parents about the management of gadget use in children in the Sukalaksana Village, Tasikmalaya City. This type of research is quantitative with descriptive method, the population is 448 people while the sample is 82 people obtained by stratified random sampling. The results of the study showed that parents' knowledge about the management of gadget use in children in the Sukalaksana Village, Tasikmalaya City, most of the respondents' knowledge was lacking. Therefore, parents are advised to increase their knowledge about the use of gadgets at the age of 7-12 years by actively consulting health workers, supervising and limiting and using the recommended time limit for using gadgets in everyday life.

*Keywords: Knowledge, Gadget Usage Management
Literature : 27 (2013-2022)*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN TEORI.....	10
A. Pengetahuan	10
B. Konsep Manajemen Penggunaan Gadget	15
C. Konsep Orang tua.....	29
D. Anak Usia 7-12 tahun.....	32
E. Kerangka Konsep.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	37

A. Rancangan Penelitian	37
B. Paradigma Penelitian.....	37
C. Variabel Penelitian	38
D. Definisi Konseptual dan Operasional.....	39
E. Populasi dan Sampel	40
F. Pengumpulan Data	42
G. Teknik Pengumpulan data.....	44
H. Langkah-Langkah Penelitian	45
I. Pengolahan Data dan Analisis data	46
J. Etika Penelitian	48
K. Lokasi dan Waktu Penelitian	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan.....	52
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	57
A. Simpulan	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Definisi Operasional	33
Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi Karakteristik Usia Responden di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya	51
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Karakteristik Pendidikan Responden di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya.....	51
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Karakteristik Ppekerjaan Responden di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya.....	52
Tabel 4.4	Statistik Deskriptif Pengetahuan pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan gadget pada anak di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya	52
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan gadget pada anak di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Paradigma Penelitian Pemikiran	32
Bagan 2.1 Kerangka Konsep Penelitian.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Keputusan Ketua Universitas Bhakti Kencana
- Lampiran 2 Surat Izin Studi Pendahuluan Universitas Bhakti Kencana
- Lampiran 3 Surat Izin penelitian dan Balasan dri Kelurahan
- Lampiran 4 Surat Penjelasan Penelitian
- Lampiran 5 Surat permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 6 Kuesioner
- Lampiran 7. Master Tabel
- Lampiran 8. Hasil SPSS
- Lampiran 9 Form Bimbingan
- Lampiran 10. Surat Persetujuan Mengikuti Sidang Proposal
- Lampiran 11. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya zaman, perkembangan teknologi juga menjadi semakin maju. Teknologi saat ini mampu memunculkan era baru dimana segala sesuatunya menjadi serba cepat dan praktis. Pekerjaan pun juga menjadi lebih mudah dikerjakan hanya dengan satu alat berteknologi tinggi seperti gadget. Pengguna gadget bukan hanya dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan termasuk anak-anak. Banyak dampak negative yang muncul dalam penggunaan gadget yang berlebih di kalangan remaja, anak, bahkan balita (Salem *et al.*, 2021)

Menurut *World Health Organization* (WHO) Jumlah pengguna gadget pada anak menunjukkan lebih 25 persen anak-anak di seluruh dunia mempunyai gadget sebelum menginjak usia genap 8 tahun, sehingga para anak yang cenderung menggunakan gadget secara berlebih akan terganggu perkembangan seperti keterlambatan *motoric*, bahasa, dan perilaku sosial (Destari, Elmanora and Hamiyati, 2022).

Menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Canada menerangkan bahwa anak dengan usia 0-2 tahun sangat di anjurkan untuk sama sekali tidak terpapar sinar gadget. Anak dengan usia 3-5 tahun di perbolehkan memakai gadget akan tetapi harus dibatasi selama 1 jam/hari. Untuk anak usia

6-18 tahun hanya di anjurkan juga memakai gadget selama 2 jam/hari(Hidayat, Hernisawati and Maba, 2021).

Data menurut APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) jumlah penduduk pengguna gadget dan terkoneksi ke internet di Indonesia tahun 2021-2022 mencapai 210.026.796 jiwa dari total populasi 272.682.600 jiwa penduduk. Tingkat penetrasi dan kontribusi internet berdasarkan pulau yakni dengan angka tertinggi di pulau jawa dengan persentase 43,92%. Dengan adanya data tersebut membuktikan bahwa pulau Jawa sangat banyak dalam penggunaan gadget dan terkoneksi di internet. Hasil survei tersebut pada 2020 juga menunjukkan bahwa 8,5% pengguna internet adalah anak sekolah dasar.

Menurut Data dari Diskominfo Kota Tasikmalaya persentase penduduk Kota Tasikmalaya berumur 5 tahun ke atas pada tahun 2022 yang menggunakan Telepon Seluler (HP)/Nirkabel atau Komputer (PC/Desktop, Laptop/Notebook, Tablet) didominasi oleh penduduk Laki-Laki yaitu sebesar 81,04% sedangkan penduduk perempuan sebesar 76,35%. Sedangkan persentase penduduk Kota Tasikmalaya berumur 5 tahun ke atas pada tahun 2022 yang mengakses Internet (Termasuk Facebook, Twitter, Youtube, Instagram, Whatsapp,dll) didominasi oleh penduduk Laki-Laki yaitu sebesar 66,74% sedangkan penduduk perempuan sebesar 59,28%.

Penggunaan gadget oleh anak, dapat memberikan dampak positif maupun negative pada perilaku anak itu sendiri. Penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif seperti memudahkan anak untuk mengasah kecerdasan dan kreativitas melalui aplikasi mewarnai, membaca dan menulis

dengan tampilan fitur yang menarik (Novitasari, 2016). Namun penggunaan gadget dalam waktu lama menurut JYlan juga dapat memberikan dampak negative diantaranya kebiasaan buruk yang berimbas bagi kesehatan anak, pola hidup anak menjadi pasif lebih sering duduk dan makan makanan siap saji, menurunkan kualitas tidur, mengalami penurunan akademik, depresi dan kelebihan berat badan/obesitas (Ni Luh Made Asri Dewi, 2022).

Upaya dalam mengurangi dampak negative dan memanfaatkan gadget dengan bijaksana, maka orang tua sangat penting untuk memiliki pengetahuan dalam mengatur penggunaan gadget pada anak. Penggunaan gadget membutuhkan pengawasan dan pendampingan orangtua. Orang tua perlu memilih jenis tayangan bagi anak sesuai pertumbuhan dan perkembangannya, serta waktu atau durasi penggunaan gadget bagi anak, sehingga orang tua perlu memiliki pengetahuan wawasan terkait penggunaan *gadget* bagi anak khususnya anak usia sekolah dasar (Notoatmodjo, 2017).

Pengetahuan merupakan salah satu faktor predisposisi terbentuknya suatu perilaku. Menurut (Notoatmojo, 2017) berpendapat bahwa pengetahuan adalah hasil dari tahu setelah seseorang melakukan pengindraan. Pengetahuan orang tua yang baik dapat memberikan dampak positif dan bijaksana dalam mengawasi dan mengatur anak untuk menggunakan gadget, penggunaan teknologi sehingga akan memilih media internet yang akan digunakan untuk memperoleh hal yang bermanfaat.

Orang tua pada saat ini banyak yang kurang peduli ketika anaknya menggunakan *gadget*. Karena saat anak menggunakan *gadget*, seorang anak

akan merasa senang dan tidak merengek. Hal ini sesuai dengan penelitian Fadzil dkk. (2018) yang membuktikan bahwa 91 persen orang tua mengizinkan anaknya menggunakan *gadget*, 77% anak diizinkan mengakses *gadget* dirumah walaupun sedang berkumpul dengan keluarga dan 74% orang tua mengemukakan bahwa *gadget* dapat digunakan sebagai pengasuh kedua karena saat menggunakan *gadget* anak akan duduk dan sibuk memainkan *gadgetnya* sehingga orang tua dapat melakukan aktivitasnya tanpa terganggu.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan di SD N Duren Sawit 07 Jakarta mendapatkan hasil bahwa orang tua tidak keberatan jika anaknya menggunakan perangkat telepon seluler tetapi dengan batasan yang disepakatinya; orang tua tidak mengharapkan jika anaknya yang masih berusia sekolah dasar memiliki telepon seluler secara pribadi, orang tua mengerti dampak negatif penggunaan telepon seluler, tetapi sering dibenturkan dengan kondisi lingkungan yang membiasakan penggunaan telepon seluler pada anak usia sekolah dasar (Prasetya, 2022).

Penelitian lainnya menemukan dari 88 responden yang diteliti sebanyak 68,2% (60 orang) memiliki tingkat pengetahuan baik, 25% (22 orang) tingkat pengetahuan cukup, dan 6,8% (6 orang) dengan tingkat pengetahuan kurang. Gambaran pengetahuan penggunaan gadget orangtua di Desa Mambal Kabupaten Badung sebagian besar berada dalam kategori baik (Ni Luh Made Asri Dewi, 2022).

Puskesmas Sukalaksana di Kecamatan Bungursari merupakan salah satu Puskesmas yang menyelenggarakan Upaya Kesehatan Masyarakat

diantaranya adalah Kesehatan Mata dan Upaya Kesehatan Sekolah. Dari hasil penjajagan awal didapatkan data bahwa pada bulan Mei 2023 didapatkan keluhan orang tua karena memiliki anak mengalami gangguan mata seperti myopia 37, dari jumlah tersebut sebanyak 29 orang diantaranya berasal dari kelurahan Sukalaksana. Menurut Bagaian Promosi Kesehatan di Puskesmas Sukalaksana sebanyak 8 orang anak 7-12 tahun sudah menggunakan kacamata berasal dari Kelurahan Sukalaksana sebagai akibat kecanduan dalam bermain gadget.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada 10 orang tua yang memiliki anak usia 7-12 tahun di Kelurahan Sukalaksana diperoleh informasi sebanyak 5 orang mengatakan anaknya menggunakan gadget tidak mengenail waktu, kadang pagi, siang atau malam. Rata-rata lama penggunaan gadget dalam sekali berkisar 2-3 jam dengan konten yutub, tiktok, game dan lainnya, sebanyak 3 orang mengatakan anak bermain gadget saat ketika pulang sekolah dengan durasi 1-2 jam dan malam sebelum tidur sekitar 1 jam, kemudian sebanyak 2 orang mengatakan anaknya bermain gadget tiap hari sekitar 1 jam apabila sudah melaksanakan tugas rumah atau pekerjaan sekolah.

Selanjutnya, dari hasil wawancara didapatkan sebanyak 6 orang mengatakan hanya memberikan *gadget* untuk meringankan beban mengasuh anak. Bagi orang tua dengan memberikan *gadget* kepada anak untuk bermain dirumah dan tidak berada diluar rumah akan lebih aman dan terjaga. Orang tua juga berpendapat tidak menutup kemungkinan bahwa anak akan sulit

beradaptasi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar atau lingkungan sekolah jika anak sudah terbiasa menggunakan dan menghabiskan waktu dengan *gadget*. Selain itu sebanyak 3 orang tua menyatakan meminjamkan anak gadget dengan kesempatan orang tua, tidak boleh melebihi 2 jam dalam sehari. Dan hanya membolehkan menggunakan handphone jika ada tugas sekolah, namun orang tua menyadari bahwa jarang mendampingi anak bermain handphone sehingga tidak mengetahui konten apa saja yang dibuka oleh anak, hal ini disebabkan karena orang tua sibuk untuk bekerja atau melakukan kegiatan sosial lain.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk menelaah lebih lanjut yang dirangkum dalam sebuah judul “Gambaran Pengetahuan Orang Tua Tentang Manajemen Penggunaan Gadget Pada Anak di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Gambaran pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan gadget pada anak di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya?”

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui gambaran pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan gadget pada anak di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritik

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu keperawatan khususnya ilmu promosi kesehatan dalam bentuk hasil penelitian yang berkaitan dengan pengetahuan orang tua dalam manajemen penggunaan gadget pada anak sekolah dasar.

2. Manfaat Praktisi

a. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat bagi orang tua mengenai penggunaan gadget sehingga orang tua berperan dalam pengawasan dan membatasi serta memakai batas waktu yang dianjurkan dalam penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari

b. Bagi Anak-anak

Dapat bermanfaat bagi anak untuk digunakan bahan sebagai informasi kepada anak tentang dampak penggunaan gadget sehingga anak mengetahui penggunaan gadget dengan kelelahan mata

c. Bagi Pemerintah Daerah/Kelurahan

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat dalam meningkatkan peran dari pemerintah daerah setempat/ kelurahan dalam bidang kesehatan khususnya anak usia 7-12 tahun melalui penyuluhan ke setiap kelurahan tentang penggunaan gadget.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya pada lingkup dan sasaran yang lebih luas dengan analisa yang lebih akurat.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang lingkup masalah

Tingginya penggunaan gadget pada anak sekolah dasar, sehingga perlu diawasi oleh orang tua karena penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua memiliki dampak buruk pada tumbuh kembang anak

2. Ruang lingkup sasaran

Sasaran dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia 7-12 tahun berdomisili di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya yang berjumlah 448 orang, sedangkan sampel sebanyak 82 orang

3. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelurahan Kota Tasikmalaya yaitu pada bulan Juni tahun 2023.

4. Metode penelitian

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan

suatu keadaan secara objekif, kemudian dianalisis dengan distribusi frekuensi

BAB II

TINJAUAN TEORI

A. Pengetahuan

1. Pengertian

Pengetahuan adalah suatu hasil dari tahu yang terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perasaan dan perabaan (Mubarak, 2015). Selain itu pengetahuan pada dasarnya terdiri dari sejumlah fakta dan teori yang memungkinkan seseorang untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapinya. Pengetahuan tersebut diperoleh baik dari pengalaman langsung maupun melalui pengalaman orang lain (S. Notoatmodjo, 2017).

2. Tingkatan pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2017) tingkat pengetahuan yang tercakup dalam dominan kognitif mempunyai 6 tingkatan.

a. Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu tahu ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

b. Memahami (*comprehesion*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya.

c. Aplikasi (*aplication*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan sebagai aplikasi penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain.

d. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih didalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitanya satu sama lain. Kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja, seperti dapat menggambarkan (membuat bagan), membedakan, memisahkan, mengelompokkan, dan sebagainya.

e. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk

menyusun formulasi dari formulasi-formulasi yang ada. Misalnya, dapat menyusun, dan merencanakan, dapat meringkaskan, dapat menyesuaikan, dan sebagainya terhadap satu teori atau rumusan-rumusan yang telah ada.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap materi atau objek. Penilaian-penilaian itu didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

Dengan demikian, tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut.

3. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan diantaranya adalah (Wawan and Dewi, 2017):

a. Pendidikan

Tingkat pengetahuan seseorang terhadap suatu objek sangat ditentukan oleh tingkat pendidikan. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah orang tersebut untuk menerima informasi.

b. Intelegensi

Intelegensi merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu. Orang yang mempunyai taraf intelegensi tinggi akan mempunyai pengetahuan yang baik dan sebaliknya.

c. Pengalaman

Seseorang itu berperilaku disebabkan adanya pemikiran dan perasaan dalam diri seseorang, dimana seseorang mendapatkan pengetahuan baik dari pengalaman pribadi maupun pengalaman orang lain.

d. Kepercayaan

Komponen kognitif berisi kepercayaan seseorang, mengenai apa yang berlaku bagi objek sikap, sekali kepercayaan itu telah terbentuk, maka ia akan menjadi dasar pengetahuan seseorang mengenai apa yang dapat diharapkan dari objek tertentu (Widayatun, 2018).

e. Umur

Umur dapat mempengaruhi seseorang, semakin cukup umur tingkat kemampuan; kematangan seseorang akan lebih matang dalam berpikir dan menerima informasi.

f. Sosial budaya

Sosial termasuk di dalamnya pandangan agama, kelompok etnis dapat mempengaruhi proses pengetahuan khususnya dalam penerapan nilai-nilai keagamaan untuk memperkuat super egonya.

g. Pekerjaan

Seseorang yang bekerja di luar rumah memiliki ruanglingkup sosial yang lebih luas. Artinya orang yang memiliki pekerjaan dimana ia dapat memperoleh informasi dari lingkungan kerjanya karena memiliki hubungan sosial yang lebih luas.

h. Lingkungan

Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan serta pembentukan sikap sekaligus pembentukan perilaku ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut (Sudrajat, 2015).

i. Sosial Ekonomi

Status sosial ekonomi berpengaruh terhadap tingkah lakunya. Individu yang berasal dan keluarga yang bestatus sosial ekonominya baik dimungkinkan lebih memiliki sikap positif memandang diri dan masa depannya dibandingkan mereka yang berasal dari keluarga dengan status ekonomi rendah (Wawan and Dewi, 2017).

j. Sumber Informasi

Media massa dianggap sebagai sistem informasi yang memiliki peranan penting dalam proses fungsi kognitif, afektif, dan behavioral. Pada fungsi kognitif diantaranya adalah berfungsi untuk menciptakan atau menghilangkan ambiguitas, pembentukan sikap, perluasan sistem, keyakinan masyarakat dan penegasan atau penjelasan nilai-nilai tertentu.

4. Pengukuran Pengetahuan

Menurut Arikunto pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Data yang bersifat kualitatif digambarkan dengan kata-kata. Sedangkan yang bersifat kuantitatif terwujud angka-angka, hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh data presentase, setelah dipresentasikan lalu ditafsirkan kedalam kalimat yang bersifat kualitatif (Arikunto, 2017).

Menurut Arikunto (2017) skor yang digunakan untuk mempermudah dalam mengkategorikan jenjang dalam penelitian biasanya ditulis dalam presentase.

- a. Baik : jika responden menjawab benar 76-100%
- b. Cukup : jika responden menjawab benar 56-75%
- c. Kurang : jika responden menjawab benar, jika skor <56%

B. Konsep Manajemen Penggunaan Gadget

1. Pengertian Gadget

Gadget merupakan sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang mendefinisikan atau mengartikan yaitu sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai fitur dan fungsi khusus. *Gadget* atau *csuatu* istilah dalam Bahasa Inggris untuk merujuk pada fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya di berikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum di anggap suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus

dalam setiap perangkatnya. Contoh yang termasuk dalam gadget sendiri yaitu *Komputer, handphone, Tablet, ipad*, dan lain-lain (Rohmah, 2017). *Gadget* merupakan alat elektronik yang di pakai sebagai media informasi, media belajar dan sebagai media hiburan (Syifa, Setianingsih and Sulianto, 2019)

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa *Gadget* merupakan alat elektronik kecil yang berisi berbagai fitur modern dan terdapat berbagai macam fungsi khusus yang dapat memudahkan pekerjaan seseorang. Tidak hanya itu gadget juga dapat di jadikan sebagai bahan hiburan dan bisa di gunakan media dalam pembelajaran.

2. Tipe-tipe Gadget

Pada mulanya, *gadget* diciptakan untuk memudahkan penggunaan konsumen dalam menggunakan media komunikasi serta pemanfaatannya. Jenis *gadget* tidak hanya tertuju pada *handphone (smartphone)* tetapi dalam lingkup yang cukup luas. Hampir setiap perangkat elektronik kecil yang mempunyai fitur khusus serta menyajikan teknologi terbaru bisa tergolong jenis *gadget* (Magdalena *et al.*, 2021). Adapun jenis tipe gadget sebagai berikut menurut (Jurnalponsel.com):

a. *Handphone (HP)* atau *Smarthphone*

Handphone merupakan salah satu jenis *gadget* yang paling sering digunakan atau paling banyak di gunakan. Seiring dengna perkembanganya, ada banyak sekali ragam *handphone*, bahkan kini sudah eranya *smarthphone* dan meningkatkan fitur *handphone*

tersebut. *Handphone* ada yang menggunakan *OS, Android, dan ada juga IOS, ada pula windowsphone, titan, dan lain-lain.*

b. *Laptop / komputer atau Notebook*

Selain *Handphone*, gadget lain yang banyak penggunaannya adalah laptop, komputer atau notebook. Jenis gadget ini paling banyak digunakan untuk mendukung pekerjaan. OS yang mendukung gadget ini juga beragam, ada windows, Mac, Linux, Unix, Solaris dan lain-lain.

c. *Tablet*

Memiliki bentuk yang sedikit lebih lebar dari hp ada nama *Tablet*. Keunggulan *Tablet* jika dibanding dengan hp tentu saja terletak pada layarnya yang lebih lebar sehingga membuat penggunaannya lebih nyaman dalam bermain game, streaming, belajar dan bermain sosial media.

d. *Ipad ALL series*

Apple mengeluarkan perpaduan antara *Tablet* dan komputer yang kemudian disebut dengan *iPad*. Semua aktivitas yang bisa dilakukan oleh komputer bisa dilakukan pula di *iPad*. Idealnya *iPad* untuk belajar, tetapi bisa pula untuk menyelesaikan pekerjaan.

e. *Kamera Digital*

Kamera digital juga masuk dalam kategori atau jenis *Gadget*, Jenisnya kamera *digital* ada beragam, ada kamera *Poket*, kamera

DSLR dan juga kamera *Mirrorless*. Kita bisa gunakan kamera Digital untuk mengabadikan momen penting melalui jepretan foto.

f. *Headphon atau Headshet*

Untuk menikmati music dengan menggunakan *Gadget Headphone atau headshet*. Cara mendengarkan musik menggunakan gadget ini / *headphone /headshet* terbilang lebih tenang dan lebih mantap. Menggunakan *headphone atau headset* saat mendengarkan musik tidak akan mengganggu orang lain. Selain beberapa macam gadget di atas, juga masih ada beberapa jenis lainnya. Sebut saja: *Mouse Wireless/Mouse Wired, Powerbank, MediaPlayer (MP3/MP4/ Ipod), Kabel Data, Chargeran, Media Penyimpanan(Harddisk Eksternal, Flashdisk, Memory Card), Speaker, Smartwatch* dan lain sebagainya.

3. Manajement Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget merupakan aktifitas yang timbul dari seseorang dalam penggunaan serta memanfaatkan tekhnologi atau media gadget sesuai dengan ketentuan dan kebutuhan dalam keperluan sehari (Syifa et al., 2019). Kebiasaan menggunakan gadget dalam jangka waktu yang lama merupakan kebiasaan yang kurang baik. Jika kebiasaan menggunakan Gadget dalam waktu yang lama dan terus menerus ini dibiarkan akan memberikan dampak negatif bagi indra penglihatan. Menatap layar gawai dalam waktu yang lama dapat memberikan tekanan tambahan pada mata dan susunan syaraf (Dwiana, Lestari and Astuty, 2021).

Seiring berjalannya waktu dari masa ke masa definisi dari sikap penggunaan gadget berlebih merupakan suatu kebiasaan seseorang menggunakan gadget lebih dari batas waktu yang di tentukan, serta melanggar aturan dan memainkan gadget dengan semau nya. Karena dalam penggunaan gadget ada batas waktu nya, waktu ideal menatap layar gadget bagi anak-anak terutama balita disarankan tidak lebih dari satu jam. Karena, anak memerlukan aktivitas fisik agar tumbuh kembangnya optimal. Untuk balita usia 3-5 tahun waktu penggunaan gadget adalah satu sampai dua jam perhari agar anak tidak gampang kecanduan dengan gadget (Wahyuni, 2022).

Menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Canada menerangkan bahwa anak dengan usia 0-2 tahun sangat di anjurkan untuk sama sekali tidak terpapar sinar gadget. Anak dengan usia 3-5 tahun di perbolehkan memakai gadget akan tetapi harus dibatasi selama 1 jam/hari. Untuk anak usia 6-18 tahun hanya di anjurkan juga memakai gadget selama 2 jam/hari(Hidayat, Hernisawati and Maba, 2021).

Pemakaian gadget dikategorikan dengan penggunaan tinggi jika menggunakan gadget lebih dari 120 menit dan dalam setiap pemakaiannya berkisar lebih dari 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian), pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan bahkan menyebabkan kerusakan mata seperti pandangan kabur, mata minus akibat penggunaan gadget. Selanjutnya penggunaan gadget dalam kategori sedang jika menggunakan

gadget dengan penggunaan lebih dari 40-60 menit per hari dalam setiap penggunaannya dan bisa menyebabkan kesulitan focus, mudah mengantuk mata kering, dan kategori rendah yaitu kurang dari 30 menit di setiap harinya dengan maksimal 2 kali pemakaian (Sari and Mitsalia, 2016).

Berdasarkan definisi di atas yang telah di sampaikan, maka dapat di simpulkan sikap penggunaan gadget berlebih merupakan suatu tingkah laku yang ketergantungan dan melebihi batas yang telah di anjurkan dan terus menggunakan gadget lebih dari batas waktu ideal yang telah di sarankan.

4. Aspek Penggunaan gadget

Menurut teori Young, menyatakan bahwa terdapat enam aspek sikap penggunaan gadget berlebih Aspek-aspek tersebut akan dijelaskan sebagai berikut (Boiliu, 2020):

a. *Daily life disturbance* (gangguan kehidupan sehari-hari)

Dalam hal ini yang dimaksud dengan gangguan kehidupan sehari-hari yaitu seperti: tidak mengerjakan pekerjaan yang telah direncanakan sebelumnya atau sulit berkonsentrasi ketika di kelas. Pengguna *gadget* dapat mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi ketika sedang melakukan kegiatan atau pekerjaan dikarenakan terus memikirkan tentang *gadget*-nya. Selain itu pengguna gadget juga dapat mengalami sakit kepala ringan, penglihatan kabur, mengalami sakit di area pergelangan tangan atau di area belakang leher yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* yang terlalu lama, serta dapat mengalami

gangguan tidur. Hal tersebut menggambarkan adanya gangguan dalam kehidupan sehari-hari yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* secara terus-menerus.

b. *Posittiven*

Posittive acticipation adalah perasaan bersemangat pada pengguna *gadget* yang menjadikan *gadget* sebagai media untuk mengurangi stres maupun menghilangkan stres serta timbulnya perasaan hampa pada saat tidak menggunakan *gadget*. Pada sebagian pengguna *gadget* menganggap *smartphone* tidak hanya sebagai media komunikasi, namun juga merupakan teman yang dapat memberikan kesenangan, mengurangi kelelahan, mengurangi rasa cemas dan memberikan rasa aman. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa jika seseorang mengalami kecanduan *gadget* akan memiliki perasaan bersemangat pada saat menggunakan *gadget* dan menjadikannya sebagai media untuk menghilangkan stres yang sedang dialami.

c. *Withdrawal*

Withdrawal merupakan keadaan dimana pengguna akan memikirkan secara terus-menerus *gadget* walaupun tidak sedang menggunakannya serta akan merasa tidak sabar, resah dan *intorelable* tanpa *gadget*-nya. Hal tersebut ditunjukkan dengan pengguna akan menggunakan *gadget* secara terus-menerus dan akan marah pada saat merasa terganggu ketika sedang menggunakan *gadget*-nya. Sehingga, pada individu yang telah mengalami kecanduan *gadget* akan menunjukkan

perasaan resah, cenderung tidak sabar dan *intolerable* pada saat tidak dapat menggunakan *gadget*-nya, serta akan marah ketika diganggu dalam menggunakan *gadget*.

d. *Cyberspace Oriented relationship*

Cyberspace oriented relationship merupakan keadaan dimana seseorang mempunyai hubungan pertemanan yang lebih dekat pada teman jejaring sosial daripada dikehidupan yang sebenarnya. Hal tersebut dapat mengakibatkan pengguna *gadget* akan merasa kehilangan yang tidak terkendali pada saat tidak dapat menggunakan *gadget*-nya. Sehingga seseorang yang mengalami kecanduan *gadget* cenderung merasa jika dirinya lebih memiliki hubungan yang erat dengan teman yang ada di media sosialnya daripada teman yang dimiliki dikehidupan nyata.

e. *Overuse* (penggunaan berlebihan)

Overuse diartikan sebagai penggunaan *gadget* yang cenderung tidak terkendali yang dilakukan secara berlebihan. Seseorang yang menggunakan *gadget* secara berlebihan akan lebih memilih untuk mencari pertolongan melalui *gadget*-nya. Selain itu, pengguna akan selalu mempersiapkan pengisian daya untuk *gadget* dan mempunyai dorongan untuk tetap menggunakan *gadget* walaupun seseorang tersebut telah memutuskan untuk berhenti menggunakan *gadget*-nya.

f. *Tolerance*

Tolerance adalah keadaan dimana pengguna merasa selalu gagal dalam mengendalikan diri pada saat menggunakan *gadget*. Pada individu yang telah mengalami kecanduan *gadget* hal tersebut dapat menjadi salah satu aspek yang mendukung yaitu menunjukkan kegagalan untuk mengendalikan penggunaan *gadget*.

Berdasarkan uraian di atas, aspek penggunaan *gadget* berlebih memiliki 6 aspek yaitu *daily life disturbance* (gangguan kehidupan sehari-hari), *positive activation* (keadaan bersemangat dalam penggunaan *gadget*), *withdrawal* (pengguna akan terus memikirkan *gadget* nya), *Cyberspace oriented relationship* (pengguna lebih banyak bahkan lebih dekat dengan teman media sosial nya), *overuse* (penggunaan yang berlebihan), *tolerance* (keadaan pengguna *gadget* yang selalu gagal dalam mengendalikan dirinya).

5. Faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget*

a. Faktor internal

Terdiri dari bermacam-macam faktor yaitu:

1) *Self-esteem* yang rendah

self esteem merupakan evaluasi diri dari individu terhadap kualitas diri atau keberhargaan dirinya sebagai manusia. Kepribadian ini anak akan merasa minder dan tidak percaya diri dan kemungkinan anak akan berpikir yang tidak masuk akal. Anak dengan *self esteem*

yang rendah cenderung akan mengungkapkan diri mereka secara negative.

2) Tingkat *sensation seeking* yang tinggi

Sensation seeking atau pencarian sensasi merupakan sifat yang diartikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, *baru*, sensasi- sensasi kompleks dan sebuah keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial (Yusonia, 2018). Sikap ini terbentuk dikarenakan akibat aktifitas rutin yang disebabkan oleh kebosanan dan kebutuhan untuk mencari perhatian dari orang lain atau membuat suasana menjadi gempar. *Sensation seeking* biasa ditandai dengan berbagai macam sensasi dan pengalaman yang baru, luar biasa dan kompleks, kesediaan untuk mengambil resiko baik secara sosial, fisik, hukum ataupun finansial. (Putriana, Pratiwi and Wasliah, 2019)

3) Kontrol diri yang rendah

Kontrol diri merupakan kemampuan individu dalam menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah serta tindakan yang dilakukan untuk mencapai sesuatu yang diinginkan (Yusonia, 2018). Menurut penelitian Putriana (2018), menyatakan bahwa apabila seseorang tidak dapat mengatur waktu dan menahan diri saat menggunakan *gadget* hal tersebut menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan akan *gadget*.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan suatu faktor yang berasal dari luar diri individu (Yusonia, 2018). Faktor tersebut berhubungan dengan tingginya paparan media tentang *gadget* dan fasilitas yang ada didalamnya.

c. Faktor sosial

Faktor ini terdiri atas faktor penyebab kecanduan *gadget* sebagai sarana menjaga kontak serta menjalin interaksi dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan *gadget* untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu lainnya (Yusonia, 2018).

d. Faktor situasional

Faktor-faktor penyebab yang mengarah pada pengguna *gadget* digunakan sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Individu akan cepat bertindak apabila berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu dengan aktifitas jika berada pada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada *gadget* nya.

6. Gejala penggunaan gadget berlebih

- a. Kehilangan minat atau keingan untuk beraktifitas kecuali bermain gadget
- b. Selalu mengelak dan membantah jika diperintah ketika sedang menggunakan gadget.

- c. Selalu membicarakan gadget dengan temannya
- d. Anak mudah tersinggung dan perasaan yang sensitive terbawa perasaan
- e. Sulit berbagi waktu untuk hal lain dan hanya ingin menghabiskan waktu bermain gadget.
- f. Sering berbohong karena anak tidak lepas dari gadget nya, dan anak akan mencari cara untuk bisa menggunakan gadget walaupun sudah memasuki jam tidur bahkan di malam hari
- g. Akan mudah marah ketika di beri tahu untuk jangan sering bermain gadget

Aapun ciri-ciri penggunaan gadget yang berlebih

- a. Anak hanya seharian bermain gadget dan enggan melakukan aktivitas yang lain
- b. Malas berinteraksi dengan orang lain dan hanya ingin bernain gadget
- c. Marah jika dilarang menggunakan gadget
- d. Menghabiskan hari-hari nya dengan bermain gadget
- e. Sensitif atau mudah tersinggung, sehingga mengakibatkan perasaan atau *mood* anak menjadi mudah berubah-ubah.

7. Dampak Negative dan Dampak Positive penggunaan gadget

Gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya, khususnya bagi anak-anak usia sekolah dasar. Dampak positif menggunakan gadget bagi anak-anak yaitu dapat menambah wawasan dari segi informasi, terdapat permainan edukatif yang merangsang daya otak,

sebagai media pembelajaran, juga dapat menambah pengetahuan bagi anak. Sedangkan dampak negatifnya adalah mengganggu perkembangan anak, mengganggu psikologis anak, mengganggu prestasi anak di sekolahnya, dan menjadikan anak tidak bisa berperilaku sosial yang baik kepada orang-orang atau lingkungan sekitarnya, banyaknya konten negative yang tidak sesuai dengan umur anak akan mengakibatkan gangguan emosi mental dan kepribadian. Anak-anak (Agustina, Ismaya and Pratiwi, 2022). Berikut dampak positif dan negative dalam sikap penggunaan gadget menurut (Yuhandra *et al.*, 2021)

1) Dampak positif:

- a) Menjaga silaturahmi dengan keluarga ataupun saudara yang jauh dan sudah lama tidak bertemu, kemudian lewat media gadget hal itu bisa dilakukan
- b) Sebagai sumber belajar dan mengajar gadget memiliki dampak yang sangat besar sekali. Kita dapat browsing dan belajar ilmu pengetahuan yang baru disana. Karena internet banyak topik dan sumber ilmu terbaru. Dengan mencari topik diinternet anda selangkah lebih maju saat memulai pembelajaran didalam kelas
- c) Media penyebaran informasi. Hanya dalam tempo beberapa menit setelah kejadian, kita telah bisa menikmati informasi tersebut
- d) Memperluas jaringan pertemanan. Dengan menggunakan gadget kemudian ke fitur media sosial kita bisa berkomunikasi dengan siapa saja, bahkan yang belum dikenal sekalipun

- e) Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan. Pengguna gadget dapat belajar bagaimana beradaptasi, bersosialisasi dengan public
 - f) gadget sebagai media komunikasi. Pengguna media sosial dapat berkomunikasi dengan pengguna diseluruh dunia
- 2) Dampak negative:
- a) Susah bersosialisasi dengan orang-orang sekitar. Disebabkan karena mereka malas belajar berkomunikasi secara nyata. Orang yang aktif dalam penggunaan gadget dan cenderung menggunakan media sosial, jika bertemu langsung nyatanya adalah orang yang pendiam dan tidak banyak bergaul
 - b) Gadget membuat seseorang hanya mementingkan diri sendiri. Mereka menjadi tidak sadar dengan lingkungan mereka, karena mereka banyak menghabiskan waktu di internet
 - c) Berkurangnya kinerja, karyawan perusahaan, pelajar, mahasiswa yang bermain gadget pada saat mengerjakan pekerjaannya akan mengurangi waktu kerja dan waktu belajar mereka
 - d) Kejahatan dalam dunia maya. Kejahatan ini dikenal dengan nama cybercrime. Kejahatan dunia sangat banyak macamnya seperti: hacking, cracking, spaming, dan lainnya
 - e) Pornografi. Perkembangan otak pada anak yang suka menonton pornografi akan berdampak buruk bagi anak Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun

merajalela. Terkadang seseorang memposting foto yang seharusnya menjadi privasi sendiri di media sosial. Hal ini sangat berbahaya karena bisa jadi postingan tersebut digunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

C. Konsep Orang tua

1. Pengertian

Orangtua adalah pria dan wanita (ibu dan bapak) yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkannya. Orangtua adalah dua individu yang berbeda memasuki hidup bersama dengan membawa pandangan, kebiasaan sehari-hari. Orangtua adalah setiap orang yang bertanggung jawab dalam suatu keluarga atau tugas rumah tangga yang dalam kehidupan sehari-hari disebut sebagai bapak dan ibu (Friedman, 2015).

Orang tua (bapak dan Ibu) adalah pendidik kodrati, pendidik bagi anak-anaknya karena secara kodrati ibu dan bapak diberi anugerah oleh tugas berupa naluri orang tua. Orang tua adalah guru yang paling utama dan yang pertama memberikan pendidikan kepada anaknya dan bertanggung jawab penuh terhadap proses pertumbuhan (Sobur, 2015)

2. Peran Orang tua

Menurut Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa esensi pendidikan merupakan tanggung jawab keluarga, sedangkan sekolah hanya

berpartisipasi. Dalam proses perkembangan anak, peran orang tua antara lain (Rahmatullah, 2021):

a. Mendampingi

Setiap anak memerlukan perhatian dari orang tuanya. Sebagian orang tua ada yang bekerja dan pulang ke rumah dalam keadaan lelah, sehingga hanya memiliki sedikit waktu bertemu dan berkumpul dengan keluarga. Bagi para orang tua yang menghabiskan sebagian waktunya untuk bekerja di luar rumah, bukan berarti mereka gugur kewajiban untuk mendampingi dan menemani anak-anak ketika di rumah. Meskipun hanya dengan waktu yang sedikit, namun orang tua bisa memberikan perhatian yang berkualitas dengan fokus menemani anak, seperti mendengar ceritanya, bercanda atau bersenda gurau, bermain bersama dll.

b. Menjalin komunikasi

Komunikasi menjadi hal penting dalam hubungan orang tua dan anak karena komunikasi merupakan jembatan yang menghubungkan keinginan, harapan dan respon masing-masing pihak. Melalui komunikasi, orang tua dapat menyampaikan harapan, masukan dan dukungan pada anak. Begitu pula sebaliknya, anak dapat bercerita dan menyampaikan pendapatnya.

c. Memberikan kesempatan

Orang tua perlu memberikan kesempatan pada anak. Kesempatan pada anak dapat dimaknai sebagai suatu kepercayaan. Tentunya kesempatan

ini tidak hanya sekedar diberikan tanpa adanya pengarahan dan pengawasan. Anak akan tumbuh menjadi sosok yang percaya diri apabila diberikan kesempatan untuk mencoba, mengekspresikan, mengeksplorasi dan mengambil keputusan.

d. Mengawasi

Pengawasan mutlak diberikan pada anak agar anak tetap dapat dikontrol dan diarahkan. Tentunya pengawasan yang dimaksud bukan berarti dengan memata-matai dan main curiga. Tetapi pengawasan yang dibangun dengan dasar komunikasi dan keterbukaan. Orang tua perlu secara langsung dan tidak langsung untuk mengamati dengan siapa dan apa yang dilakukan oleh anak, sehingga dapat meminimalisir dampak pengaruh negatif pada anak.

e. Mendorong atau memberikan motivasi

Motivasi merupakan keadaan dalam diri individu atau organisme yang mendorong perilaku ke arah tujuan. Motivasi bisa muncul dari diri individu (internal) maupun dari luar individu (eksternal). Setiap individu merasa senang apabila diberikan penghargaan dan dukungan atau motivasi. Motivasi menjadikan individu menjadi semangat dalam mencapai tujuan. Motivasi diberikan agar anak selalu berusaha mempertahankan dan meningkatkan apa yang sudah dicapai. Apabila anak belum berhasil, maka motivasi dapat membuat anak pantang menyerah dan mau mencoba lagi.

f. Mengarahkan

Orang tua memiliki posisi strategis dalam membantu agar anak memiliki dan mengembangkan dasar-dasar disiplin diri.

D. Anak Usia 7-12 tahun

1. Pengertian

Anak yang berumur 7-12 tahun merupakan anak pada periode usia pertengahan, pada usia ini anak termasuk dalam masa sekolah atau pendidikan dasar. Artinya masa ini adalah masa dimana anak-anak memasuki masa belajar di dalam sekolah dan diluar sekolah.

2. Perkembangan anak usia 7-12 tahun

Beberapa perkembangan pada anak usia sekolah dasar, yaitu:

a. Perkembangan Kognisi

Berada pada tahap konkrit operasional dengan ciri berpikir lebih terorganisasi, memikirkan alasan logis tentang informasi yang konkrit, menguasai konservasi Piaget, pembagian kelas, masalah-masalah bersambung termasuk pengambilan kesimpulan. Memperlihatkan spatial reasoning dengan lebih efektif seperti diperlihatkan pada penguasaan konservasi, kemampuan memberikan arahan yang jelas, peta kognitif yang lebih terorganisasi dengan baik.

b. Perkembangan pemrosesan informasi :

1) Kapasitas dasar : Yaitu kapasitas keseluruhan akan sistem kognitif semakin meningkat.

- 2) Strategi : Perhatian menjadi lebih selektif, adaptif, dan terencana. Tantangan dalam segi kognitif semakin meningkat. Strategi memori dalam bentuk latihan dan organisasi semantik digunakan secara spontan dan lebih efektif.
- 3) Pengetahuan : Pengetahuan semakin berkembang dan tertata dengan lebih baik pada usia ini.
- 4) Metakognisi : Melihat pikiran sebagai sesuatu yang aktif, dan merupakan hal yang penting dalam perkembangan. Pengetahuan akan berbagai macam proses kognitif dan hubungannya semakin berkembang.

Pada usia sekolah dasar 7-12 tahun, anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti membaca, menulis dan menghitung). Pada usia sekolah dasar daya pikirnya sudah berkembang kearah berfikir konkret dan rasional (dapat diterima akal).

Periode ini ditandai dengan tiga kemampuan atau kecakapan baru, yaitu mengklasifikasikan (mengelompokkan), menyusun, atau mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung) angka-angka atau bilangan.

Kemampuan yang berkaitan dengan perhitungan (angka), seperti menambah, mengurangi, mengalikan, dan membagi. Pada masa ini, anak sudah memiliki kemampuan memecahkan masalah (problem solving) yang sederhana. Kemampuan intelektual pada masa ini sudah cukup untuk menjadi dasar diberikannya berbagai kecakapan yang dapat

mengembangkan pola pikir atau daya nalarnya. Anak sudah dapat diberikan dasar-dasar keilmuan, seperti membaca, menulis dan berhitung. Di samping itu, anak diberikan juga pengetahuan-pengetahuan tentang manusia, hewan, lingkungan alam sekitar dan sebagainya. Untuk mengembangkan daya nalarnya dengan melatih anak untuk mengungkapkan pendapat, gagasan atau penilaiannya terhadap berbagai hal, baik yang dialaminya maupun peristiwa yang terjadi dilingkungannya. Dalam rangka mengembangkan kemampuan anak, maka dalam hal ini guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pertanyaan, memberikan komentar atau pendapatnya tentang materi pelajaran atau yang dijelaskan guru. Pada usia ini juga tak sedikit anak yang mengalami masalah pada dirinya, seperti dia merasa minder karena teman-temannya yang lebih baik dari pada dia atau merasa tidak ada dukungan atau motivasi dari dalam dirinya.

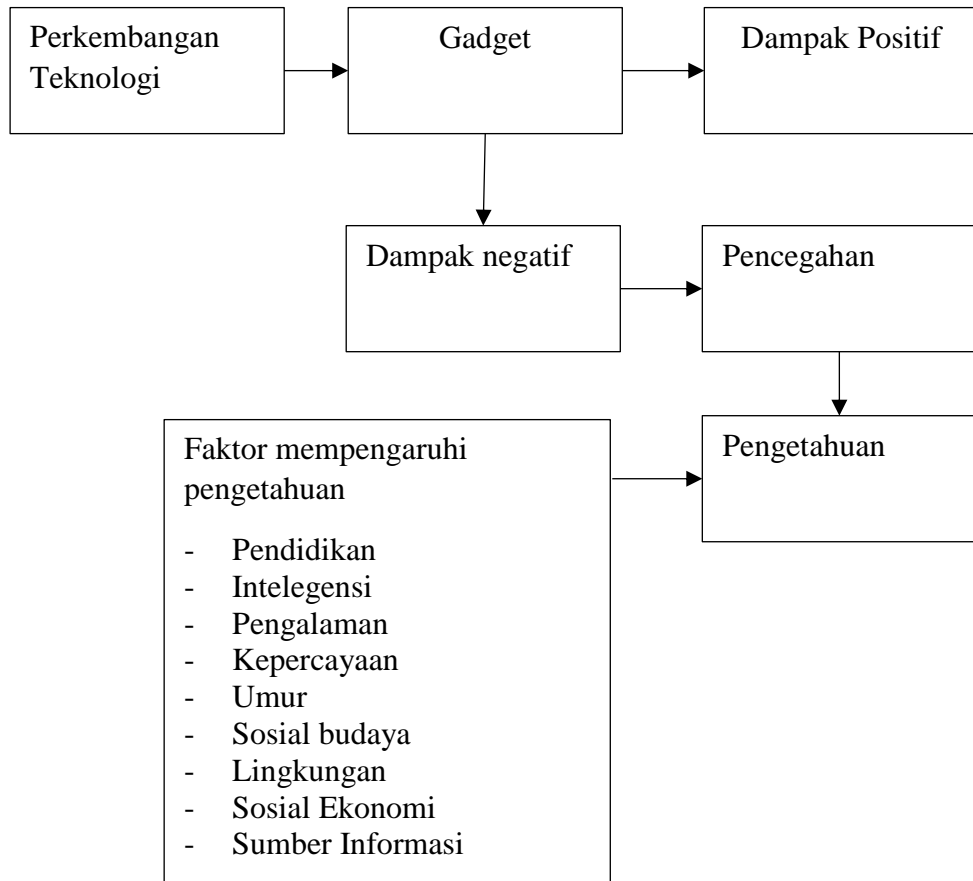
Krisis psikososial pada anak usia 7-12 ini memang adalah tentang ketekunan dan inferior complex, yaitu masa dimana anak merasa lemah/lebih rendah dibanding anak lain atau kondisi merasa tidak cukup standar dalam sebuah sistem. Dari perasaan ini juga tidak menutup kemungkinan anak menjadi bermasalah di sekolahnya dan mengganggu proses belajar disana. Jadi tidak ada keinginan dari diri sendirinya untuk belajar, tidak ada motivasi yang muncul dari internal pribadinya untuk mau menyeimbangkan dengan teman-temannya malah merasa malas untuk belajar dan malas untuk sekolah sehingga kedepannya akan berdampak

buruk pada masa depannya. Selain guru dan orangtua sebagai pengajar dan teladan, dibutuhkan juga sosok lain yang bias mencontohkan hal positif kepada anak.

E. Kerangka Konsep

Teknologi saat ini mampu memunculkan era baru dimana segala sesuatunya menjadi serba cepat dan praktis. Pekerjaan pun juga menjadi lebih mudah dikerjakan hanya dengan satu alat berteknologi tinggi seperti gadget. Penggunaan gadget oleh anak, dapat memberikan dampak positif maupun negative pada perilaku anak itu sendiri. Penggunaan gadget dalam waktu lama menurut JYlan juga dapat memberikan dampak negative diantaranya kebiasaan buruk yang berimbas bagi kesehatan anak, pola hidup anak menjadi pasif lebih sering duduk dan makan makanan siap saji, menurunkan kualitas tidur, mengalami penurunan akademik, deperesi dan kelebihan berat badan/obesitas. Upaya dalam mengurangi dampak negative dan memanfaatkan gadget dengan bijaksana, maka orang tua sangat penting untuk memiliki pengetahuan dalam mengatur penggunaan gadget pada anak.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka konsep dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Konsep Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

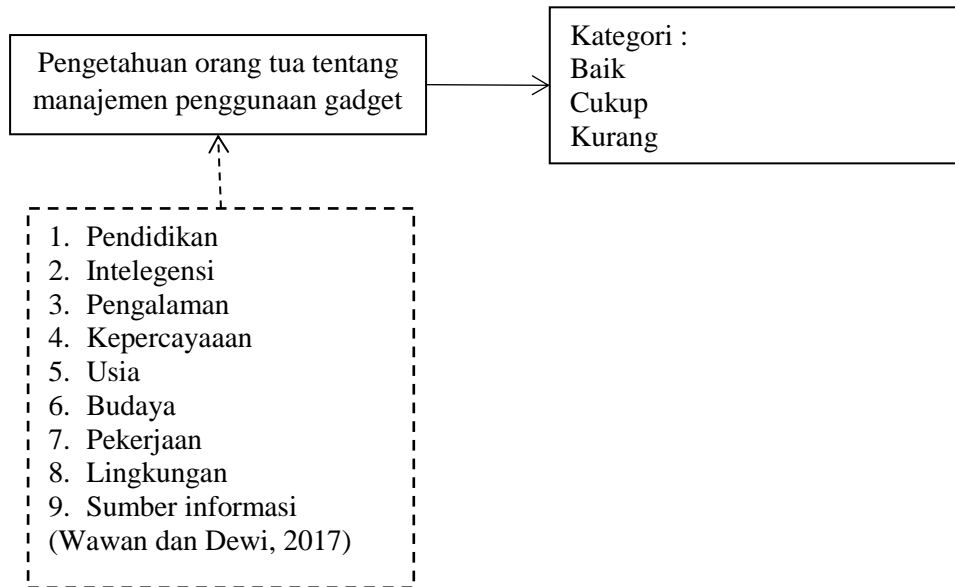
A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode deskriptif karena penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan gadget. Menurut Notoatmodjo (2015) deskriptif yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif. menggunakan metode tersebut dapat diketahui gambaran pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan gadget.

B. Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma penelitian pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Jenis penelitian deskriptif dapat mengungkap dan mendeskripsikan atau menjelaskan sebuah peristiwa sehingga dapat diketahui keadaan sebenarnya. Pengetahuan bersifat praduga dan tidak berlandaskan apapun. Karenanya tidak akan pernah mendapatkan kebenaran yang hakiki. Bukti yang dibangun dalam penelitian seringkali lemah dan tidak sempurna. Penelitian merupakan proses membuat klaim-klaim, kemudian menyaring menjadi klaim-klaim yang sebenarnya jauh lebih kuat. Sedangkan pengetahuan dibentuk oleh data, bukti dan pertimbangan logis, peneliti mengumpulkan informasi dengan menggunakan instrument pengukuran

tertentu yang diisi oleh partisipan atau dengan melakukan observasi mendalam di lokasi penelitian



Gambar 3.1 Paradigma Penelitian

C. Variabel Penelitian

Variabel merupakan karakteristik yang diamati yang mempunyai variasi nilai dan merupakan operasionalisasi dari suatu konsep agar dapat diteliti secara empiris atau ditentukan tingkatannya. Variabel pada penelitian yang akan dilakukan ini merupakan variabel tunggal, yaitu tingkat pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan gadget. Variabel ini dibagi menjadi:

1. Baik, responden memiliki pengetahuan baik jika mampu menjawab skor 76-100% (skor 18-25)
2. Cukup, responden memiliki pengetahuan cukup jika mampu menjawab skor 56-75% (skor 14-18)

3. Kurang, responden memiliki pengetahuan kurang jika mampu menjawab skor <56% (skor <14)

D. Definisi Konseptual dan Operasional

Definisi Operasional adalah aspek penelitian yang memberikan informasi kepada kita tentang bagaimana caranya mengukur variabel. definisi operasional merupakan informasi ilmiah yang sangat membantu peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan variabel yang sama (Arikunto, 2015)

Tabel 3. 1
Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala
Variabel Independen					
Pengetahuan ibu tentang manajemen penggunaan gadget	Segala sesuatu yang diketahui oleh responden tentang manajemen penggunaan gadget	Kuesioner	Mengisi Lembar Kuesioner Benar:1 Salah:0	Baik : menjawab benar 76-100% Cukup : jika menjawab benar 56-75% Kurang : jika menjawab benar, jika skor <56% (Arikunto, 2017).	Ordinal

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua yang mempunyai anak sekolah dasar berdomisili di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya dengan jumlah 448 orang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2015). Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu menentukan besaran sampel (sample size) dengan menggunakan rumus slovin sebagai berikut:

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

Keterangan :

- n = Jumlah sampel
- N = Jumlah Populasi
- d = Tingkat kepercayaan 0,1

$$\frac{448}{1 + 448(0,1)^2}$$

$$\frac{448}{5,48}$$

n=81,7 dibulatkan menjadi 82 orang

Jumlah sample yang dibutuhkan dalam penelitian ini sebanyak 82 orang yang tersebar di sebelas RW dengan menggunakan teknik *stratified random sampling* yaitu pengambilan sampel melalui cara pembagian populasi ke dalam strata, memilih sampel acak setiap stratum, dan

menggabungkannya untuk menaksir parameter populasi. Pengambilan sampel dari tiap RW yaitu dengan cara menggunakan rumus strata yaitu jumlah populasi dibagi total sampel dikali total populasi (Notoatmodjo, 2015).

$$\text{sampel} = \frac{\text{jumlah populasi} \times \text{total sampel}}{\text{jumlah total populasi}}$$

Tabel 3.2 Sebaran populasi per Kelurahan

RW	Populasi	Sample/Kelurahan
001	44	$\frac{44 \times 82}{448} = 8$
002	39	$\frac{39 \times 82}{448} = 7$
003	40	$\frac{40 \times 82}{448} = 7$
004	45	$\frac{45 \times 82}{448} = 8$
005	39	$\frac{39 \times 82}{448} = 7$
006	42	$\frac{42 \times 82}{448} = 8$
007	41	$\frac{41 \times 82}{448} = 8$
008	37	$\frac{37 \times 82}{448} = 7$
009	33	$\frac{33 \times 82}{448} = 6$
010	43	$\frac{43 \times 82}{448} = 8$
011	45	$\frac{45 \times 82}{448} = 8$
Jml	448	82

Pengambilan sampel dari tiap dusun tersebut dilakukan dengan teknik lotere/dikocok, data populasi dari tiap RW ditulis dalam secarik kertas dan dimasukkan ke dalam gelas, kemudian dikocok untuk mengeluarkan kertas berisi nama responden sebanyak jumlah yang dibutuhkan dari sampel

setiap RW tersebut. Selanjutnya sampel dijadikan responden dipilih sesuai dengan kriteria berikut:

1. Kriteria Inklusi

- a. Orang tua dari anak berusia 7-12 tahun
- b. Orang tua dari anak yang menggunakan gadget
- c. Orang tua berdomisili di Kelurahan Sukalaksana

2. Kriteria Eksklusi

- a. Orang tua atau anak mengalami gangguan kesehatan/sakit
- b. Tidak bersedia menjadi responden

F. Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan sesuatu metode. Alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan format kuesioner yang dibuat oleh peneliti sendiri dengan mengacu pada kaidah teori. Kuesioner pengetahuan yaitu sebanyak 25 soal dengan bentuk dikotomi (pilihan jawaban Benar dan Salah), pada pertanyaan favourable sebanyak 15 item dengan nilai benar nilai 1 dan salah nilai 0, pada pertanyaan unfavourable sebanyak 10 item dengan nilai benar nilai 0 dan salah nilai 1.

Sebelum dilakukan penelitian, kuesioner tersebut telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas kepada 20 orang ibu yang mempunyai anak usia

7-12 tahun di Kelurahan Bungursari karena memiliki karakteristik yang sama.

a. Uji Validitas

Uji Validitas yaitu suatu indeks yang menunjukkan bahwa alat ukur bisa mengukur dengan tepat apa yang diukur dalam penelitian. Sebelum melakukan penelitian, instrumen yang telah dirancang diuji validitas. Uji validitas tersebut menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2015):

$$r = \frac{N (\Sigma X Y) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{(N\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2\} \{(N\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan :

N : Jumlah responden

X : Skor pertanyaan nomor x

Y : Skor total

XY: Skor pertanyaan nomor x dikali skor total

Berdasarkan hasil uji validitas didapatkan nilai r hitung untuk pertanyaan pengetahuan paling rendah 0,497 dan paling tinggi 0,782 (>r Tabel 0,444) sehingga semua pertanyaan dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Setelah pengujian reliabilitas suatu instrumen dilakukan terhadap alat ukur dalam bentuk alat ukur kuesioner untuk mengetahui sejauh mana tingkat konsistensi atau kepercayaan hasil suatu pengukuran atau sejauh mana butir-butir pertanyaan dapat dipahami sehingga tidak menyebabkan perbedaan dalam memahami pertanyaan. Sekumpulan

pertanyaan untuk mengukur suatu variabel pengetahuan dan alat uji yang digunakan adalah koefisien reliabilitas *Cronbach Alpha* Rumus sebagai berikut:

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan

a : reliabilitas instrumen

k : banyak butir pertanyaan

$\sum S_b^2$: jumlah varians skor tiap item

S_t^2 : varians total

Berdasarkan hasil uji reliabilitas didapatkan nilai alpha sebesar 0,962, artinya pertanyaan tersebut dinyatakan sangat reliabel.

G. Teknik Pengumpulan data

1. Data primer

Menurut Husein Umar (2013) data primer merupakan data yang didapat dari sumber pertama baik dari individu atau perorangan seperti hasil dari wawancara atau hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh peneliti. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari hasil pengisian kuesioner oleh responden.

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari berbagai sumber baik dari instansi pemerintahan, dinas kesehatan maupun dari sumber sumber

lain yang diteliti, diantaranya adalah data jumlah anak SD, jumlah pengguna gadget, jumlah gangguan akibat penggunaan gadget dan data lain yang diperlukan di Kelurahan Sukalaksana.

H. Langkah-Langkah Penelitian

1. Tahap Awal

- a. Peneliti memilih tema, topik, dan judul yang diajukan ke Prodi Sarjana Keperawatan;
- b. Mengidentifikasi latar belakang penelitian yang dilakukan;
- c. Meminta surat izin pengantar dari kampus ke kesbangpol, dinkes, puskesmas dan Kelurahan Sukalaksana;
- d. Peneliti meminta izin kepada KESBANGPOL Kabupaten Tasikmalaya untuk syarat bukti bahwa dari pihak KESBANGPOL memberikan izin untuk penelitian;
- e. Studi pendahuluan ke Kelurahan Sukalaksana sekaligus meminta persetujuan kepada ibu yang mempunyai anak sekolah dasar untuk menjadi responden;

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Peneliti memberikan penjelasan kepada calon responden yang memenuhi kriteria sampel mengenai maksud dan tujuan penelitian;
- b. Setelah responden memahami dan bersedia menjadi responden, kemudian peneliti memberikan lembar persetujuan untuk ditandatangani oleh responden;

- c. Pengisian kuesioner, peneliti langsung melakukan pengecekan kelengkapan dan klarifikasi untuk mengidentifikasi adanya jawaban atau tulisan yang kurang jelas;

3. Tahap Akhir

Data yang telah terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan data dan analisis data.

I. Pengolahan Data dan Analisis data

1. Pengolahan data

Data yang terkumpul kemudian diolah dengan tahapan sebagai berikut :

a. *Editing Data*

Peneliti pada tahap ini mengumpulkan data dari hasil format isian, selanjutnya dilakukan pemeriksaan terhadap data-data dari hasil format isian dengan cara mengecek dan memisahkan antara identitas dengan data yang diperlukan untuk penelitian.

b. *Coding Data*

Peneliti pada tahap ini melakukan pemberian kode atau mengubah data-data yang berbentuk huruf ke dalam bentuk angka sehingga memudahkan menganalisis data. Pemberian kode dilakukan pada setiap kategori dari tiap variabel seperti:

- 1) Pengetahuan baik kode 1
- 2) Pengetahuan cukup kode 2
- 3) Pengetahuan kurang kode 3

c. *Entry Data*

Setelah data diberi kode sesuai dengan kriteria yang ada dalam definisi operasional, selanjutnya data tersebut dimasukkan ke dalam komputer.

d. *Tabulating Data*

Peneliti pada tahap ini menggabungkan data-data yang telah dikategorikan dan kemudian dimasukkan ke dalam master tabel melalui komputerisasi kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis univariat yang menghasilkan distribusi frekuensi.

2. Rencana Analisis Data

Analisis ini dilakukan untuk mendeskripsikan gambaran pengetahuan tentang manajemen penggunaan gadget, kemudian diteliti dianalisa secara terpisah dengan cara membuat tabel distribusi frekuensi. Hasil analisa berupa persentase dengan interpretasi berdasarkan data yang tertinggi dan terendah untuk mencari tingkat pengetahuan dan pemanfaat media menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Dimana : n = jumlah sampel sesuai kategori

N = Jumlah seluruh sampel

100% = bilangan tetap

P = Persentase

J. Etika Penelitian

Kode etik penelitian adalah suatu pedoman etik yang berlaku untuk setiap kegiatan penelitian yang melibatkan antara pihak peneliti, pihak yang diteliti atau subjek (Notoatmodjo, 2013). Sebelum dilakukan pengumpulan data, terlebih dahulu penulis melakukan

1. Informed Consent

Peneliti meminta izin kepada responden dan menyampaikan informasi terkait maksud dan tujuan penelitian serta untuk meminta izin mengambil data-data tersebut dengan cara menandatangani surat permohonan penelitian.

2. Tanpa Nama (Anonymity)

Untuk menjaga kerahasiaan data responden, peneliti tidak mencantumkan nama sampel penelitian, hanya untuk lebih memudahkan dalam mengenali identitas, peneliti memakai simbol berupa sebutan responden. Kerahasiaan data yang didapat dari hasil kuesioner dijamin oleh peneliti. Adapun pada keadaan khusus seperti forum ilmiah atau pengembangan ilmu, diungkap data yang didapat tanpa memakai nama asli subyek penelitian.

3. Kerahasiaan (Confidentiality)

Kerahasiaan data-data yang didapatkan dari hasil kuesioner dijamin oleh peneliti. Hal ini untuk menghormati hak untuk tidak dipublikasikan secara langsung.

4. *Privacy*

Peneliti menjamin subyek penelitian dengan hanya meminta data yang sesuai dengan penelitian dan menjaga kerahasiaanya.

5. *Fair treatment*

Jaminan yang diberikan kepada responden yaitu dengan cara menjaga dokumen-dokumen atau data tersebut yang terkait dengan identitas responden.

K. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei-Juni Tahun 2023.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Karakteristik Usia

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Karakteristik Usia Responden di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya

Usia	Frekuensi	Persentase
<20 Tahun	10	12,2
20-35 Tahun	59	72,0
>35 Tahun	13	15,9
Jumlah	82	100

Berdasarkan data pada Tabel 4.1 menunjukkan bahwa karakteristik responden dilihat dari usia, sebagian besar berada pada rentang 20-35 tahun sebanyak 59 orang (72,0%).

2. Karakteristik Pendidikan

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Karakteristik Pendidikan Responden di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya

Pendidikan	Frekuensi	Persentase
SD	7	8,5
SMP	21	25,6
SMA	32	39,0
D3	18	22,0
PT	4	4,9
Jumlah	82	100

Berdasarkan data pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa karakteristik responden dilihat dari pendidikan yang paling banyak adalah dari SMA sebanyak 32 orang (39,0%)

3. Karakteristik pekerjaan

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Karakteristik Pekerjaan Responden di
Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya

Pekerjaan	Frekuensi	Persentase
Bekerja	35	42,7
Tidak Bekerja	47	57,3
Jumlah	82	100

Berdasarkan data pada Tabel 4.3 menunjukkan bahwa karakteristik responden dilihat dari pekerjaan, paling banyak responden yang tidak bekerja sebanyak 47 orang (57,3%)

4. Data Khusus

Tabel 4.4
Statistik Deskriptif Pengetahuan orang tua tentang
manajemen penggunaan gadget pada anak di Kelurahan Sukalaksana
Kota Tasikmalaya

	N	Min	Maks	Rata-rata	Std. Dev
Skor	82	9	23	15,50	3,536

Berdasarkan data pada Tabel 4.4 menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini sebanyak 82 orang, skor pengetahuan responden paling rendah adalah 9 point, dan paling tinggi adalah 23 point. Rata-rata skor pengetahuan responden sebesar 15,5 point. Adapun pengkategorian pengetahuan responden dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi pengetahuan orang tua tentang manajemen
penggunaan gadget pada anak di Kelurahan Sukalaksana Kota
Tasikmalaya

Pengetahuan	Frekuensi	Persentase
Baik	21	25,6
Cukup	27	32,9
Kurang	34	41,5
Jumlah	82	100

Berdasarkan data 4.5 dapat diketahui bahwa pengetahuan responden mengenai manajemen penggunaan gadget pada anak sebagian besar memiliki pengetahuan yang kurang sebanyak 34 orang (41,5%), pengetahuan cukup sebanyak 27 orang (32,9%) dan pengetahuan baik sebanyak 21 orang (25,6%).

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan rata-rata skor pengetahuan responden mengenai manajemen penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar yaitu sebesar 15,5 point. Kemudian dari hasil pengkategorian pengetahuan didapatkan responden yang berpengetahuan kurang sebanyak 41,5%, pengetahuan cukup sebanyak 32,9% dan pengetahuan baik sebanyak 25,6%.

Rendahnya pengetahuan yang dimiliki oleh responden dapat diperkuat dari hasil penyebaran kuesioner, responden dalam hal ini masih banyak yang menjawab salah tentang manfaat gadget, responden berpendapat anak usia 7-12 tahun menggunakan gadget akan mudah mencari teman di medsos, responden mengatakan anak lebih baik menggunakan gadget daripada bermain sesama teman di lingkungannya karena bahasa pergaulan yang buruk. Orang tua responden juga menjawab bahwa anak usia 7-12 tahun yang menggunakan gadget akan terlihat pintar, anak perlu diperkenalkan dengan gadget (hp, komputer, laptop, Tablet) dalam sehari 1 kali, pemakaian gadget pada usia 7-12 tahun adalah 30 menit sampai 1 jam setiap hari, penggunaan berlebihan

apabila anak menggunakan gadget sehari lebih dari 3 kali dengan durasi pemakaian 30-75 menit, jarak pandang yang baik saat penggunaan gadget yaitu 50 cm.

Pengetahuan yang dimiliki oleh responden tersebut dapat mengakibatkan pengawasan dan cenderung membebaskan anak untuk menggunakan gadget. Hal ini tentu berdampak buruk terhadap perkembangan anak baik secara emosional, sosial dan perkembangan lainnya. Namun disisi lain manajemen penggunaan gadget dapat memberikan manfaat bagi anak seperti hiburan, menggunakan media sosial dan mencari materi untuk menunjang pelajaran di sekolahnya.

Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Novitasari, (2016) penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif seperti memudahkan anak untuk mengasah kecerdasan dan kreativitas melalui aplikasi mewarnai, membaca dan menulis dengan tampilan fitur yang menarik. Namun memberikan dampak negative diantaranya kebiasaan buruk yang berimbas bagi kesehatan anak.

Walaupun dalam penelitian ini tidak mengkaji faktor yang mempengaruhi pengetahuan, namun menurut beberapa teori mengemukakan bahwa pengetahuan dapat disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti umur, pendidikan, pekerjaan, sumber informasi dan lainnya (Wawan dan Dewi, 2015). Terkait dengan usia responden didapatkan sebagian besar berada pada rentang 20-35 tahun sebanyak 72,0%. Umur mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin

bertambah umur akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik. Pada umur 20-35, individu akan lebih berperan aktif dalam masyarakat dan kehidupan sosial serta lebih banyak melakukan persiapan demi suksesnya upaya menyesuaikan diri dengan lingkungan, selain itu orang umur 20-35 akan lebih banyak menggunakan banyak waktu untuk membaca (Wawan and Dewi, 2017).

Penelitian sebelumnya mengenai usia responden didapatkan sebagian besar usia responden 26-30 tahun sebanyak 29 orang (33%), usia tersebut merupakan usia produktif, umumnya pada usia ini seseorang dapat aktif dan interaktif dalam berkomunikasi dengan lingkungan sosial, memiliki pola pikir yang matang dan mudah mendapatkan informasi (Wahyuni, 2022).

Karakteristik lainnya adalah pendidikan, dalam penelitian ini sebagian besar responden berpendidikan dari SMA sebanyak 39,0%. Berdasarkan data tersebut penulis berpendapat bahwa tingkat pengetahuan seseorang terhadap suatu objek tidak selalu ditentukan oleh tingkat pendidikan, hal ini sesuai dengan teori memiliki pendidikan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang selanjutnya akan berdampak pada peningkatan perilaku (Widayatun, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Made Asri Dewi, (2022) mengatakan sebagian besar responden berpendidikan dari SMA (52,4%), pendidikan yang dimiliki responden tinggi maka semakin banyak

pengalaman dan luas informasi yang didapatkan, termasuk pengetahuan dalam penggunaan gadget. Selain itu semakin tinggi

Namun perlu ditekankan bahwa seorang yang berpendidikan rendah tidak berarti mutlak berpengetahuan rendah, begitupula sebaliknya seseorang berpendidikan tinggi tidak mutlak akan memiliki pengetahuan tinggi, karena pengetahuan dapat diperoleh dari berbagai sumber informasi. Menurut Arini (2016) peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu obyek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap obyek tertentu. Cara memperoleh pengetahuan dapat melalui pengindraan terhadap berbagai informasi, pengalaman pribadi atau orang lain, instusi (jalan pikiran), dan lainnya. (Notoatmodjo, 2017)

Karakteristik terakhir responden yaitu sebagian besar tidak bekerja sebanyak 47 orang (57,3%). Pekerjaan merupakan aktivitas pokok yang dilakukan terutama untuk menunjang kehidupan dan kehidupan keluarga. Seseorang yang bekerja di luar rumah memiliki ruang lingkup sosial yang lebih luas. Dengan memiliki pekerjaan responden berinteraksi dengan lingkungan sekitar, memperoleh informasi mengenai penggunaan gadget. Artinya orang yang memiliki pekerjaan dimana ia dapat memperoleh informasi dari lingkungan kerjanya karena memiliki hubungan sosial yang lebih luas. Hal ini sesuai dengan penelitian (Ni Luh Made Asri Dewi, 2022)

yang menemukan bahwa orangtua memiliki kesibukan diluar rumah cenderung memiliki pola pikir yang lebih luas karena memiliki hubungan sosial yang luas.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa pengetahuan responden mengenai manajemen penggunaan gadget masih rendah. Hal ini dapat menimbulkan kecenderungan orang tua untuk membebaskan anak menggunakan gadget. Sehingga dalam jangka waktu yang panjang berdampak buruk terhadap kesehatan, perkembangan anak baik secara emosional, sosial dan perkembangan lainnya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai gambaran pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan gadget pada anak di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya sebagian besar pengetahuan responden termasuk kurang.

B. Saran

1. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan meningkatkan pengetahuan orang tua mengenai penggunaan gadget pada anak usia 7-12 tahun dengan melakukan konsultasi secara aktif kepada petugas kesehatan, melakukan pengawasan dan membatasi serta memakai batas waktu yang dianjurkan dalam penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari

2. Bagi Anak-anak

Sebaiknya anak dapat menggunakan gadget dengan bijak yakni untuk menunjang pelajaran sekolah, membatasi penggunaan ngadget dan disarankan untuk lebih bersosialisasi dengan lingkungan sekitar

3. Bagi Pemerintah Daerah/Kelurahan

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pedoman bagi pemerintah desa dalam meningkatkan peran dari pemerintah daerah setempat/ kelurahan

dalam bidang kesehatan khususnya anak usia 7-12 tahun melalui penyuluhan ke setiap kelurahan tentang penggunaan gadget.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian diharapkan menjadi dasar data awal untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai faktor yang berhubungan dengan pengetahuan orang tua atau meneliti dampak buruk penggunaan gadget pada anak

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N.I.M., Ismaya, E.A. and Pratiwi, I.A. (2022) ‘Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak’, *Jurnal Basicedu*, 6(2), pp. 2547–2555. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>.
- Arikunto (2015) *Prosedur Penelitian: Suatu Pendidikan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2017) *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Revisi. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Boiliu, F.M. (2020) ‘Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0’, *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, 1(1), pp. 25–38. Available at: <https://doi.org/10.53547/realdidache.v1i1.73>.
- Destari, M.R., Elmanora and Hamiyati (2022) ‘Internet Parenting Sebagai Kontrol Dalam Penggunaan Internet Pada Remaja’, *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan)*, 9(01), pp. 31–42. Available at: <https://doi.org/10.21009/jkkp.091.03>.
- Dwiana, A., Lestari, C. and Astuty, L. (2021) ‘Hubungan Pengetahuan Siswa Tentang Kesehatan Mata Dengan Sikap Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Di Sd N 13 Engkasan Kalimantan Barat’, *Avicenna : Journal of Health Research*, 4(1), pp. 1–8. Available at: <https://doi.org/10.36419/avicenna.v4i1.453>.
- Friedman, M. (2015) *Keperawatan Keluarga Keluarga “Riset, Teori dan Praktik”*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Hidayat, F., Hernisawati, H. and Maba, A.P. (2021) ‘Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa “X”’, *Jurnal Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), pp. 1–13. Available at: <https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>.
- Magdalena, I. *et al.* (2021) ‘Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di Sdn Gempol Sari Kabupaten Tangerang’, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), pp. 166–177.
- Mubarak, W.I. (2015) *Promosi Kesehatan*. Jogjakarta: Graha Ilmu.
- Ni Luh Made Asri Dewi, I.B.C.W.M. (2022) ‘Pengetahuan Orang Tua tentang Penggunaan Gadget pada Anak Prasekolah di Desa Mambal Kabupaten

Badung', *Jurnal Keperawatan*, 14, pp. 443–448.

Notoatmodjo (2017) *Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: Rhineka Cipta.

Notoatmodjo, S. (2013) *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rhineka Cipta.

Notoatmodjo, S. (2017) *Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: Rhineka Cipta.

Notoatmojo, S. (2017) *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rhineka Cipta.

Prasetya, F.T. (2022) *Gambaran Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Sd Negeri Grabag 3*. Universitas Muhammadiyah Magelang.

Putriana, K., Pratiwi, E.A. and Wasliah, I. (2019) 'Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019', *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), pp. 5–13. Available at: <https://doi.org/10.37824/jkqh.v7i2.2019.112>.

Rahmatullah, A.H. (2021) *Fungsi Sosial Budaya Terhadap Pendidikan*. Available at: <https://www.scribd.com/doc/100212759> (Accessed: 13 November 2021).

Rohmah, C.O. (2017) *Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Salem, V.E.T. *et al.* (2021) 'sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Pada Ibu-Ibu Di JemaSat Nafiri Malalayang 1 (Tinjauan Sosiologi Keluarga)', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3), pp. 561–566. Available at: <https://doi.org/10.36312/jime.v7i3.2305>.

Sari and Mitsalia (2016) 'Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial pada anak Di Tkit Al Mukmin', *Jurnal Profesi*, 13(2), pp. 73–77.

Sobur (2015) *Psikologi Umum dalam Lintasan Sejarah*. Bandung: Pustaka Setia.

Sudrajat (2015) *Pengaruh Lingkungan terhadap Individu, Perilaku*. Available at: <http://wikipedia.com> (Accessed: 20 March 2023).

Syifa, L., Setianingsih, E.S. and Sulianto, J. (2019) 'Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), p. 538. Available at: <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>.

Wahyuni (2022) 'Pengetahuan dan Sikap Orang Tua Tentang Bahaya gadget dalam Perkembangan Otak Balita usia 3-5 Tahun di Desa Bambalemo Kec. Parigi Kab. Parigi', *Jurnal Ilmiah Kesmas*, 22(2), pp. 7–13.


Wawan and Dewi (2017) *Pengukuran Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia*. Jogjakarta: Nuha Media.

Widayatun, T.R. (2018) *Ilmu Perilaku*. Revisi II. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Yuhandra, E. *et al.* (2021) 'Penyuluhan hukum tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget dan media sosial di Desa Mekarjaya Kecamatan Pancalang Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat', *Empowerment : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 04(01), pp. 78–84.



Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian dan Balasan Penelitian di Kelurahan Sukalaksana

 **Fakultas Keperawatan
Universitas
Bhakti Kencana**

Jl. Sekeloa Utara No. 75 Bandung
40132 Telp. (022) 2534000
www.ubk.ac.id

Nomor : 012/03.FKP.K-TSK/UBK/I/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Tasikmalaya, 13 Juni 2023

Kepada:
Yth. Kepala Kelurahan Sukalaksana Bpk. Ikin Sodikin
Di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.


Berdasarkan Kalender Akademik Universitas Bhakti Kencana tahun akademik 2022/2023 Program Studi S1 Keperawatan, bahwa sebagai tugas akhir mahasiswa diwajibkan untuk membuat tugas akhir berupa Laporan Tugas Akhir. Maka dengan ini kami sampaikan bahwa mahasiswa dibawah ini bermaksud untuk melakukan Studi Pendahuluan (Pengambilan Data Awal).


Nama : Cici Paramida
NIM : 191FK07008
Judul/Tema : Gambaran Pengetahuan Orang Tua Tentang Manajemen Penggunaan Gadget Pada Anak Di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya

Untuk itu kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan izin kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan tersebut.
Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Mengetahui,
An. Lurah Sukalaksana
Kasi Ekbang & Kesra


RIVA MARTINA, S.Sos
NIP. 19790917 201001 2 001

 Universitas Bhakti Kencana
Kaprod S1 Keperawatan,
Ns. Hilmian Mulyana, S.Kep., M.Kep
NIK. 1 20 12 040023

Tembusan:
1. Dekan Fak. Ilmu Kesehatan Universitas Bhakti Kencana
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Izin Uji Validitas di Kelurahan Bungursari

Fakultas Keperawatan
Universitas
Bhakti Kencana

Nomor : 012/03.FKP.K-TSK/UBK/I/2023 Tasikmalaya, 27 Juni 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Ijin Uji Validitas

Kepada:
Yth. Kepala Kelurahan Bungursari
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Berdasarkan Kalender Akademik Universitas Bhakti Kencana tahun akademik 2022/2023 Program Studi S1 Keperawatan, bahwa sebagai tugas akhir mahasiswa diwajibkan untuk membuat tugas akhir berupa Laporan Tugas Akhir. Maka dengan ini kami sampaikan bahwa mahasiswa dibawah ini bermaksud untuk melakukan Studi Pendahuluan (Pengambilan Data Awal).


Nama : Cici Paramida
NIM : 191FK07008
Judul/Tema : Gambaran Pengetahuan Orang Tua Tentang Manajemen Penggunaan Gadget Pada Anak Di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya

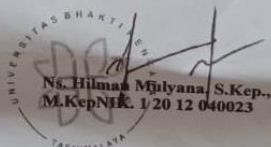
Untuk itu kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan izin kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan tersebut.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Universitas Bhakti Kencana
Kaprosdi S1 Keperawatan,


N. Wihartama S.Kep.
M.Kep.NIK. 120 12 040023


Ns. Hilman Mulyana, S.Kep.,
M.Kep.NIK. 120 12 040023

Tembusan:
1. Dekan Fak. Ilmu Kesehatan Universitas Bhakti Kencana
2. Arsip

Lampiran 3 Surat ijin balasan Uji Validitas dari kelurahan Bungursari

KARTU DISPOSISI


INDEK : *141* TANGGAL PENYELESAIAN :

DARI : *Fakultas Keperawatan (Bakti Kemana)*
PERHAL : *Perencanaan Uji Validasi*

TGL SURAT : *27 Juli 2023*
NO SURAT : *02.103.FKD.K.TSK/UBK/1/2023*

INTRUKSI / INFORMASI *)	DITERUSKAN KEPADA
<input type="checkbox"/> HADIRI/WAKILI	SEKLUR
<input type="checkbox"/> PENUHI SESUAI PERMINTAAN	KASI KESRA ✓
<input type="checkbox"/> EDARKAN /SOSIALISASIKAN	KASI PEM DAN TRANTIB
<input type="checkbox"/> AGAR MENJADI MAKLUM	

Ute ditandatangani lanjut ke. Rm. 4 masyarakat

 *27-27*
6

*) Coret yang tidak perlu

Lampiran 5

SURAT KESEDIAAN MENJADI RESPONDEN

Yth.

Sdr/i.

Di Tempat.

Dengan Hormat,

Dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Keperawatan, maka saya:

Nama : Cici Paramida

NIM : 191FK07008

Prodi : S1 Keperawatan

Judul Skripsi : Gambaran pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan Gadget di Kelurahan Sukalaksana Kota Tasikmalaya

Bermaksud melakukan penelitian dengan menggali informasi dari orang tua yang memiliki anak usia 7-12 tahun tentang manajemen penggunaan Gadget. Saya mohon dengan hormat kepada Sdr/i untuk meluangkan waktu sejenak guna mengisi angket yang terlampir berikut. Kuesioner ini semata-mata untuk kepentingan Studi. Kami akan menjaga kerahasiaan jawaban Sdr/i.

Atas kesediaan dalam meluangkan waktu untuk mengisi Kuesioner ini kami mengucapkan terimakasih.

Tasikmalaya, Mei 2023

Peneliti,

Cici Paramida

191FK07008

Lampiran 6

KUESIONER PENELITIAN

GAMBARAN PENGETAHUAN ORANG TUA TENTANG MANAJEMEN PENGUNAAN GADGET PADA ANAK DI KELURAHAN SUKALAKSANA KOTA TASIKMALAYA

PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah baik-baik setiap pertanyaan dan jawaban anda cukup di ceklist pada kolom sebelah kiri (Benar/salah) yang sudah di sediakan.
2. Berhubung data yang sodara/sodari berikan sangat besar artinya bagi penulis, dimohon setiap pertanyaan diisi dengan sebenarnya.
3. Kerahasiaan responden dijamin peneliti.

A. DATA RESPONDEN

1. Nama Inisial Responden :
2. Jenis Kelamin :
3. Usia :
4. Tanggal Pengisian :
5. Pendidikan :
6. Pekerjaan :

PENGETAHUAN:

Berilah tanda ceklis (√) pada salah satu kolom di samping kanan sesuai dengan pernyataan yang dianggap benar

No	Pernyataan	Benar	Salah
1.	Yang dimaksud dengan Gadget adalah teknologi canggih yang dapat membantu kegiatan ibu/bapak sehari-hari menjadi lebih mudah		
2.	Yang termasuk jenis gadget adalah handphone		
3.	Salah satu fungsi dari gadget dalam kehidupan sehari-hari adalah sebagai alat komunikasi		
4.	Dengan seringnya anak usia 7-12 tahun menggunakan gadget, maka anak akan mudah mencari teman di medsos		
5.	Anak lebih baik menggunakan gadget daripada bermain sesama teman di lingkungannya		
6.	Fungsi positif menggunakan gadget adalah media hiburan		
7.	Gadget juga dapat digunakan untuk mencari materi pelajaran sekolah		
8.	Anak usia 7-12 tahun akan menjadi semangat mengikuti pelajaran sekolah apabila menggunakan gadget secara berlebihan		
9.	Adanya gadget dapat membantu anak melaksanakan tugas-tugas sekolahnya		
10.	Penggunaan gadget yang mengganggu belajar adalah memainkan game di handphone saat sedang sekolah		
11.	Anak diperbolehkan bebas menggunakan gadget asal bermain di rumah		
12.	Dampak negatif dari penggunaan gadget berlebihan dapat merusak mata karena radiasi		
13.	Salah satu gangguan kesehatan akibat penggunaan gadget yang berlebihan adalah gangguan pada penglihatan		
14.	Anak usia 7-12 tahun sudah mampu memilih konten negative atau positif dari penggunaan gadget		

15.	Menggunakan gadget mengajarkan anak cara bergaul dan berkomunikasi yang baik dengan orang lain di media sosial		
16.	Penggunaan gadget yang berlebihan akan membuat anak menjadi anak sulit bergaul dengan teman di sekitarnya		
17.	Bermainan gadget dengan tiduran adalah salah satu mencegah dampak buruk dai gadget		
18.	Anak usia 7-12 tahun akan terlihat pintar apabila sudah mampu memainkan gadget sendiri		
19.	Anak usia 7-12 tahun dianjurkan menggunakan gadget (hp, komputer, laptop, Tabelet) dalam sehari 1 kali		
20.	Lama minimal pemakaian gadget pada usia 7-12 tahun adalah 30 menit sampai 1 jam setiap hari		
21.	Jarak pandang yang baik saat penggunaan gadget yaitu 50 cm		
22.	Penggunaan berlebihan apabila anak menggunakan gadget terus menerus selama 2 jam		
23.	Penggunaan berlebihan apabila anak menggunakan gadget sehari lebih dari 3 kali dengan durasi pemakaian 30-75 menit.		
24.	Dalam penggunaan gadget, anak usia 7-12 tahun tidak perlu pendampingan dari orang tua		
25.	Cara mengatasi dampak buruk penggunaan gadget pada anakyaitu dengan memberikan kebebasan bagi anak bermain gadget		

KISI-KISI KUESIONER

Variabel	Bentuk	Jumlah item	No Item
Pengetahuan	Favourbale	15	1,2,3,6,7,9, 10,12,13,16, 19,20,21,22,23
	Unfavourable	10	4,5,8,11,14,15, 17,18,24,25

Kunci Jawaban:

1. Benar
2. Benar
3. Benar
4. Salah
5. Salah
6. Benar
7. Benar
8. Salah
9. Benar
10. Benar
11. Salah
12. Benar
13. Benar
14. Salah
15. Salah
16. Benar
17. Benar
18. Salah
19. Salah
20. Benar
21. Benar
22. Benar
23. Benar
24. Salah
25. Salah

Lampiran 6. MASTER TABEL

No	Usia	Pnddkn	Pekerjaan	Pengetahuan																									Jmlh	%	Ktgr
				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			
1	20-35	SMA	Tdk Bekerja	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	76,0	Baik
2	20-35	SMA	Bekerja	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	68,0	Cukup	
3	20-35	SMP	Bekerja	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	10	40,0	Kurang	
4	20-35	SMA	Tdk Bekerja	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	16	64,0	Cukup	
5	<20	SD	Tdk Bekerja	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	15	60,0	Cukup	
6	20-35	SMA	Bekerja	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	16	64,0	Cukup	
7	20-35	SMA	Bekerja	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	14	56,0	Cukup	
8	20-35	SMA	Bekerja	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	11	44,0	Kurang	
9	20-35	SMP	Tdk Bekerja	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	10	40,0	Kurang	
10	20-35	SMP	Tdk Bekerja	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	13	52,0	Kurang	
11	>35	D3	Bekerja	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	12	48,0	Kurang		
12	20-35	D3	Tdk Bekerja	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	9	36,0	Kurang	
13	<20	SMP	Tdk Bekerja	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	12	48,0	Kurang	
14	20-35	SMA	Tdk Bekerja	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17	68,0	Cukup	
15	20-35	SD	Tdk Bekerja	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	15	60,0	Cukup	
16	20-35	D3	Bekerja	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	15	60,0	Cukup	
17	20-35	D3	Tdk Bekerja	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	11	44,0	Kurang	
18	<20	SMP	Tdk Bekerja	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	13	52,0	Kurang	
19	20-35	D3	Bekerja	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	12	48,0	Kurang	
20	20-35	D3	Bekerja	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	21	84,0	Baik	
21	20-35	PT	Tdk Bekerja	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	23	92,0	Baik	
22	20-35	D3	Bekerja	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	18	72,0	Cukup

No	Usia	Pnddkn	Pekerjaan	Pengetahuan																									Jmlh	%	Ktgr
				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			
23	20-35	SMA	Bekerja	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	20	80,0	Baik		
24	20-35	SMA	Tdk Bekerja	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	19	76,0	Baik		
25	20-35	SMP	Bekerja	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	16	64,0	Cukup		
26	>35	SMA	Tdk Bekerja	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	14	56,0	Cukup		
27	20-35	SMP	Bekerja	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	21	84,0	Baik		
28	>35	SMA	Tdk Bekerja	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	18	72,0	Cukup	
29	20-35	SMP	Tdk Bekerja	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	11	44,0	Kurang		
30	20-35	SMP	Bekerja	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	11	44,0	Kurang		
31	<20	SMP	Tdk Bekerja	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	22	88,0	Baik		
32	>35	D3	Bekerja	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	15	60,0	Cukup		
33	>35	SMP	Tdk Bekerja	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	16	64,0	Cukup		
34	20-35	D3	Tdk Bekerja	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	12	48,0	Kurang		
35	20-35	SD	Tdk Bekerja	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	12	48,0	Kurang		
36	>35	SMA	Bekerja	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	15	60,0	Cukup		
37	20-35	PT	Tdk Bekerja	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	20	80,0	Baik		
38	20-35	SMA	Bekerja	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	20	80,0	Baik		
39	20-35	SMP	Tdk Bekerja	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	13	52,0	Kurang		
40	20-35	D3	Tdk Bekerja	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	22	88,0	Baik		
41	>35	SD	Tdk Bekerja	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	18	72,0	Cukup		
42	20-35	D3	Bekerja	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	10	40,0	Kurang		
43	>35	SMP	Tdk Bekerja	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	15	60,0	Cukup		
44	20-35	D3	Tdk Bekerja	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	56,0	Cukup		
45	20-35	SMP	Bekerja	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	20	80,0	Baik		
46	<20	SD	Tdk Bekerja	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	13	52,0	Kurang		

No	Usia	Pnddkn	Pekerjaan	Pengetahuan																									Jmlh	%	Ktgr
				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			
47	20-35	D3	Bekerja	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	13	52,0	Kurang		
48	20-35	SMA	Tdk Bekerja	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	12	48,0	Kurang		
49	20-35	SMA	Bekerja	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	13	52,0	Kurang		
50	20-35	SMP	Bekerja	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	20	80,0	Baik		
51	20-35	SMA	Tdk Bekerja	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	19	76,0	Baik		
52	<20	SD	Tdk Bekerja	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	17	68,0	Cukup		
53	20-35	SMA	Bekerja	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	13	52,0	Kurang		
54	20-35	SMA	Bekerja	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	11	44,0	Kurang		
55	20-35	SMA	Bekerja	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	18	72,0	Cukup		
56	20-35	SMP	Tdk Bekerja	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	18	72,0	Cukup		
57	20-35	SMP	Tdk Bekerja	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	13	52,0	Kurang		
58	>35	D3	Bekerja	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	12	48,0	Kurang		
59	20-35	D3	Tdk Bekerja	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	21	84,0	Baik		
60	<20	SMP	Tdk Bekerja	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	13	52,0	Kurang		
61	20-35	SMA	Tdk Bekerja	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	12	48,0	Kurang		
62	20-35	PT	Tdk Bekerja	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	14	56,0	Cukup		
63	20-35	D3	Bekerja	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	18	72,0	Cukup		
64	20-35	D3	Tdk Bekerja	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	12	48,0	Kurang		
65	<20	SMP	Tdk Bekerja	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	13	52,0	Kurang		
66	20-35	D3	Bekerja	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	18	72,0	Cukup		
67	20-35	D3	Bekerja	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18	72,0	Cukup		
68	<20	SD	Tdk Bekerja	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	13	52,0	Kurang		
69	20-35	D3	Bekerja	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	20	80,0	Baik		
70	20-35	SMA	Bekerja	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	20	80,0	Baik		

No	Usia	Pnddkn	Pekerjaan	Pengetahuan																									Jmlh	%	Ktgr
				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			
71	20-35	SMA	Tdk Bekerja	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	13	52,0	Kurang		
72	20-35	SMP	Bekerja	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	19	76,0	Baik	
73	>35	SMA	Tdk Bekerja	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	12	48,0	Kurang		
74	20-35	SMP	Bekerja	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	13	52,0	Kurang		
75	>35	SMA	Tdk Bekerja	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	19	76,0	Baik		
76	20-35	SMP	Tdk Bekerja	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	13	52,0	Kurang		
77	20-35	SMP	Bekerja	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	18	72,0	Cukup		
78	<20	SMP	Tdk Bekerja	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	13	52,0	Kurang	
79	>35	D3	Bekerja	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	20	80,0	Baik		
80	>35	SMP	Tdk Bekerja	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	15	60,0	Cukup	
81	20-35	D3	Tdk Bekerja	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	20	80,0	Baik	
82	20-35	PT	Tdk Bekerja	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19	76,0	Baik	

Lampiran 8

HASIL SPSS

Reliability Scale: ALL VARIABLES Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,962	25

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p1	21,0500	33,734	,739	,960
p2	21,1000	33,884	,575	,962
p3	21,0500	33,734	,739	,960
p4	21,1000	33,358	,704	,960
p5	21,0500	33,734	,739	,960
p6	21,0500	34,050	,648	,961
p7	21,0000	34,947	,557	,962
p8	21,0500	34,576	,497	,962
p9	21,1000	33,358	,704	,960
p10	21,0500	33,734	,739	,960
p11	21,1500	33,292	,636	,961
p12	21,0500	33,734	,739	,960
p13	21,1000	33,042	,782	,960
p14	21,0500	33,734	,739	,960
p15	21,0500	33,734	,739	,960
p16	21,0500	33,734	,739	,960
p17	21,0500	34,050	,648	,961
p18	21,1000	33,042	,782	,960
p19	21,0500	34,050	,648	,961
p20	21,1000	33,042	,782	,960

p21	21,1000	33,042	,782	,960
p22	21,1000	33,884	,575	,962
p23	21,0500	33,734	,739	,960
p24	21,1000	33,358	,704	,960
p25	21,1000	33,042	,782	,960

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Skor	82	9	23	15,50	3,536
Valid N (listwise)	82				

Statistics

Skor

N	Valid	82
	Missing	0

Skor

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 9	1	1.2	1.2	1.2
10	3	3.7	3.7	4.9
11	5	6.1	6.1	11.0
12	10	12.2	12.2	23.2
13	15	18.3	18.3	41.5
14	4	4.9	4.9	46.3
15	7	8.5	8.5	54.9
16	4	4.9	4.9	59.8
17	3	3.7	3.7	63.4
18	9	11.0	11.0	74.4
19	6	7.3	7.3	81.7
20	9	11.0	11.0	92.7
21	3	3.7	3.7	96.3
22	2	2.4	2.4	98.8
23	1	1.2	1.2	100.0
Total	82	100.0	100.0	

Frequencies

		Statistics			
		Pengetahuan	Usia	pendidikan	pekerjaan
N	Valid	82	82	82	82
	Missing	0	0	0	0

Frequency Tabel

		Pengetahuan			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	Baik	21	25,6	25,6	25,6
	Cukup	27	32,9	32,9	58,5
	Kurang	34	41,5	41,5	100,0
	Total	82	100,0	100,0	

		Usia			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	<20	10	12,2	12,2	12,2
	>35	13	15,9	15,9	28,0
	20-35	59	72,0	72,0	100,0
	Total	82	100,0	100,0	

pendidikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	D3	18	22,0	22,0	22,0
	PT	4	4,9	4,9	26,8
	SD	7	8,5	8,5	35,4
	SMA	32	39,0	39,0	74,4
	SMP	21	25,6	25,6	100,0
	Total		82	100,0	100,0

pekerjaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Bekerja	35	42,7	42,7	42,7
	Tdk Bekerja	47	57,3	57,3	100,0
	Total	82	100,0	100,0	

Lampiran 9

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI



LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Cici Pramida
 NIM : 1911K07008
 Judul Skripsi : Gambaran Pengetahuan orang tua tentang manajemen penggunaan gadget pada anak di lingkungan Sikelafisan Kota Tasikmalaya
 Pembimbing Pendamping : Asep Mulyana, S.Kep., NMM., M.Kep., Ph.D.

No	Hari/Tanggal	Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
1	18 / 1 / 2023	Tehterun jaba dan excel Ritrosaku yg acor di lupungau - lalat orang tua keet	ke
2	15 / 2 / 2023	- alat orang yg unpuat Detero - Hahuu tupt kees kat analisis	ke.
3	20 / 2 / 2023	- paum di stria dy atare mura - Data dan data kee	ke.
4	27 / 2 / 2023	- flane cam di pupu duli.	ke.
5	6 / 3 / 2023	- Margin Sinesy dgn dhan pua panceun - Ceyun Data pua de kee	ke.
6	7 / 3 / 2023	- lala poyon di pua - Defusi simeket dy - Pua Pua	



7	15/3/2023	- Penetapan Power point di kawatirke dalam value persentase.	
8	10/4/2022	Acc. survey propa	
9	12/4/2023.	Acc. survey keluarga.	
10	4/2023	- Partisipasi di program. - pelaksanaan	
11	16/4/2023	- Kegiatan dan peran siswa di manfaat dan penerapannya	
12	17/2/2022	- diliputi siswa dalam susunnya lampiran dll. - Pemasang dan Egan Suku di pda	
13	20/7/2023	Dapat penerap di pda dan - Adanya di pda, siswa di pda.	
14	24/9/2023	Acc. survey susunan	

3020



LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Cici Paramida
NIM : 191FK07008
Judul Skripsi : Gambaran pengeluaran Orang tua tentang
Manajemen Penganggaran Budget Pada Anak di
Kecamatan Subulaksana Kota Tasikmalaya
Pembimbing Utama : Rizky Gita Himawan, S.kom., M.K.M.

No	Hari/Tanggal	Catatan Pembimbing	Paraf Pembimbing
1.	24/02/2023	Judul	R.
2	3/03/2023	Varianst. - Bab I	R.
3	10/03/2023	Catatan belakang ditambahkan	R.
4	17/03/2023	Langkah Bab III	R.
5	11/04/2023	Perbaiki DO	R.
6	14/04/2023	Kejelasan awal penelitian.	R.



7	21/01/2023	lewisnow cara pakai	JK
8	24/17/2023	penyelesaian pengabdian	JK
9	22/02/2023	festival literatur	JK
10	30/07/2023	acc sidang proposal	JK
11	01/08/2023	Perbaiki lewisnow pengabdian & publikasi	JK
12	05/08/2023	acc	JK
13	09/08/2023	Bab 4 & 5	JK
14	10 08/2023	Perbaikan Bab 4 & 5	JK
15	11 08/2023	acc sidang	JK

Lampiran 10

SURAT PERSETUJUAN MENGIKUTI SIDANG PROPOSAL

 **Fakultas Keperawatan
Universitas
Bhakti Kencana**

Jl. Sukarno Raya No. 754 Bandung
Telp. 022 7630 763 022 7630 768
www.uik.ac.id @uikfbku

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS BHAKTI KENCANA PSDKU TASIKMALAYA**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Pembimbing Utama : Rikky Gita Hilmawan, SKM., MKM
Nama Pembimbing Pendamping : Ns. Asep Mulyana, S.Kep., MM., M.Kep., Ph.D.,

Dengan ini menyetujui mahasiswa bimbingan kami berikut ini untuk mengikuti Sidang Proposal Skripsi tersebut di bawah ini :

Nama : Cici Paramida NIM : 191FK07008
Program Studi : S1 Keperawatan Tahun Akademik : 2022/2023
Judul Skripsi : Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kelelahan Mata di SDN Leuwi Kidang Kota Tasikmalaya.

Evaluasi Skripsi* : Proposal
[] Hasil Skripsi

Dan bersedia mendampingi mahasiswa tersebut dalam seminar Proposal Skripsi

Tasikmalaya, 2023

Pembimbing Pendamping, Pembimbing Utama,

Ns. Asep Mulyana, S.Kep., MM., M.Kep., Ph.D., Rikky Gita Hilmawan, S.KM., M.KM

*ceklis salah satu

Lampiran 11

RIWAYAT HIDUP



Nama : Cici Paramida
NIM : 191FK07008
Tempat/Tanggal Lahir : Tasikmalaya, 07 Februari 2001
Alamat : Babakan Salam RT/RW 001/011 Kelurahan
Cigantang Kecamatan Mangkubumi Kota
Tasikmalaya

Pendidikan

SDN Puspasari	:	2007-2012
SMP N 14 Tasikmalaya	:	2012-2015
SMK Bhakti Kencana Tasikmalaya	:	2015-2018
Universitas Bhakti Kencana Tasikmalaya	:	2019-2023

DOKUMENTASI PENELITIAN





