

**HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PRESTASI BELAJAR ANAK USIA 7-13 TAHUN
DI DESA CIBERES SUBANG**

SKRIPSI



RIFDA QOTRUN NADA

NPM : 17.156.01.11.117

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN (S1) DAN PENDIDIKAN PROFESI NERS
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MEDISTRA INDONESIA
BEKASI**

2021

**HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PRESTASI BELAJAR ANAK USIA 7-13 TAHUN
DIDESA CIBERES SUBANG**

SKRIPSI

**Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana Keperawatan (S.Kep) Pada
Program Studi S1 Ilmu Keperawatan STIKes Medistra Indonesia**



RIFDA QOTRUN NADA

NPM : 17.156.01.11.117

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN (S1) DAN PENDIDIKAN PROFESI NERS
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MEDISTRA INDONESIA
BEKASI**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul ” **HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PRESTASI BELAJAR ANAK USIA 7-13 TAHUN DI DESA CIBERES SUBANG TAHUN 2021**” telah disetujui sebagai Skripsi dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Subang, 28 Agustus 2021

Penguji I

Penguji II



Rotua Surianny S, M.Kes
NIDN. 0315018401

Puji Raharja Santosa, S.Kep, Ns., M.Kep
NIDN. 0317057604

Mengetahui

Kepala Program Studi Keperawatan (S1) dan Pendidikan Profesi Ners
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Medistra Indoensia

Dinda Nur Fajri Hidayati Bunga, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIDN.0301109302

HALAMAN PENGESAHAN

**HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PRESTASI
BELAJAR ANAK USIA 7-13 TAHUN DI DESA CIBERES SUBANG**

Disusun Oleh :

RIFDA QOTRUN NADA

NPM. 17.156.01.11.117

Diajukan Secara Online

Pada Tanggal 2021

Mengetahui,

Penguji I



Rotua Surianny S, M.Kes
NIDN. 0315018401

Penguji II



Puji Raharja Santosa, S.Kep, Ns., M.Kep
NIDN. 0317057604

Wakil Ketua 1 Bidang Akademik

Dr. Lenny Irmawaty, S.SST., M.Kes
NIP.111901197903

Kepala Program Studi Ilmu

Keperawatan (S1) dan Pendidikan Profesi Ners

Dinda Nur F. H.B., S.Kep., Ners M.Kep
NIDN.0301109302

Disahkan,

Ketua STIKes Medistra Indonesia

Linda K Telaumbanua, SST., M.Keb

NIDN. 0302028001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rifda Qotrun Nada

NPM : 17.156.01.11.117

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Judul Skripsi : Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia 7-13 Tahun di Desa Ciberes Subang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila kemudian hari dapat dibuktikan bahwa Skripsi saya ini adalah jiplakan maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya sendiri

Subang, 28 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan



Rifda Qotrun Nada

NPM. 17.156.01.11.117

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat yang telah diberikan kepada penulis, baik berupa kesehatan fisik dan mental, maka penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia 7-13 Tahun di Desa Ciberes Subang Tahun 2021”. Penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk penelitian dan memperoleh gelar sarjana keperawatan (S.Kep) pada Program Studi Ilmu Keperawatan (S1) STIKes Medistra Indonesia.

Selama penyusunan penelitian ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala hormat dan kerendahan hati menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada :

1. Usman Ompusunggu, SE., selaku Pembina Yayasan Medistra Indonesia
2. Saver Mangandar Ompusunggu, SE , selakuketua Yayasan Medistra Indonesia
3. Linda K Telaumbanua, SST., M. Keb., selaku Ketua STIKes Medistra Indonesia
4. Nurmah, STT., M. Kes., selaku WK I Bidang Akademik STIKes Medistra Indonesia
5. Farida Banjarnahor, S. H., selaku WK II Bidang Administrasi dan umum
6. Hainun Nisa, SST., M. Kes., selaku WK III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni
7. Dinda Nur Fajri Hidayati Bunga, S.Kep.,Ns.,M.Kep, selaku Kepala Program Studi Keperawatan (S1)dan Pendidikan Profesi Ners
8. Rotua Suriyany S, M.Kes., selaku Dosen Koordinator Mata Kuliah Skripsi
9. Puji Raharja Santosa, S.Kep,.Ns, M.Kep, selaku Pembimbing Skripsi
10. Dr. Tetty Rina Aritonang Simaremare, SST., M.Keb selaku Dosen Pembimbing Akademik
11. Kiki Deniati, S.Kep, Ns., M.Kep, selaku walikelas

12. Seluruh dosen dan Staff STIKes Medistra Indonesia yang tidak bisa disebutkan satu per-satu.
13. Kedua orang tuaku tercinta (Ayah Adang dan ibu Haryani) dan Bagas Adji Putra, keluarga besarku yang telah memberikan dukungannya baik moral maupun material sehingga penulis senantiasa bersemangat dan tidak pernah menyerah dalam mengejar cita-citanya.
14. Teman-teman Nabila Dejana, Rizka Amalia, Lucky Dwi Setiawan, Ika Nurhasanah dan Denis Chamelia yang senantiasa mendukung jalannya penyusunan skripsi.
15. Teman-teman seperjuangan prodi SI Ilmu Keperawatan angkatan 13 yang telah banyak memberikan kenangan dan pengalaman yang begitu berharga.
16. Semua yang terlibat dalam penyusunan skripsi.

Dalam hal ini penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka kepada para pembaca khususnya mahasiswa Program Studi SI Ilmu Keperawatan dan umumnya kepada seluruh mahasiswa STIKes Medistra Indonesia. Jika ada kesalahan dan kekeliruan dalam Penulisan skripsi ini, Penulis mohon Kesediannya untuk memberikan kritik dan saran yang konstruktif, serta motivasi-motivasi yang membangun.

Subang, 28 Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Keaslian Penelitian	6
BAB II.....	9
TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Tinjauan Teori	9
1. Konsep <i>Gadget</i>	9
2. Konsep Anak Sekolah Dasar	14
3. Konsep Prestasi Belajar	18
F. Kerangka Teori.....	22
G. Kerangka Konsep	23
H. Hipotesis.....	23
BAB III.....	24
METODE PENELITIAN	24
A. Jenis dan Desain Penelitian	24
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	24
1. Populasi	24
2. Sampel	24
C. Ruang Lingkup Penelitian.....	26

D. Variabel Penelitian.....	26
1. Variabel Independen	26
2. Variabel Dependen.....	27
E. Definisi Operasional	27
F. Jenis Data	28
G. Teknik Pengumpulan Data.....	29
H. Instrumen Penelitian	30
1. Skala Lama Penggunaan <i>Gadget</i>	30
2. Skala Prestasi Belajar	30
I. Pengelolaan Data	31
1. Pemberian <i>Code Data (Coding)</i>	31
2. Pemrosesan Data (<i>Entering</i>).....	32
3. Pengecekan Data (<i>Editing</i>).....	32
4. Pemberian Nilai (<i>Scoring</i>).....	32
5. Tabulasi Data (<i>Tabulating</i>).....	Error! Bookmark not defined.
J. Analisis Data	32
1. Analisis Univariat.....	33
2. Analisis Bivariat.....	33
K. Etika Penelitian.....	33
1. Prinsip Menghormati Martabat Manusia dan Hak Masyarakat	33
2. Prinsip Berbuat Baik (<i>beneficence</i>).....	33
3. Prinsip Keadilan	34
4. Prinsip Integritas Keilmuan	34
5. Prinsip Keterbukaan	34
BAB VI	35
HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	35
1. Letak Geografis SDN Tirtawinaya.....	35
B. Interpretasi Hasil Penelitian	35
1. Analisa Unvariat	35
2. Analisis Bivariat.....	37
C. Pembahasan.....	38

1. Interpretasi dan diskusi hasil.....	38
D. Keterbatasan penelitian	42
BAB V.....	44
KESIMPULAN DAN SARAN	44
A. Kesimpulan.....	44
B. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	46

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Keaslian Penelitian	6
Tabel 3.1	Definisi Operasional	28
Tabel 3.2	Coding hasil ukur.....	31
Tabel 4.1	Distribusi lama penggunaan <i>gadget</i>	35
Tabel 4.2	Distribusi Prestasi Belajar.....	36
Tabel 4.3	Hubungan lama penggunaan <i>gadget</i> terhadap prestasi belajar anak usia 7-13 tahun di desa Ciberes Subang.....	37

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Kerangka Teori	23
Bagan 2.2	Kerangka Konsep	24

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Formulir Pengajuan Judul Skripsi
- Lampiran 2 Kegiatan Bimbingan Proposal Skripsi
- Lampiran 3 Formulir Permohonan Sidang Proposal Skripsi
- Lampiran 4 Surat Permohonan Responden
- Lampiran 5 Pernyataan Persetujuan
- Lampiran 6 Kuesioner
- Lampiran 7 Hasil Out Put SPSS
- Lampiran 8 Permohonan Studi Pendahuluan
- Lampiran 9 Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 10 Surat Balasan

ABSTRAK

Peneliti¹, Pembimbing²

Rifda Qotrun Nada¹, Puji Raharja Santosa²

¹Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Medistra Indonesia

²Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Medistra Indonesia

rifdaqotrunnada@gmail.com santosapujiraharja@gmail.com

Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia 7-13 Tahun di Desa Ciberes Subang

Latar belakang : *Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya IPTEK pada zaman sekarang. Dan bagi para siswa sekarang *gadget* juga dapat digunakan untuk mengakses materi pelajaran. Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dan berlebihan dapat berpengaruh negatif dengan hasil belajar peserta didik, contohnya hasil belajar siswa akan menurun. Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Kanada, mengemukakan bahwa anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan. Banyak anak kini menghabiskan sebagian besar waktu mereka dengan memaikan *gadget* di dalam rumah, penggunaan *gadget* yang berlebih pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar sehingga siswa menjadi lebih mengandalkan *gadget* dari pada harus belajar.

Tujuan penelitian : Mengetahui hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap kualitas belajar anak usia 7-13 tahun di Desa Ciberes Subang.

Metode penelitian : Desain penelitian ini menggunakan *Deskriptif Analitik* dengan rancangan *Cross Sectional*. Populasi penelitian ini adalah siswa SD Negeri Tirtawinaya yang berumur 7-13 tahun, dengan menggunakan *simple random sampling* dengan jumlah sampel 133.

Hasil penelitian : Berdasarkan hasil analisa statistik menggunakan uji *fisher exact test* diperoleh nilai *p value* sebesar $0,00 \leq 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kesimpulan : Ada hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar anak usia 7-13 tahun di desa Ciberes Subang Tahun 2021.

Kata kunci : Penggunaan *gadget*, prestasi belajar.

Daftar acuan : 2013-2020

ABSTRACT

Research¹, Supervisor²

Rifda Qotrun Nada¹, Puji Raharja Santosa²

¹Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Medistra Indonesia

²Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Medistra Indonesia

rifdaqotrunnada@gmail.com santosapujiraharja@gmail.com

The Relationship of the Long Use of Gadgets on the Learning Achievement of Children Aged 7-13 Years in Ciberes Village, Subang

Background : *Gadgets are one of the real forms of the development of science and technology today. And for students now gadgets can also be used to access subject matter. The use of gadgets that are too long and excessive can have a negative effect on student learning outcomes, for example student learning outcomes will decrease. According to the association of American and Canadian paediatricians, suggests that children aged 3-5 years are given a limit on the duration of playing gadgets around 1 hour per day, and 2 hours per day for children aged 6-18 years. Learning achievement is the result or level of ability that has been achieved by students after participating in the teaching and learning process within a certain time, either in the form of changes in behaviour, skills and knowledge. Many children now spend most of their time playing gadgets at home, excessive use of gadgets by students sometimes often causes problems in the learning process so that students become more dependent on gadgets than having to study.*

Research objective : *To determine the relationship between the length of use of gadgets on the learning quality of children aged 7-13 years in Ciberes Village, Subang.*

Research method: *The design of this research is descriptive analytical with a cross sectional design. The population of this study were students of SD Negeri Tirtawinaya aged 7-13 years, using simple random sampling with 133 sample.*

Research results : *Based on the results of statistical analysis using the Fisher exact test, the value of value was 0.00 0.05. This shows that H₀ is rejected and H_a accepted.*

Conclusion: *The relationship between the length of time using gadgets on the learning achievement of children aged 7-13 years in the village of Ciberes, Subang.*

Keywords: *gadget use, learning achievement.*

Reference list : *2013-2020*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya IPTEK pada zaman sekarang. *Gadget*, menjadi *trend* manusia sekarang, selain praktis *gadget* dapat membantu manusia dengan masalah yang dialaminya. Dan bagi siswa sekarang, *gadget* juga dapat digunakan untuk mengakses materi pelajaran. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget*. *Gadget* berkembang sangat pesat, dari waktu ke waktu *gadget* semakin canggih dan praktis (Hamzah, 2020).

Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dan berlebihan dapat berpengaruh negatif dengan hasil belajar peserta didik, contohnya hasil belajar siswa akan menurun (Harahap et al., 2018). Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Kanada, mengemukakan bahwa anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. Akan tetapi faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari pada jumlah yang direkomendasikan. Penggunaan *gadget* yang terlalu lama akan berdampak bagi kesehatan anak dan tingkat agresif anak (Pramesti, 2019).

Dampak negatif penggunaan *gadget* dalam waktu yang lama merupakan kebiasaan buruk dan akan berdampak kepada kesehatan dari anak usia 7-13 tahun, termasuk membuat pola hidup anak yang lebih sering duduk dan makan-makanan cepat saji yang berdampak meningkatnya risiko penurunan akademik, obesitas dan depresi. Dampak buruk penggunaan *gadget* pada pembelajaran yaitu, kesehatan otak terganggu mengakibatkan siswa tidak konsentrasi dalam belajar, kesehatan

mata terganggu mengakibatkan siswa yang duduk di bangku belakang susah melihat tulisan di papan tulis, kesehatan tangan terganggu mengakibatkan siswa tidak maksimal mengikuti proses pembelajaran pada anak sekolah dasar (Hamzah, 2020).

Anak usia sekolah adalah seseorang anak yang berusia kurang dari 18 tahun dalam masa tumbuh kembang dengan kebutuhan fisik, psikologis, sosial, dan spiritual (Sandil et al., 2021). Rentang kehidupan yang dimulai dari usia 7-13 tahun seringkali disebut usia sekolah dasar atau masa sekolah. Periode ini dimulai dengan masuknya anak ke dalam lingkungan sekolah, yang memiliki dampak signifikan dalam perkembangan dan hubungan anak dengan orang lain (Suwargarini & Mubin, 2014). Anak yang berusia 7-13 tahun merupakan anak sekolah dasar yang kebanyakan mengalami penurunan nilai prestasi pada sekolah dan ini merupakan kondisi nyata pencapaian nilai siswa dilapangan menurut *World Health Organisation* (WHO) (Pramesti, 2019).

Anak-anak biasanya diberikan *gadget* oleh kedua orang tuanya untuk sebagai hiburan. Awalnya penggunaan pertama hanya diisi dengan fitur audio seperti musik supaya anak tidak jenuh dan menjadi media hiburan untuk anak-anaknya. Namun lama kelamaan anak-anak biasanya bosan dengan konten atau fitur yang ada. Sehingga anak-anak luput dari pengawasan orang tua. Dan anak-anak akan memanfaatkan *gadget* untuk kepentingan bermain *game* yang menyenangkan dari pada komunikasi. Sehingga anak-anak menjadi terlena dengan *gadget* dan tidak peduli lagi dengan lingkungan dan belajarnya (Nizar & Hajaroh, 2019).

Belajar adalah proses perubahan dalam manusia dan bentuk perubahan itu diperlihatkan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Belajar juga dapat dikatakan akibat dari adanya interaksi dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan pencapaian dalam dirinya. Misalnya, seorang peserta didik telah mampu

untuk membaca dan menulis, maka peserta didik itu dapat dikatakan telah berhasil dalam belajarnya. Perubahan perilaku peserta didik dari yang tidak dapat membaca dan menulis sampai akhirnya dapat membaca dan menulis itu merupakan hasil dari belajar yang disebut juga dengan prestasi belajar (Arifin & Rahmadi, 2017).

Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan. Penelitian yang dilakukan *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) tahun 2015 menggunakan tes *Programme For International Student Assessment* (PISA) menyatakan bahwa prestasi belajar peserta didik di Indonesia masih rendah, Indonesia berada diperingkat 69 dari 76 negara. Hasil 2 nilai rata-rata ujian nasional SD secara keseluruhan pada tahun 2015 adalah 62,11 dan tahun 2016 memiliki rata-rata 57,66 (Pramesti, 2019).

Penyebab penurunan prestasi belajar yaitu faktor internal (faktor dalam siswa), keadaan jasmani dan rohani dalam diri siswa dan faktor eksternal (faktor dari luar siswa) kondisi lingkungan siswa dan keluarga siswa. Banyak anak kini menghabiskan sebagian besar waktu mereka dengan memainkan *gadget* di dalam rumah. Penggunaan *gadget* berubah menjadi peralatan yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan *gadget* yang berlebih pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar sehingga siswa menjadi lebih mengandalkan *gadget* dari pada harus belajar (Pramesti, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 41 responden sebanyak 18 responden menggunakan *gadget* lebih dari 11 jam perhari dan *gadget* digunakan untuk *browsing* bahkan paling banyak digunakan untuk bermain *game online* dan untuk mengakses berbagai media sosial yang ada (*Instagram, Path, Facebook, Twitter*) mereka cenderung memiliki *gadget* untuk mengikuti *trend* yang ada saat ini (Hasella, 2013). Berdasarkan uji statistik dengan menggunakan uji *Chi-Square Test*

dengan tingkat kemaknaan 95% ($\alpha = 0,05$) hasil analisa yaitu : 0,016 maka nilai $p < \alpha$, itu berarti terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa (Manumpil et al., 2015).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di Desa Ciberes Kecamatan Patokbeusi Kabupaten Subang di SD Negeri Tirtawinaya pada tanggal 13 Juni 2021 di dapatkan data jumlah siswa dari kelas 1 sampai kelas 6 sebanyak 200 orang dengan 137 orang menggunakan *gadget*, 63 orang tidak menggunakan *gadget*. Dan salah satu anak juga mengatakan bahwa mereka mempunyai grup kelas. Masing-masing anak ada yang menggunakan *gadget* setelah pulang sekolah dan pada waktu malam hari untuk bermain *game*. Lama menggunakan *gadget* pun bisa sampai berjam-jam dan lebih dari 2 jam untuk main *game* dan saat menggunakan *gadget* tidak dalam pendampingan orang tua. Saat waktunya belajar yaitu pada saat pulang sekolah, ada juga yang melakukan belajar pada saat malam hari dan biasanya saat belajar kalau ada pekerjaan rumah saja.

Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk mengambil judul tentang “Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia 7-13 Tahun di Desa Ciberes Subang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti ingin mengetahui “Adakah Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia 7-13 Tahun di Desa Ciberes Subang?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Mengetahui hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar anak usia 7-13 tahun di Desa Ciberes Subang.

2. Tujuan khusus

- a. Mengetahui lama penggunaan *gadget* anak usia 7-13 tahun di Desa Ciberes Subang.
- b. Mengetahui tingkat prestasi belajar anak usia 7-13 tahun di Desa Ciberes Subang.
- c. Mengetahui hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar anak usia 7-13 tahun di Desa Ciberes Subang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk memperluas dan memperkaya teori khususnya dibidang keperawatan anak mengenai Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia 7-13 Tahun di Desa Ciberes Subang.

2. Manfaat Praktis

a. Institusi

Penelitian ini dapat memberikan dan dijadikan sebagai tambahan referensi perpustakaan dan sebagai sumber bacaan tentang hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar anak usia 7-13 tahun.

b. Peneliti selanjutnya/mahasiswa

Hasil penelitian ini digunakan sebagai acuan penelitian selanjutnya guna mengembangkan teori yang lebih baru dalam mengungkap aspek-aspek terkait dengan variable-variabel penelitian.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1
Keaslian Penelitian

No	Pengarang	Judul	Tahun	Hasil Penelitian
1	Rahmat Sandi , Sunarti , Yusrah Taqiyah	<i>Hubungan Kebiasaan Bermain Gadget Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah</i>	2020	Penelitian ini menggunakan desain <i>cross sectional</i> dengan rancangan analitik korelasi. Sampel 95 siswa yang diambil secara random. Hasil penelitian ini berdasarkan uji statistik chi square dengan tingkat kemaknaan 95% (0.05), hasil analisis yaitu: 0,447 maka nilai $p > 0,05$, menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara kebiasaan bermain gadget dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah. Sehingga dalam penelitian ini H1 ada hubungan kebiasaan

2	Rizky Septia Harahap, Rosma Elly, Intan Safiah	<i>Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh</i>	2018	bemain gadget dengan prestasi belajar ditolak dan H0 diterima bahwa tidak ada hubungan kebiasaan bermain gadget dengan prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain pendekatan kuantitatif dengan rancangan asosiatif. Sampel 30 orang siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget terlalu lama dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Bedanya dengan penelitian ini terletak pada sampel dan variabelnya, dimana pada Manumpil mengambil sampel pada anak sekolah menengah atas (SMA), sedangkan pada penelitian ini sampelnya di sekolah dasar.
3	Larasati	<i>Hubungan</i>	2017	Penelitian ini

Aurora	<i>Tingkat</i>	menggunakan desain
Arifin, Farid	<i>Kecanduan</i>	penelitian <i>cross</i>
Agung	<i>Gadget</i>	<i>sectional</i> dengan
Rahmadi	<i>Dengan</i>	rancangan
	<i>Prestasi</i>	Observasional
	<i>Belajar</i>	Analitik. Sampel
	<i>Siswa Usia</i>	siswa yang berusia
	<i>10-11 Tahun</i>	10-11 tahun sebanyak
		49 sampel
		Hasil penelitian
		menunjukkan bahwa
		insidensi kecanduan
		gadget tinggi pada
		siswa berusia 10 – 11
		tahun di beberapa SD
		di kota Semarang
		sebesar 38,8% dari 49
		sampel. Uji statistik
		menunjukkan tidak
		terdapat hubungan
		yang signifikan ($p >$
		0,05) antara tingkat
		kecanduan gadget
		yang tinggi dengan
		hasil prestasi belajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Konsep *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* sendiri dapat berupa komputer ataupun laptop, tablet pc, video game, dan juga telepon seluler ataupun *smartphone*. (Setianingsih et al., 2018)

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya IPTEK pada zaman sekarang. *Gadget*, menjadi *trend* manusia sekarang, selain praktis *gadget* dapat membantu manusia dengan masalah yang dialaminya. Dan bagi siswa sekarang, *gadget* juga dapat digunakan untuk mengakses materi pelajaran. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya memengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget*. *Gadget* berkembang sangat pesat, dari waktu ke waktu *gadget* semakin canggih dan praktis. (Hamzah, 2020)

b. Dampak Positif dan Negatif *Gadget*

Menurut (Junierissa, 2018) mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak positif juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah :

1) Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

- a) Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- b) Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- c) Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
- d) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasarrasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

2) Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

- a) Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam *game* tersebut).
- b) Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya saat anak membuka video aplikasi *youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
- c) Penurunan kemampuan dalam bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya).
- d) Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).

- e) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
- f) Perkembangan kognitif anak terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- g) Menghambat kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
- h) Dapat mempengaruhi perilaku anak (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Gadget*

1) Kurang perhatian dari orang terdekat

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

2) Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain gadget dan dengan rasa bahagia yang ditawarkan *gadget*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

3) Kurang Kontrol

Orang tua dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over.

4) Kurang Kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *gadget* sering dijadikan pelarian yang dicari.

5) Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga. Saat disekolah, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *gadget* dirumah. Maka seseorang anak dikenal dengan gadget karena pergaulanya.

6) Pola Asuh

Pola asuh orang tua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka, sejak dini orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak meniru perilaku orang tuanya. (Pramesti, 2019)

d. Tanda-tanda Kecanduan *Gadget*

Maulida (2013) mengungkapkan bahwa tanda-tanda anak usia SD yang kecanduan *gadget* :

- 1) Anak akan mengalami kehilangan keinginan untuk beraktivitas.
- 2) Berbicara tentang teknologi terus-menerus.

- 3) Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*.
- 4) Sensitif atau gampang tersinggung.
- 5) Menyebabkan mood yang mudah berubah.
- 6) Egois sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain.
- 7) Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadget* nya, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *gadget*nya (Ragil & Sodikin, 2020)

e. Lama Penggunaan *Gadget*

Berdasarkan *Official Jurnal of The American Academy of Pediatrics* merekomendasikan durasi penggunaan *gadget* atau media berbasis layar untuk anak tidak lebih dari 1 sampai 2 jam perhari. (Luh et al., 2016). Sedangkan menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Kanada, mengemukakan bahwa anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. Akan tetapi faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari pada jumlah yang direkomendasikan. Penggunaan *gadget* yang terlalu lama akan berdampak bagi kesehatan anak dan tingkat agresif anak. (Pramesti, 2019).

f. Aplikasi Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* pada anak usia 7-13 tahun biasanya biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakai. Sedangkan yang cukup banyak dikalangan anak usia 7-13 tahun adalah pemakaian *gadget* untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan sedikit sekali yang menggunakan untuk berkomunikasi dengan orang tuanya atau untuk media pembelajaran. Aplikasi-aplikasi yang terdapat pada *gadget* tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenai huruf atau gambar, tetapi

terdapat aplikasi hiburan seperti sosial media, video, gambar bahkan video *game*. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain diluar rumah dengan teman seusianya. (Mukkaromah, 2019)

2. Konsep Anak Sekolah Dasar

a. Pengertian Anak Sekolah Dasar

Anak usia sekolah dasar adalah seseorang anak yang berusia kurang dari delapan belas tahun dalam masa tumbuh kembang dengan kebutuhan fisik, psikologis, sosial, dan spiritual. (Sandil et al., 2021). Rentang kehidupan yang dimulai dari usia 7-13 tahun seringkali disebut usia sekolah dasar atau masa sekolah. Periode ini dimulai dengan masuknya anak ke dalam lingkungan sekolah, yang memiliki dampak signifikan dalam perkembangan dan hubungan anak dengan orang lain. Anak mulai bergabung dengan teman seusianya, mempelajari budaya masa kanak-kanak, dan menggabungkan diri ke dalam kelompok, sebaya yang merupakan hubungan dekat pertama diluar kelompok keluarga. (Suwargarini & Mubin, 2014)

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kepribadian Anak

Faktor yang mempengaruhi kepribadian anak yaitu :

- 1) Faktor Genetik merupakan bawaan anak dari orang tuanya. Pengaruh ini bisa bermacam-macam yang merupakan sifat dasar bawaan, seperti contoh pemarah, penyabar, santun, nakal, keras kepala, kuat kemauan, dan lain sebagainya yang sangat berpengaruh cepat atau lambatnya pembentukan kepribadian seseorang.
- 2) Faktor Keluarga pengaruh dalam membentuk kepribadian sangatlah besar dan ada beberapa ranah yang terdiri dari fase embrio, fase bayi, fase anak, dan fase dewasa.

3) Faktor Lingkungan yaitu lingkungan sekitar yang terdiri dari teman bermain, tetangga, dan juga lingkungan pendidikan. Lingkungan pendidikan ini ada yang langsung memberi warna dan pengaruh yang kental ada juga yang sekedar menyajikan disiplin ilmu tertentu. (Framanta, 2020)

c. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar

Anak usia SD dalam perkembangannya memiliki karakteristik yang unik. Berbagai teori membahas tentang karakteristik anak usia SD sesuai dengan aspek-aspek yang ada pada anak. Beberapa teori tersebut di antaranya yaitu teori kognitif, teori psikososial, teori moral teori perkembangan fisik dan motorik. Menurut (Trianingih, 2016) Konsep-konsep di dalamnya akan dibahas lebih lanjut sebagai berikut :

1) Perkembangan Kognitif Anak Usia SD

Teori perkembangan kognitif dikemukakan oleh Piaget menyatakan bahwa anak usia SD pada umumnya berada pada tahap operasional konkret untuk anak dengan rentang usia 7-13 tahun. Pada tahap ini, anak sudah dapat melakukan penalaran secara logis untuk hal-hal yang bersifat konkret, sedangkan untuk hal yang bersifat abstrak anak masih belum mampu. Selama masa SD terjadi perkembangan kognitif yang pesat pada anak. Anak mulai membentuk sebuah konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah pada situasi yang melibatkan objek konkret dan situasi yang tidak asing lagi pada dirinya.

2) Perkembangan Psikososial Anak Usia SD

Perkembangan psikososial anak dalam teori Erikson memberikan pandangan bahwa manusia dalam perkembangan psikososialnya mengalami perubahan-perubahan sepanjang hidupnya. Pandangan Erikson terhadap perkembangan

psikososial anak usia 7-13 tahun atau yang disebut dengan anak usia sekolah dasar menekankan pada proses-proses sadar yang dialami anak ketika berinteraksi sosial. Teori Erikson mengelompokkan anak usia SD (7-13 tahun) ke tahap *industry versus inferiority* (berkarya versus perasaan rendah diri).

3) Perkembangan Moral Anak Usia SD

Pengertian tentang konsep perkembangan moral menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan memiliki moral yang baik atau buruk sangat erat kaitannya dengan norma dan nilai yang ada di lingkungan sosialnya. Ukuran moralitas menjadi sangat penting jika dikaitkan dengan perkembangan anak. Peran lingkungan keluarga dan lingkungan sosial yang lebih luas di lingkungan keluarga menjadi pusat dari pembelajaran moral anak yang akan membawa anak untuk melalui setiap tahap perkembangan moralnya.

Anak usia SD atau usia 7-13 tahun berada pada ditingkat konvensi dimana moralitas dinilai berdasarkan interaksi dengan teman sebaya. Pada tingkat konvensi, anak mampu mempertimbangkan perasaan orang lain ketika mengambil keputusan moral.

4) Perkembangan Fisik dan Motorik Anak Usia SD

Perkembangan fisik dan motorik anak adalah sesuatu yang tidak terpisahkan. Fisik seseorang akan mempengaruhi gerak motoriknya. Perkembangan fisik merupakan suatu proses tumbuh kembang serta pematangan seluruh organ tubuh manusia sejak lahir hingga dewasa. Perkembangan motorik kasar maupun motorik halus pada anak-anak sangat dipengaruhi oleh perkembangan fisiknya. Kelengkapan dan kesehatan fisik anak adalah suatu yang berpengaruh besar pada perkembangan motoriknya.

Perkembangan fisik anak usia sekolah dasar dapat dilihat dari gambaran umum menyangkut perubahan proporsi tinggi dan berat badan serta ciri-ciri fisik lain yang tampak. Ciri-ciri perkembangan fisik yang mendasar pada anak sekolah dasar usia 7 hingga 13 tahun, anak perempuan lazimnya lebih pendek dan ringan dari pada anak laki-laki. Pada usia 9 tahun sampai 10 tahun, anak perempuan lazimnya memiliki tinggi dan berat badan yang sama dengan laki-laki. Di usia 7 sampai 13 tahun anak banyak mengembangkan kemampuan *motoric* dasar yang digunakan untuk menyeimbangkan badan, berlari, melompat, dan melempar.

d. Keterampilan yang Dimiliki Anak

- 1) Keterampilan menolong diri sendiri (*self-help skills*) misalnya dalam hal mandi, berdandan, makan, sudah tidak perlu dibantu lagi.
- 2) Keterampilan bantuan sosial (*social help skills*) yaitu anak mampu membantu dalam tugas-tugas rumah tangga seperti menyapu, membersihkan rumah, mencuci dan sebagainya.
- 3) Keterampilan sekolah (*school skills*) yaitu penguasaan akademik dan non akademik misalnya : menulis, membaca, mengarang, menyanyi, dan sebagainya.
- 4) Keterampilan bermain (*play skills*) yaitu meliputi keterampilan dalam berbagai jenis permainan seperti antara lain main bola, main catur, bulutangkis, mengendarai sepeda, dan lain sebagainya.

3. Konsep Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan gabungan dari dua kata, yaitu “prestasi” dan “belajar”. Pada kata tersebut memiliki makna tersendiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan sedangkan hasil belajar meliputi aspek watak peserta didik.

Prestasi belajar yang dimaksudkan ialah hasil (penguasaan) yang dicapai oleh siswa dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti proses belajar mengajar. Prestasi belajar siswa dapat diketahui dengan mengadakan proses penilaian atau pengukuran melalui kegiatan evaluasi. Alat evaluasi dalam pengukuran prestasi belajar berupa tes yang telah disusun dengan baik sesuai dengan standar yang dikehendaki, sehingga hasil evaluasi dapat menggambarkan pencapaian siswa dengan melihat kemampuannya. (ROSYID et al., 2019)

b. Karakteristik Prestasi Belajar

Hasil belajar menjadi tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar yang dapat memberikan perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Sebagai interaksi yang bernilai edukatif, karakteristik prestasi belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1) Prestasi Belajar Memiliki Tujuan

Tujuan interaksi edukatif untuk membantu peserta didik dalam perkembangan tertentu dengan menempatkan peserta didik sebagai pusat perhatian.

2) **Prosedur Pembelajaran**

Prosedur pembelajaran dengan langkah-langkah sistematis yang relevan diperlukan agar dapat mencapai tujuan secara optimal.

3) **Penentuan Materi**

Penyusunan materi ditentukan sebelum pembelajaran dimulai agar setelah pembelajaran selesai, proses evaluasi dapat berjalan dengan baik dalam menentukan pencapaian peserta didik.

4) **Aktivitas Peserta Didik**

Aktivitas peserta didik merupakan syarat utama dalam interaksi edukatif baik secara fisik maupun mental.

5) **Optimalisasi Peran Guru**

Guru memberikan motivasi kepada siswa dalam proses interaksi edukatif.

6) **Kedisiplinan**

Langkah selanjutnya untuk mencapai prestasi belajar secara optimal maka pembelajaran harus sesuai dengan prosedur yang telah disepakati bersama.

7) **Memiliki Batasan Waktu**

Batasan waktu menjadi salah satu ciri yang tidak bisa ditinggalkan. Pada setiap pembelajaran terdapat estimasi waktu tertentu dalam mencapai tujuan.

8) **Evaluasi**

Evaluasi merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap siswa setelah proses pembelajaran, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana materi dapat dipahami oleh siswa. (ROSYID et al., 2019)

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Secara implisit, menurut Munadi dalam (Rusman, 2012 : 124) ada dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor internal meliputi actor fisiologis, yaitu kondisi jasmani dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis. Faktor fisiologis sangat menunjang atau melatar belakangi aktivitas belajar. Keadaan jasmani yang sehat akan berpengaruh dibanding jasmani yang kurang sehat. Untuk menjaga agar keadaan jasmani tetap sehat, nutrisi harus cukup. Hal ini disebabkan, kekurangan asupan makanan akan mengakibatkan keadaan jasmani lemah yang mengakibatkan selalu mengantuk dan lelah.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal, yaitu faktor dari luar diri anak yang ikut mempengaruhi belajar anak, antara lain berasal dari orang tua, sekolah dan masyarakat.

Selain beberapa faktor internal dan eksternal, faktor yang mempengaruhi prestasi belajar anak dapat disebutkan sebagai berikut :

1) Minat

Seorang yang tidak berminat mempelajari sesuatu tidak akan berhasil dengan baik, tetapi tetapi kalau seseorang memiliki minat terhadap objek masalah maka dapat diharapkan hasilnya baik.

2) Kecerdasan

Kecerdasan memang peranan penting dalam menentukan berhasil tidaknya seseorang. Pada umumnya orang cerdas lebih mampu belajar dari pada orang yang kurang cerdas.

3) Bakat

Bakat merupakan kemampuan bawaan sebagai potensi yang perlu dilatih dan dikembangkan agar dapat terwujud. Bakat memerlukan latihan dan pendidikan agar suatu tindakan dapat dilakukan pada masa yang akan datang.

4) Motivasi

Motivasi merupakan dorongan yang ada pada diri anak untuk melakukan sesuatu tindakan. Besar kecilnya motivasi banyak dipengaruhi oleh kebutuhan individu yang ingin dipenuhi. Ada dua macam motivasi yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. (Jamil, 2017)

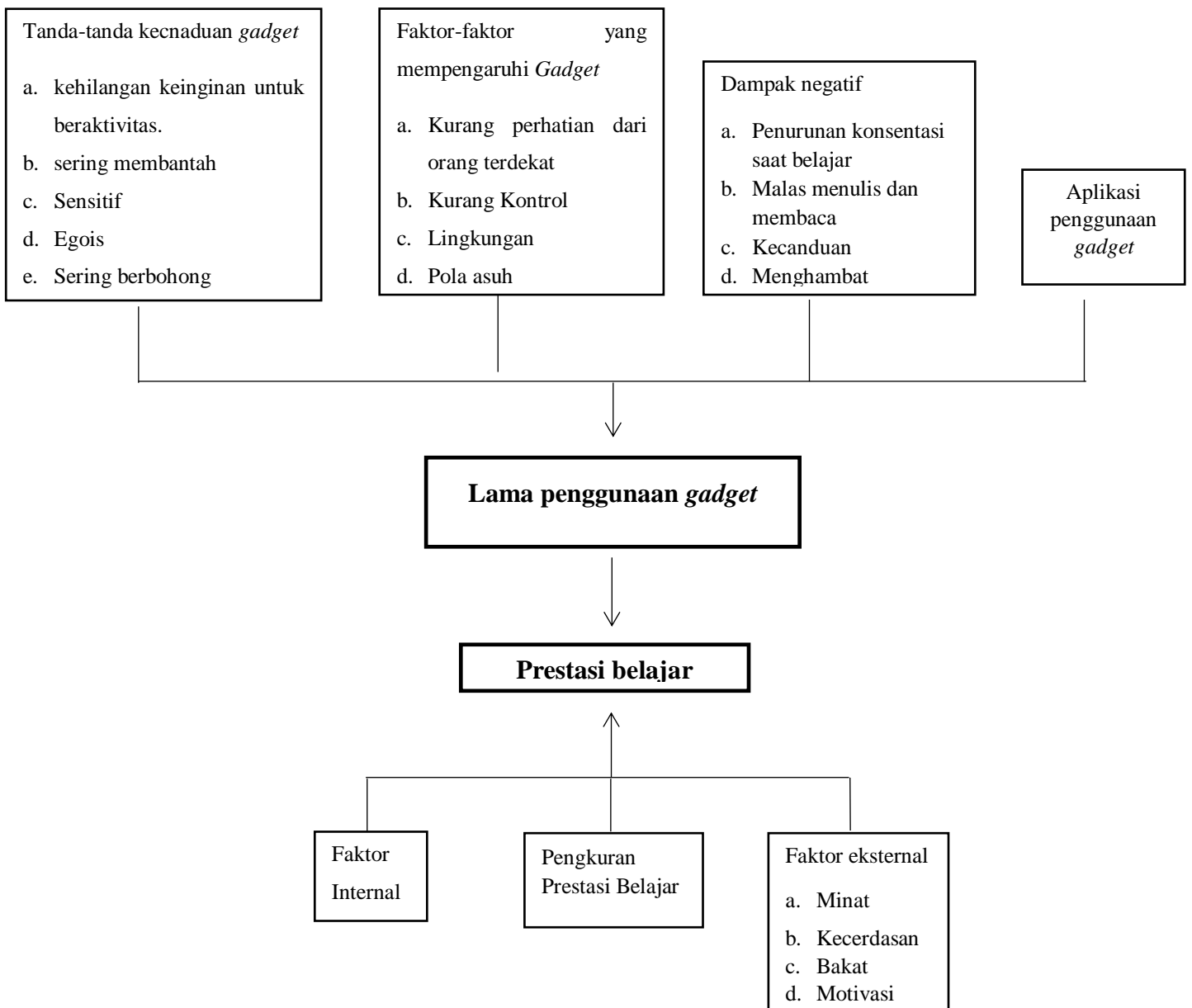
d. Pengukuran Prestasi Belajar

Pengukuran prestasi belajar adalah pemberian angka atau skala tertentu terhadap penugasan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui pembelajaran. Pengukuran ini digunakan oleh seorang pendidik untuk melakukan penilaian terhadap hasil belajar peserta didiknya, baik menggunakan instrumen tes maupun non tes.

F. Kerangka Teori

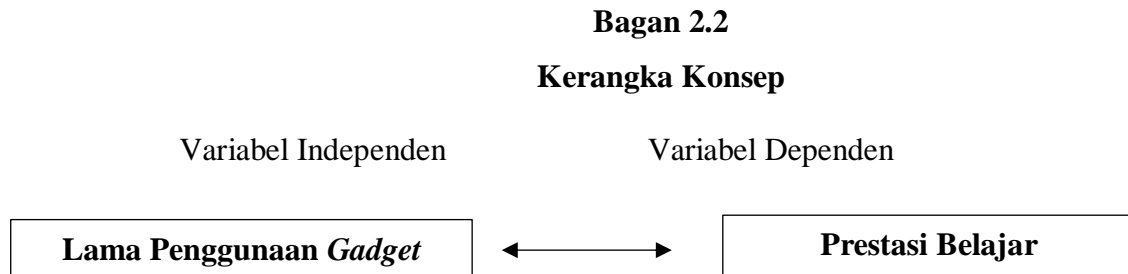
Bagan 2.1

Kerangka Teori



Sumber : (Junierissa, 2018); (Pramesti, 2019); (Ragil & Sodikin, 2020); (Mukkaromah, 2019); (Jamil, 2017).

G. Kerangka Konsep



Kerangka konsep dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Variabel Independen

Variabel bebas (*independent variabel*) disebut juga variabel sebab yaitu karakteristik dari subjek yang dengan keberadaanya menyebabkan perubahan pada variabel yang lainnya. (Dharma, 2017). Variabel independen dalam penelitian ini adalah Lama Penggunaan *Gadget*.

2. Variabel Dependen

Variabel terikat (*dependent variabel*) adalah variabel terikat atau variabel yang akan berubah akibat pengaruh atau perubahan yang terjadi pada variabel independen. (Dharma, 2017). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah Prestasi Belajar.

H. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan awal peneliti mengenai hubungan antar variabel yang merupakan jawaban peneliti tentang kemungkinan hasil penelitian. (Dharma, 2017).

Ho : Tidak ada hubungan antara Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia 7-13 Tahun di Desa Ciberes Subang 2021.

Ha : Ada hubungan antara Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia 7-13 Tahun di Desa Ciberes Subang 2021.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian adalah model atau metode yang digunakan peneliti untuk melakukan suatu penelitian yang memberikan arah terhadap jalannya penelitian (Dharma, 2017). Desain penelitian ini menggunakan *Deskriptif Analitik* dengan rancangan *Cross Sectional*. *Cross Sectional* adalah desain penelitian analitik yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel *independent* dan variabel *dependent* diidentifikasi pada satu waktu (Dharma, 2017). Dalam skripsi ini menggambarkan Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia 7-13 Tahun di Desa Ciberes Subang Pada Tahun 2021.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi target adalah unit dimana suatu hasil penelitian akan diterapkan (digeneralisir). Idealnya penelitian dilakukan pada populasi, karena dapat melihat gambaran seluruh populasi sebagai unit dimana hasil penelitian akan diterapkan (Dharma, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anggota keluarga orang tua yang memiliki anak usia 7-13 tahun yang berada di SD Negeri Tirtawinaya Desa Ciberes Kecamatan Patokbeusi Kabupaten Subang sebanyak 200 orang.

2. Sampel

Sampel adalah sekelompok individu yang merupakan bagian dari populasi terjangkau dimana peneliti langsung mengumpulkan data atau melakukan pengamatan/pengukuran pada unit ini (Dharma, 2017).

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa siswi yang berumur 7-13 tahun di SD Negeri Tirtawinaya Desa Ciberes

Kecamatan Patokbeusi Kabupaten Subang. Cara menentukan besar sampel menggunakan rumus Slovin.

$$n : \frac{N}{1+N(D)^2}$$

keterangan :

n : Besar Sampel

N : Besar Populasi

d : Tingkat Signifikan

$$n = \frac{200}{1+200(0,05)^2}$$

$$n = \frac{200}{1,5}$$

$$n = 133 \text{ anak}$$

pemilihan sampel disesuaikan oleh penelitian melalui karakteristik Inklusi dan Eklusi untuk mengurangi bias penelitian :

a. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau dan akan diteliti (Nursalam, 2013). Kriteria Inklusi dalam penelitian ini adalah :

- 1) Anak yang berumur 7-13 tahun yang memiliki atau menggunakan *gadget*.
- 2) Bersedia menjadi responden dalam penelitian.

b. Kriteria Eklusi

Kriteria eklusi adalah menghilangkan/mengeluarkan subjek yang memenuhi kriteria inklusi dari studi karena berbagai sebab (Nursalam, 2013). Kriteria eklusi dalam penelitian ini adalah :

- 1) Anak yang berumur 7-13 tahun sedang sakit atau penyakit kongenital.

c. Teknik *Sampling*

Teknik *sampling* merupakan cara-cara yang ditempuh dalam pengambilan sampel, agar memperoleh sampel yang benar-benar sesuai dengan keseluruhan subjek penelitian (Nursalam, 2013). Metode dalam sampel penelitian ini menggunakan *Probability*

sampling yaitu *simple random sampling* yang mengumpulkan nama siswa yang berumur 7-13 tahun yang mempunyai kriteria inklusi, kemudian nama-nama tersebut diacak. Setelah nama keluar satu-persatu sampai sampel terpenuhi sebanyak 133 responden.

C. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memperjelas masalah yang akan dibahas dan agar tidak menjadi pembahasan yang meluas atau menyimpang, maka perlu kiranya dibuat batasan masalah. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah seputar Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia 7-13 Tahun di Desa Ciberes Subang.

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri Tirtawinaya di Desa Ciberes Kecamatan Patokbeusi Kabupaten Subang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada bulan Juli s/d selesai.

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah karakteristik yang melekat pada populasi, bervariasi antara satu orang dengan yang lainnya dan diteliti dalam suatu penelitian (Dharma, 2017). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu :

1. Variabel Independen

Variabel bebas (*independent variable*) disebut juga variabel sebab yaitu karakteristik dari subjek yang dengan keberadaannya menyebabkan perubahan pada variabel lainnya (Dharma, 2017). Variabel independen dalam penelitian ini adalah Lama Penggunaan *Gadget*.

2. Variabel Dependen

Variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel akibat atau variabel yang akan berubah akibat pengaruh atau perubahan yang terjadi pada variabel independen (Dharma, 2017). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah Prestasi Belajar.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan petunjuk tentang bagaimana suatu variabel diukur (Siyoto & Sodik, 2015).

Tabel 3.1
Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi operasional	Alat ukur	Hasil ukur	Skala
1	Variabel Independen : Lama penggunaan gadget	Kebiasaan anak menggunakan (bermain <i>game</i> , youtube, WA, <i>facebook</i> , <i>instragram</i> , <i>tik tok</i>) gadget di luar aktivitas atau jam sekolah selama sehari.	Kuesioner	Skala <i>Gutman</i> Pertanyaan : 1= Ya 0= Tidak Dari 10 butir pertanyaan didapatkan rentang skor 0-10 pengkategorian sebagai berikut : a. tidak lama (<1 jam) jika skor 0-3 b. batas wajar (1-2 jam) jika skor 4-5 c. Lama (>2 jam) jika skor >6	Ordinal
2	Variabel Dependen : Prestasi belajar	Hasil kinerja usaha belajar dari nilai akademisi yang	Nilai rata-rata raport	Menggunakan nilai rata-rata akhir semester Dikategorikan : dengan nilai	Ordinal

		di ukur oleh nilai raport		< 70 : (kurang baik), 70 – 80 : (cukup baik) 81- 90 : (baik), 91 – 100 : (sangat baik).	
--	--	---------------------------	--	--	--

F. Jenis Data

Data adalah sesuatu yang belum mempunyai arti bagi penerimanya dan masih memerlukan adanya suatu pengolahan. Berdasarkan sumbernya, data penelitian dapat dikelompokkan dalam dua jenis yaitu data primer dan data sekunder (Siyoto & Sodik, 2015).

1. Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumbernya (Siyoto & Sodik, 2015). Data primer dari penelitian ini adalah anak yang berusia 7-13 tahun yang menggunakan *gadget* diperoleh dengan menggunakan koesioner secara *online* menggunakan *Google Form*.
2. Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada. Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti Biro Pusat Statistik (BPS), buku, laporan, jurnal, dan lain-lain (Siyoto & Sodik, 2015). Data sekunder dari penelitian ini adalah data yang diperoleh dari sumber informasi internet, buku dan literatur jurnal.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian perlu dipantau agar data yang diperoleh dapat terjaga tingkat validitas dan reliabilitasnya(Siyoto & Sodik, 2015). Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data utama dengan kuesioner yang diberikan kepada responden.

Langkah-langkah pengumpulan data :

1. Dalam proses perizinan dalam melakukan penelitian peneliti meminta surat pengantar penelitian dari pihak STIKes Medistra Indonesia setelah lulus ujian proposal.
2. Menyerahkan proposal lengkap untuk mendapatkan surat keterangan bahwa penelitian sudah lulus uji etik.
3. Menyerahkan atau mengajukan surat permohonan izin kepada kepala sekolah SD Negeri Tirtawinaya.
4. Penelitian mendapatkan surat balasan persetujuan dari SD Negeri Tirtawinaya.
5. Melakukan observasi kepada responden yaitu anak yang bersekolah di SD Negeri Tirtawinaya.
6. Peneliti membagikan kuesioner dalam bentuk *google form* kepada siswa yang didampingi orang tua untuk mengukur seberapa besar lama penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar pada anak usia 7-13 tahun.
7. Peneliti memberikan arahan mengenai cara mengisi kuesioner dan memberi seperangkat pertanyaan serta pertanyaan tertulis kepada responden.
8. Setelah data terkumpul selanjutnya data diolah dan dianalisis oleh peneliti.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengobservasi, mengukur atau menilai suatu fenomena. . Data yang diperoleh dari suatu pengukuran kemudian dianalisis dan dijadikan sebagai bukti (*evidence*) dari suatu penelitian. Sehingga instrumen atau alat ukur merupakan bagian yang penting dalam suatu penelitian (Dharma, 2017).

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner. Kuesioner adalah metode pengumpulan data dengan cara memberikan daftar pertanyaan/pertanyaan tertulis dengan beberapa pilihan jawaban kepada responden (Dharma, 2017). Kuesioner ini menggunakan skala lama penggunaan *gadget* dan skala prestasi belajar.

1. Skala Lama Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dan berlebihan dapat berpengaruh negatif dengan hasil belajar peserta didik, contohnya hasil belajar siswa akan menurun (Harahap et al., 2018). Di Indonesia yang telah diuji validitas dan realibitasnya oleh peneliti dengan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,858. Kuesioner tersebut terdiri dari 10 *items* pertanyaan. Terdapat dua alternatif jawaban dari masing-masing *items* pernyataan dan setiap jawaban akan diberi skor berdasarkan pernyataannya. Teknik penentuan skor 0-1 menggunakan skala Guttman : 1= Ya, 0= Tidak hasil ukur Dikategorikan dengan rentang skor dari 10 pertanyaan jika responden menjawab pertanyaan dengan rentang skor mulai dari skor : 0-3 : tidak lama, dapat diartikan menjadi (< 1 jam), 4-5 : wajar, dapat diartikan menjadi (1-2 jam), >6 : lama, dapat diartikan menjadi (> 2 jam).

2. Skala Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan (Pramesti, 2019). Untuk instrumen pada variabel

dependen peneliti menggunakan nilai raport siswa yaitu dengan meminta data raport kepada wali murid.

Terdapat tiga kategori nilai pada raport yaitu : dengan nilai < 70 : (kurang baik), $70 - 80$: (cukup baik), $81- 90$: (baik), $91 - 100$: (sangat baik).

I. Pengelolaan Data

Peneliti melakukan beberapa tahap dalam pengolahan data meliputi pemberian code data (*coding*), pemrosesan data (*entering*), pengecekan data (*editing*), pemberian nilai (*scoring*), tabulasi data (*tabulating*) dan analisa data (*analiting*).

1. Pemberian Code Data (*Coding*)

Coding merupakan kegiatan merubah data yang berbentuk huruf menjadi data yang berbentuk angka atau bilangan. Setiap data diberikan kode-kode tertentu agar memudahkan kegiatan pengolahan data, pemberian kode ini sangat penting bila pengolahan data dan analisis data menggunakan komputer.

Tabel 3.2 coding hasil ukur

Kode	Lama penggunaan <i>gadget</i>
1	Tidak lama
2	Wajar
3	Lama
Kode	Prestasi belajar
1	Kurang baik
2	Cukup baik
3	Baik

2. Pemrosesan Data (*Entering*)

Setelah kuesioner terisi penuh dan benar, serta sudah melewati pengkodean, maka langkah selanjutnya adalah memproses data agar data yang sudah di-entry dapat dianalisis. Proses data dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS versi 23.0 untuk *windows*.

3. Pengecekan Data (*Editing*)

Merupakan kegiatan untuk melakukan pengecekan isian formulir atau kuesioner yang berupa kelengkapan pertanyaan atau kejelasan kuesioner beserta isinya dan pengecekan kembali nilai rata-rata rapot untuk memastikan ke akuratan nilai rata-rata tersebut.

4. Pemberian Nilai (*Scoring*)

Scoring adalah kegiatan yang dilakukan dengan memberi skor berdasarkan jawaban responden.

a. Variabel Lama Penggunaan *Gadget*

Jawaban : Ya = 1

Jawaban : Tidak = 0

b. Variabel Prestasi Belajar

Menggunakan nilai rapot rata-rata.

J. Analisis Data

Analisis data disebut juga pengolahan data dan penafsiran data. Analisa data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai social, akademis dan ilmiah (Siyoto & Sodik, 2015).

Jenis-jenis Analisis Data Kuantitatif :

1. Analisis Univariat

Jenis analisis ini digunakan untuk penelitian satu variabel. Analisis ini dilakukan terhadap penelitian deskriptif, dengan menggunakan statistik deskriptif. Hasil perhitungan statistik tersebut nantinya merupakan dasar dari perhitungan selanjutnya.

2. Analisis Bivariat

Jenis analisis ini digunakan untuk melihat hubungan dua variabel. Dua variabel tersebut merupakan variabel pokok, yaitu variabel pengaruh (bebas) dan variabel terpengaruh (tidak bebas).

K. Etika Penelitian

Etika penelitian adalah pertimbangan rasional mengenai kewajiban-kewajiban moral seorang peneliti atas apa yang dikerjakannya dalam penelitian, publikasi dan pengabdianya kepada masyarakat. Selain penguasaan metodologi yang memungkinkannya untuk mendapat pengetahuan tentang bidang yang menjadi perhatiannya, seorang peneliti perlu memberikan perhatian pada prinsip-prinsip etika penelitian sebagai berikut (Jaya, 2017).

1. Prinsip Menghormati Martabat Manusia dan Hak Masyarakat

Prinsip ini menegaskan bahwa manusia adalah pribadi yang memiliki kehendak bebas dan kemampuan untuk bertanggungjawab atas keputusan-keputusannya.

2. Prinsip Berbuat Baik (*beneficence*)

Prinsip ini menegaskan kewajiban peneliti untuk berbuat baik, mengusahakan manfaat semaksimal mungkin, dan meminimalkan kerugian bagi setiap orang yang terlibat dalam penelitian. Setiap tindakan yang dapat merugikan partisipan penelitian perlu dipertimbangkan dengan hati-hati dengan menerapkan prinsip *do no harm*, termasuk dalam kasus adanya konflik kepentingan.

3. Prinsip Keadilan

Prinsip ini menegaskan bahwa setiap peneliti memiliki kewajiban etis untuk memperlakukan setiap orang secara *fair* berdasarkan keterlibatannya dalam penelitian. Prinsip ini juga menjamin pembagian yang seimbang dalam hal beban dan manfaat yang diperoleh partisipan penelitian baik individu maupun masyarakat berdasarkan keikutsertaan dalam penelitian.

4. Prinsip Integritas Keilmuan

Prinsip ini menegaskan bahwa setiap peneliti memiliki kewajiban etis untuk menjaga integritas keilmuan dengan menghargai kejujuran, kecermatan, keterlibatan, dan keterbukaan dalam penelitian, publikasi dan penerapannya.

5. Prinsip Keterbukaan

Yang dimaksud dengan keterbukaan adalah bahwa peneliti harus terbuka terhadap partisipan penelitian perihal deskripsi dan tujuan penelitian serta rincian keterlibatan partisipan. Peneliti tidak boleh menyembunyikan tujuan peneliti dari partisipan penelitian.

BAB VI

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Letak Geografis SDN Tirtawinaya

Sekolah Dasar Negeri Tirtawinaya adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Ciberes, Kecamatan Patokbeusi, Kabupaten Subang. Dalam menjalankan kegiatannya, SD Negeri Tirtawinaya berada dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan kebudayaan. SD Negeri Tirtawinaya beralamat di Kampung Cariu, Ciberes, Kecamatan Patokbeusi, Kabupaten Subang, Provinsi Jawa Barat, kode pos 41263. SD Negeri Tirtawinaya memiliki Kreditasi B, berdasarkan sertifikat 02.00/272/BAP-SM/SK/X/2016.

Untuk pengambilan data dimulai dari tanggal 9 Agustus 2021 sampai dengan 11 Agustus 2021 data diperoleh dari wali murid masing-masing kelas.

B. Interpretasi Hasil Penelitian

1. Analisa Univariat

Jenis analisis ini digunakan untuk penelitian satu variabel. Analisis ini dilakukan terhadap penelitian deskriptif, dengan menggunakan statistik deskriptif. Hasil perhitungan statistik tersebut nantinya merupakan dasar dari perhitungan selanjutnya (Siyoto & Sodik, 2015).

a. Distribusi lama penggunaan *gadget*

Distribusi lama penggunaan *gadget* dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut ini

Tabel 4.1 Distribusi lama penggunaan *gadget* anak usia 7-13 tahun di desa Ciberes Subang (n=133)

lama penggunaan <i>gadget</i>	Jumlah	Presentasi (%)
Tidak lama	31	23,3
Wajar	59	44,4
Lama	43	32,3
Total	133	100

(sumber: hasil pengolahan data komputerisasi oleh Rifda Qotrun Nada, Agustus 2021)

Berdasarkan tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa lama penggunaan *gadget* dari 133 responden diperoleh hasil terbanyak pada kategori tertinggi yaitu dikategori ”wajar” dengan jumlah 59 responden dengan presentase 44,4%.

b. Distribusi frekuensi prestasi belajar

Tabel 4.2 Distribusi prestasi belajar anak usia 7-13 tahun di desa Ciberes Subang (n=133)

Prestasi belajar	Jumlah	Presentasi (%)
Kurang	7	5,3
Cukup	120	90,2
Baik	6	4,5
Total	133	100

(sumber: hasil pengolahan data komputerisasi oleh Rifda Qotrun Nada, Agustus 2021).

Berdasarkan hasil tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa prestasi belajar dari 133 respoden diperoleh hasil terbanyak pada kategori “cukup” dengan jumlah tertinggi yaitu 120 responden dengan presentase 90,2%.

2. Analisis Bivariat

Jenis analisis ini digunakan untuk melihat hubungan dua variabel. Kedua variabel tersebut merupakan variabel pokok, yaitu variabel pengaruh (bebas) dan variabel terpengaruh (tidak bebas) (Siyoto & Sodik, 2015). Dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Uji *Chi Square* yang bertujuan untuk melihat hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar anak usia 7-13 tahun di desa Ciberes Subang tahun 2021.

Tabel 4.3 Hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar anak usia 7-13 tahun di desa Ciberes Subang (n=133)

Lama penggunaan <i>gadget</i>	Prestasi belajar								P Value
	Kurang		Cukup		Baik		Total		
	N	%	N	%	N	%	N	%	
Tidak lama	4	3,0	26	19,5	1	0,8	31	23,3	0,000
Wajar	3	2,2	56	42,1	0	0,0	59	44,4	
Lama	0	0,0	38	28,6	5	3,8	43	32,3	
Total	7	5,2	120	90,2	6	4,6	133	100	

(sumber: hasil pengolahan data komputerisasi oleh Rifda Qotrun Nada, Agustus 2021).

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat diketahui bahwa sebanyak 133 responden (100%) anak usia 7-13 tahun didesa Ciberes Subang menyatakan lama penggunaan *gadget* yang tidak lama sebanyak 31 responden (23,3%), 4 responden (3,0%) memiliki prestasi belajar yang kurang, 26 responden (19,5%) memiliki prestasi yang cukup, dan 1 responden (0,8%) memiliki prestasi yang baik. Sedangkan 59 responden (44,4%) menyatakan lama penggunaan *gadget* yang wajar , 3 responden (2,2%) memiliki prestasi belajar yang kurang, dan sebanyak 56 (42,1%) responden memiliki prestasi belajar yang cukup , dan tidak ada responden memiliki prestasi belajar yang baik. Adapun 43 (32,3%) responden menyatakan lama penggunaan

gadget yang lama, tidak ada responden yang memiliki prestasi belajar yang kurang, 38 responden (28,6%) memiliki prestasi belajar yang cukup dan 5 responden (3,8%) memiliki prestasi belajar yang baik.

Pada analisis bivariat peneliti menguji hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar anak usia 7-13 tahun di desa Ciberes Subang. Berdasarkan hasil uji statistik yaitu diperoleh p value sebesar $(0,000) < \text{nilai } \alpha (0,05)$ hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a di terima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Ada Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia 7-13 Tahun di Desa Ciberes Subang Tahun 2021.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah disajikan sebelumnya mengenai hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar anak usia 7-13 tahun didesa Ciberes Subang Tahun 2021 maka hasil tersebut akan dibahas berdasarkan analisis Univariat dan Bivariat.

1. Interpretasi dan diskusi hasil

a. Lama penggunaan *gadget* anak usia 7-13 tahun didesa Ciberes Subang

Berdasarkan hasil penelitian lama penggunaan *gadget* pada anak usia 7-13 tahun didesa Ciberes Subang menunjukkan dari 133 responden didapatkan hasil sebanyak 59 responden (44,4%) masuk dalam kategori lama penggunaan *gadget* yang “wajar”. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Arifin & Rahmadi, 2017) dimana mayoritas responden sebanyak 30(62,2%) dari 49 sampel masuk dalam kategori lama penggunaan *gadget* yang “rendah”.

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sandil et al., 2021) dimana mayoritas responden yaitu 67 (70,5%) masuk kedalam kategori “terbiasa” pada kebiasaan bermain *gadget*, menurut (Sandil et al., 2021) Ketika peneliti melakukan penelitian di SDN Inpres 3 Kalumbatan mengenai kebiasaan bermain gadget siswa, kebanyakan dari mereka sudah memiliki gadget sendiri bahkan dari hasil observasi dan wawancara peneliti juga mendapatkan siswa yang tidak memiliki gadget akan tetapi sering menggunakan orang tuanya. Gadget yang mereka gunakan disamping untuk mencari tugas yang di berikan oleh guru, siswa juga memanfaatkannya untuk bermain game online mataupun offline.

Menurut (Pramesti, 2019) berdasarkan teori hal yang diperoleh seharusnya orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia SD dalam menggunakan *gadget*, karena total lama penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi prestasi belajar anak.

Menurut analisa peneliti di SDN Tirtawinaya dibutuhkan peran orang tua untuk mendampingi anak-anaknya saat menggunakan *gadget*, dimana saat penggunaan *gadget* anak kalau tidak didampingi oleh orang tua penggunaannya bisa melebihi batas penggunaan *gadget* yang baik yaitu tidak boleh lebih dari 2 jam perhari. Siswa saat menggunakan *gadget* lebih dominan menggunakan untuk bermain *game online*, dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebih bisa mengakibatkan penurunan prestasi belajar, insomnia, dan merusak penglihatan.

b. Prestasi belajar pada anak usia 7-13 tahun di desa Ciberes Subang

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti didapatkan bahwa prestasi belajar dari 133 responden terbanyak dengan kategori “cukup” sebanyak 120 (90,2%), dengan kategori “baik” 6 (4,5%), dan responden dengan kategori “kurang” 7 (5,3%).

Penelitian ini sejalan dengan dengan hasil penelitian (Pramesti, 2019) menunjukkan bahwa prestasi belajar rata-rata 82,96 dapat dikategorikan sedang, dikarenakan pemanfaatan *gadget* oleh siswa untuk hiburan, sebagai alat komunikasi dan siswa dapat menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial yang dimiliki oleh siswa.

Menurut Kepala Dinas Pendidikan DKI, Taufik Yudi Mulyanto mengatakan program sesuai dengan perda No.8/2006 pasal 7 ayat 3 jam belajar malam anak usia 7 tahun hingga 18 tahun mulai pukul 19.00 hingga 21.00 WIB. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi 3 aspek : kognitif, afektif, dan psikomotor, sebaliknya jika prestasi belajar kurang memuaskan maka seseorang belum mampu memenuhi 3 target kriteria tersebut.

Dengan demikian berdasarkan analisa peneliti prestasi belajar pada siswa dapat dipengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan yang buruk yaitu diantaranya penggunaan *gadget* yang berlebihan dan penggunaannya lebih dari jam normal, 38 orang dari 133 orang tua siswa mengatakan anak mereka tidak menggunakan jam belajar malam nya untuk belajar melainkan untuk bermain *gadget*. Solusi untuk meminimalisir permasalahan ini adalah dengan orang tua dilibatkan saat anak akan belajar malam, dan memberi edukasi terhadap anak jika tidak diterapkan jam belajar malam.

- c. Hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar anak usia 7-13 tahun didesa Ciberes Subang.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 133 responden (100%) anak usia 7-13 tahun didesa Ciberes Subang yang menyatakan lama penggunaan *gadget* yang tidak lama sebanyak 31 responden (23,3%), 4 responden (3,0%) memiliki prestasi belajar yang kurang, 26 responden (19,5%) memiliki prestasi yang cukup, dan 1 responden (0,8%) memiliki prestasi yang baik. Sedangkan 59 responden (44,4%) menyatakan lama penggunaan *gadget* yang wajar, 3 responden (2,2%) memiliki prestasi belajar yang kurang, dan sebanyak 56 (42,1%) responden memiliki prestasi belajar yang cukup, dan tidak ada responden memiliki prestasi belajar yang baik. Adapun 43 (32,3%) responden menyatakan lama penggunaan *gadget* yang lama, tidak ada responden yang memiliki prestasi belajar yang kurang, 38 responden (28,6%) memiliki prestasi belajar yang cukup dan 5 responden (3,8%) memiliki prestasi belajar yang baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Tirtawinaya desa Ciberes Subang, didapatkan hubungan antara lama penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar anak usia 7-13 tahun yang dibuktikan dengan hasil pengolahan data dengan menggunakan SPSS didapatkan hasil uji statistik yaitu diperoleh p value sebesar $(0,000) < \text{nilai } \alpha (0,05)$ hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a di terima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Ada Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia 7-13 Tahun di Desa Ciberes Subang Tahun 2021.

Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian (Manumpil et al., 2015) yang menunjukkan bahwa di dalam penelitian juga ditemukan 22 (53,7 %) responden yang jarang menggunakan

gadget, 20 (48,8 %) responden mendapatkan nilai tinggi, sedangkan 2 (4,9%) responden mendapat nilai rendah, selain itu 10 (24,4 %) responden diantaranya mendapat nilai tinggi sedangkan 9 (22,0 %) responden lainnya mendapat nilai rendah. Dalam penelitian juga didapatkan 30 (73,2 %) responden menggunakan gadget untuk mengakses media sosial sedangkan 11 (26,8 %) responden lainnya menggunakan gadget untuk menyelesaikan tugas sekolah. Berdasarkan uji statistik dengan menggunakan uji Chi-Square Test dengan tingkat kemaknaan 95% ($\alpha = 0,05$) hasil analisa yaitu : 0,016 maka nilai $p < \alpha$, itu berarti terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lama penggunaan *gadget* secara signifikan berpengaruh terhadap prestasi belajar anak usia 7-13 tahun di desa Ciberes Subang. Hasil analisa peneliti bahwa adanya hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar anak usia 7-13 tahun di desa Ciberes Subang. Sehingga semakin lama penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak maka akan memiliki risiko nilai prestasi belajar yang kurang/buruk.

Hal ini tentu dapat berpengaruh pada prestasi belajar anak sehingga pelaksanaan belajar menjadi tidak efektif dan efisien yang berakibat dengan menurunnya prestasi belajar. Dengan demikian penggunaan *gadget* harus dibatasi penggunaannya agar tidak mengganggu proses belajar anak sehingga tingkat prestasinya akan baik.

D. Keterbatasan penelitian

Penelitian yang dilakukan saat ini memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya :

1. Penelitian dilaksanakan saat sedang PPKM sehingga ada keterbatasan komunikasi dengan responden
2. Adanya keterbatasan penelitian dengan menggunakan kuesioner dengan *google form* dan peneliti tidak bisa mendampingi responden saat pengisian kuesioner sehingga terkadang jawaban yang diberikan oleh responden tidak menunjukkan keadaan yang sebenarnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang dijelaskan sebelumnya bahwa dari hasil penelitian tentang hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar anak usia 7-13 tahun di Desa Ciberes Subang, maka ditarik kesimpulan :

1. Mayoritas responden menggunakan lama penggunaan *gadget* yang tertinggi sebanyak 59 responden (44,4%) masuk dalam kategori lama penggunaan *gadget* yang “wajar” dengan rentang skor 4-5 masuk dalam kategori wajar.
2. Mayoritas responden memiliki prestasi belajar terbanyak 120 responden (90,2%) dari 133 responden masuk dalam kategori “cukup” yaitu rentang nilai rata-rata dari 71-80.
3. Ada hubungan Lama Penggunaan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Anak Usia 7-13 Tahun di Desa Ciberes Subang dengan p value $0,000 < \text{nilai } \alpha (0,05)$.

B. Saran

1. Bagi institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah informasi dan bahan kajian serta pemikiran bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan pustaka.

2. Bagi Responden

Diharapkan bagi siswa-siswi untuk meningkatkan belajarnya. Pada waktu belajar jam malam dari pukul 19.00 sampai 21.00 WIB pada proses belajar diharapkan tidak menggunakan *gadget*.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini belum sempurna karena keterbatasan peneliti, diharapkan dapat dijadikan sumber referensi bagi peneliti selanjutnya dan dapat dikembangkan ditempat yang lain dengan menggunakan faktor yang lain dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa atau batas lama penggunaan *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, L. A., & Rahmadi, F. A. (2017). *Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Prestasi*. 6(2), 728–736.
- Dharma, K. K. (2017). *Metedologi Penelitian Keperawatan*. Trans Info Media, Jakarta. www.transinfotim.blogspot.com
- Framanta, G. M. (2020). *Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Kepribadian Anak*. 2.
- Hamzah, J. (2020). *HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR IPA SISWA DI SD NEGERI PAI KOTA MAKASSAR*.
- Harahap, R. S., Elly, R., & Intan, S. (2018). *PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 12 BANDA ACEH*. 3, 119–126.
- Jamil, I. M. (2017). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PRESTASI BELAJAR ANAK*. 1(1), 1–17.
- Jaya, T. komisi etika penelitian atma. (2017). *PEDOMAN ETIKA PENELITIAN UNIKA ATMA JAYA* (A. Seran & L. L. Hidajat (eds.); 2nd ed.).
- Junierissa, M. (2018). *PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEHIDUPAN (THE EFFECT OF USE OF GADGET IN LIFE)*. 5(2), 55–64.
- Luh, N., Asri, M., Astutik, W., & Widayati, K. (2016). *Pengaruh Keterlibatan Orangtua Membuat Mainan Kardus terhadap Durasi Penggunaan Gadget Anak Prasekolah*. 4(1), 99–108.
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). *HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT PRESTASI SISWA DI SMA NEGERI 9 MANADO*. 3(April), 1–6.
- Mukkaromah, T. (2019). *DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI DUSUN SETIA BUMI KECAMATAN SEPUTIH BANYAK*.
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *El Midad*, 11(2), 169–192.
<https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1901>
- Nursalam. (2013). *METODELOGI PENELITIAN ILMU KEPERAWATAN Pendekatan Praktis* (A. Suslia (ed.); 4th ed.). Salemba Medika.
<http://www.penerbitsalemba.com>
- Pramesti, J. A. (2019). *Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Pada Anak Siswa Siswi Kelas IV Dan V Di Sekolah Dasar Negeri Slambur Kabupaten Madiun*. STIKes Bhakti Husada Mulia Madiun.

- Ragil, D. R. A., & Sodikin. (2020). *Hubungan Peran Pengawasan Orang Tua Dan Kecanduan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja*. September.
- ROSYID, M. Z., MUSTAJAB, & ABDULLAH, A. R. (2019). *PRESTASI BELAJAR* (H. Sa'diyah (ed.)). Literasi Nusantara. www.penerbitlitnus.com
- Sandi1, K. R., Sunarti2, & Taqiyah3, Y. (2021). *Hubungan kebiasaan bermain gadget dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah*. *01(02)*, 98–104.
- Setianingsih, Ardani, A. W., & Khayati, F. N. (2018). *DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH*. *XVI(2)*, 191–205.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *DASAR METEDOLOGI PENELITIAN* (Ayup (ed.); 1st ed.). Literasi Media Publishing.
- Suwargarini, R., & Mubin, M. F. (2014). *GAMBARAN PSIKOLOGIS : KONSEP DIRI PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI WILAYAH BANJIR ROB KELURAHAN BANDARHARJO SEMARANG UTARA*. *2(2)*, 124–132.
- Trianingsih, R. (2016). *PENGANTAR PRAKTIK MENDIDIK ANAK USIA SEKOLAH DASAR*. *3(2)*, 197–211.

Lampiran 1

FORMULIR PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Rifda Qotrun Nada
 NPM : 17.156.01.11.117
 Judul yang Diusulkan :

1. **Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia 7-13 Tahun di Desa Ciberes Subang.**
2. Hubungan Pola Makan Dengan Gangguan Pencernaan Pada Remaja di SMAN 1 Jatisari.
3. Hubungan Tingkat Pengetahuan Tentang Bahaya Rokok Dengan Perilaku Merokok Remaja di Desa Ciberes Subang.

Lampirkan latar belakang masalah, rumusan masalah, dan tujuan penelitian untuk judul prioritas utama.

Bekasi, 08 Mei 2021
 Mahasiswa

h

Rifda Qotrun Nada
 NPM.17.156.01.11.117

Mengetahui,
 Koordinator Skripsi

Mengetahui,
 Pembimbing

Rotua Suriyany S. M.Kes
 NIDN. 0315018401


Puji Raharja S.S.Kep.Ns.,M.Kep
 NIDN. 0317057604

Kepala Program Studi Ilmu Keperawatan (S1) dan Pendidikan Profesi Ners
 STIKes Medistra Indonesia







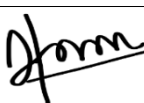
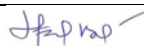
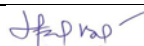
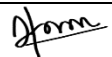
Dinda Nur Fajri Hidayati Bunga, S.Kep.,Ns.,M.Kep

NIDN.0301109302

Lampiran 2

KEGIATAN BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama Dosen Pembimbing : Ns. Puji Raharja Santosa, S. Kep., M. Kep

Tanggal Bimbingan	Kegiatan	Paraf Pembimbing	Catatan Pembimbing
Sabtu, 08 Mei 2021	Pengajuan Judul Skripsi		Pengajuan Judul
Senin, 17 Mei 2021	Pengajuan Judul Skripsi		Revisi Judul dan ACC Judul
Kamis, 27 Mei 2021	Pengajuan BAB I		Pengajuan BAB I
Minggu, 06 Juni 2021	Pengajuan BAB I		Revisi BAB I
Minggu, 13 Juni 2021	Pengajuan BAB I		Revisi BAB I, Lanjut BAB II, BAB III
Sabtu, 26 Juni 2021	Pengajuan BAB II, BAB III		Revisi BAB II, BAB III
Kamis, 29 Juli 2021	Revisi Proposal		Lanjut Penelitian
31, Agustus 2021	Pengajuan BAB IV dan BAB V		Revisi BAB IV dan BAB V
2, September 2021	Pengajuan Sidang Skripsi		Pengajuan Sidang Skripsi
5, September 2021	Revisi Hasil Sidang Skripsi		Acc Revisi

**Mengatahui,
Kepala Program Studi Ilmu Keperawatan (S1) dan Profesi Ners**

Dinda Nur Fajri Hidayati Bunga, S.Kep.,Ns.,M.Kep

NIDN.030110930

Lampiran 3



SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKes) MEDISTRA INDONESIA
PROGRAM STUDI PROFESI NERS-PROGRAM STUDI ILMU
KEPERAWATAN (S1)
PROGRAM STUDI PROFESI BIDAN – PROGRAM STUDI KEBIDANAN (S1)
PROGRAM STUDI FARMASI (S1)-PROGRAM STUDI KEBIDANAN (D3)

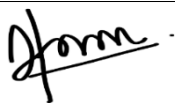

FORMULIR PERMOHONAN SIDANG PROPOSAL SKRIPSI
SEMESTER VIII PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN (S1) DAN
PENDIDIKAN PROFESI NERS
STIKES MEDISTRA INDONESIA
T.A 2020-2021

Dengan Hormat,
 Saya yang bertanda tangan dibawah ini :
 Nama : Rifda Qotrun Nada
 NPM : 17.156.01.11.117
 Judul : Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak
 Usia 7-13 Tahun di Desa Ciberes Subang.
 Dengan ini mengajukan permohonan sidang proposal Skripsi kepada koordinator
 Skripsi.
 Atas perhatian ibu saya ucapkan terima kasih.
 Pemohon,

↓

(Rifda Qotrun Nada)
 NPM : 17.156.01.11.107
 Dengan ini menyatakan bahwa nama mahasiswa tersebut layak untuk
 melaksanakan sidang yang akan dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal :

NO	Penguji	Nama Penguji	TTD/Paraf
1	I	Rotua Surianny S, M.Kes	
2	II	Ns. Puji Raharja Santosa, S.Kep M.Kep	

Bekasi, 2021
 Mengetahui,
 Kepala Program Ilmu Keperawatan
 (S1) dan Pendidikan Profesi Ners

Koordinator Skripsi

Rotua Surianny S, M.Kes
 NIDN. 0315018401

Dinda Nur F. H.B., S.Kep., Ners M.Kep
 NIDN. 0301109302

Lampiran 4

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakaatuh

Saya yang bernama Rifda Qotrun Nada adalah Mahasiswa S1 Keperawatan di STIKes Medistra Indonesia saat ini saya akan melakukan Penelitian tentang “Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia 7-13 Tahun di Desa Ciberes Subang”. Penelitian ini diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar (S1) Sarjana Keperawatan program studi S1 Keperawatan di STIKes Medistra Indonesia.

Untuk keperluan tersebut saya mohon kesediaan ibu menjadi responden dalam penelitian ini dan mengisi kuesioner dengan jujur. Partisipasi adik-adik dalam penelitian ini bersifat sukarela sehingga bebas mengundurkan diri setiap saat tanpa ada sanksi apapun dirahasiakan dan hanya untuk penelitian ini.

Terima kasih atas partisipasi Ibu dan bapak dalam penelitian ini.

Subang, Agustus

Peneliti,



Rifda Qotrun Nada

Lampiran 5

**PERNYATAAN PERSETUJUAN
(INFORM CONSENT)**

Setelah membaca penjelasan mengenai tujuan penelitian di atas, maka saya bersedia menjadi responden dalam penelitian yang akan dilakukan oleh saudara/i Rifda Qotrun Nada, dengan judul “Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia 7-13 Tahun di Desa Ciberes Subang”.

Demikianlah persetujuan ini, saya tandatangani dengan sukarela tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Subang, 2021

Responden

Lampiran 6

**KUESIONER LAMA PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI
BELAJAR ANAK USIA 7-13 TAHUN di DESA CIBERES SUBANG**

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui hubungan lama penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar anak usia 7-13 tahun. Untuk itu saya mengharapkan ketersediaan anda sebagai responden saya untuk mengisi setiap pertanyaan yang diajukan dengan sejujur-jujurnya. Bacalah petunjuk kuesioner sebelum mengisi.

A. Data Responden

Inisial :

Umur :

Jenis kelamin :

1. Petunjuk Pengisian

- a. Bacalah dengan teliti pernyataan berikut di bawah ini
- b. Jawablah seluruh pernyataan berikut dengan memberi tanda ceklist (✓) pada salah satu kolom yang telah disediakan

No	Butir Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda setiap harinya menggunakan gadget di luar waktu pembelajaran?		
1	Apakah anda menggunakan WA di luar waktu pembelajaran setiap harinya > 2 jam		
2	Apakah anda menggunakan <i>Game online</i> di luar waktu pembelajaran setiap harinya > 2 jam		
3	Apakah anda menggunakan <i>FB</i> di luar waktu pembelajaran setiap harinya > 2 jam		
4	Apakah anda menggunakan <i>Youtoube</i> di luar waktu pembelajaran setiap harinya > 2 jam		
5	Apakah anda menggunakan <i>Tik Tok</i> di luar waktu pembelajaran		

	setiap harinya > 2 jam		
6	Apakah anda sulit memulai belajar?		
7	Apakah anda sulit berkonsentrasi saat belajar?		
8	Apakah anda mengantuk saat mengerjakan tugas sekolah?		
9	Apakah anda malas dengan belajar ?		

**HASIL NILAI RAPORT
PRESTASI BELAJAR**

No res	Kelas	Umur	Nilai Rata- rata
1	I	7	70,88
2	I	7	73,55
3	I	7	70,88
4	I	7	78,44
5	I	7	73,22
6	I	7	74,11
7	I	7	73,11
8	I	7	72,77
9	I	7	72,22
10	I	8	71,22
11	I	7	71,22
12	I	7	75,11
13	I	7	73,55
14	I	8	73,22
15	I	7	79,44
16	I	7	70,44
17	I	7	70,44
18	I	7	77,22
19	I	7	77,11
20	I	7	73,55
21	II	8	71
22	II	8	73,88
23	II	8	72,33
24	II	8	77,55
25	II	8	76,33
26	II	8	74,4

27	II	9	75,4
28	II	8	77,2
29	II	8	74,7
30	II	8	77,3
31	II	8	74,3
32	II	8	75,1
33	II	9	74,4
34	II	8	76,7
35	II	8	77,6
36	III	9	76,7
37	III	9	78,1
38	III	9	77,8
39	III	9	79,6
40	III	9	76,3
41	III	9	75,5
42	III	9	82,3
43	III	9	77,1
44	III	10	75,8
45	III	9	74,4
46	III	9	75,6
47	III	9	75
48	III	10	75
49	III	10	67,4
50	III	9	80,1
51	III	9	74,44
52	III	10	73
53	III	9	76,33
54	IV	10	78,22
55	IV	10	75,33
56	IV	10	76,77

57	IV	10	74,33
58	IV	10	73,66
59	IV	10	77,55
60	IV	10	81,55
61	IV	10	78,44
62	IV	10	76,88
63	IV	10	78,22
64	IV	10	78,22
65	IV	10	76,44
66	IV	10	74,55
67	IV	10	72,77
68	IV	11	74,66
69	IV	10	73,77
70	IV	11	75,77
71	IV	10	73
72	IV	10	78,42
73	IV	11	79,28
74	IV	11	78,57
75	IV	11	79
76	V	11	80,14
77	V	11	80,43
78	V	11	80
79	V	11	77,71
80	V	11	79,85
81	V	11	80,71
82	V	12	80,14
83	V	11	80,57
84	V	12	79,71
85	V	12	81,14
86	V	12	79,28

87	V	11	80,85
88	V	11	79,85
89	V	11	77,11
90	V	11	71
91	V	12	72,71
92	V	11	70,28
93	V	11	74,28
94	V	12	77,57
95	V	11	73,28
96	V	11	76
97	V	11	76,77
98	V	11	78,11
99	V	12	70,57
100	V	11	71,28
101	VI	12	71,33
102	VI	12	76
103	VI	12	78,42
104	VI	12	74,57
105	VI	12	71,57
106	VI	12	79,28
107	VI	12	75,42
108	VI	13	76,57
109	VI	13	74,42
110	VI	12	73,71
111	VI	12	70,22
112	VI	13	73,33
113	VI	13	76,33
114	VI	13	72,44
115	VI	13	70,28
116	VI	12	74,57

117	VI	12	72,57
118	VI	12	75,57
119	VI	12	69,71
120	VI	13	76
121	VI	13	78,28
122	VI	13	76,42
123	VI	12	75,57
124	VI	13	77,57
125	VI	12	71,85
126	VI	12	72,57
127	VI	12	77,71
128	VI	12	75,85
129	VI	12	73,71
130	VI	13	72
131	VI	12	72,85
132	VI	12	70,28
133	VI	13	74,28

Lampiran 7

**HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS
LAMA PENGGUNAAN GADGET**

```
RELIABILITY
/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006
VAR00007 VAR00008 VAR00009
VAR00010
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.
```

Reliability
Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	13	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	13	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.858	10

Uji Validitas lama penggunaan *gadget*

Correlations

		PLG01	PLG02	PLG03	PLG04	PLG05	PLG06	PLG07	PLG08	PLG09	PLG10	TOT
PLG01	Pearson Correlation	1	.567*	.567*	.592*	.567*	1.000**	.567*	.592*	1.000**	.592*	
	Sig. (2-tailed)		.043	.043	.033	.043	.000	.043	.033	.000	.033	
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
PLG02	Pearson Correlation	.567*	1	1.000**	.225	1.000**	.567*	1.000**	.225	.567*	.225	
	Sig. (2-tailed)	.043		.000	.459	.000	.043	.000	.459	.043	.459	
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
PLG03	Pearson Correlation	.567*	1.000**	1	.225	1.000**	.567*	1.000**	.225	.567*	.225	
	Sig. (2-tailed)	.043	.000		.459	.000	.043	.000	.459	.043	.459	
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
PLG04	Pearson Correlation	.592*	.225	.225	1	.225	.592*	.225	1.000**	.592*	1.000**	
	Sig. (2-tailed)	.033	.459	.459		.459	.033	.459	.000	.033	.000	
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
PLG05	Pearson Correlation	.567*	1.000**	1.000**	.225	1	.567*	1.000**	.225	.567*	.225	
	Sig. (2-tailed)	.043	.000	.000	.459		.043	.000	.459	.043	.459	
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
PLG06	Pearson Correlation	1.000**	.567*	.567*	.592*	.567*	1	.567*	.592*	1.000**	.592*	
	Sig. (2-tailed)	.000	.043	.043	.033	.043		.043	.033	.000	.033	
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
PLG07	Pearson Correlation	.567*	1.000**	1.000**	.225	1.000**	.567*	1	.225	.567*	.225	
	Sig. (2-tailed)	.043	.000	.000	.459	.000	.043		.459	.043	.459	

	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
PLG08	Pearson Correlation	.592*	.225	.225	1.000**	.225	.592*	.225	1	.592*	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.033	.459	.459	.000	.459	.033	.459		.033	.000
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
PLG09	Pearson Correlation	1.000**	.567*	.567*	.592*	.567*	1.000**	.567*	.592*	1	.592*
	Sig. (2-tailed)	.000	.043	.043	.033	.043	.000	.043	.033		.033
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
PLG10	Pearson Correlation	.592*	.225	.225	1.000**	.225	.592*	.225	1.000**	.592*	1
	Sig. (2-tailed)	.033	.459	.459	.000	.459	.033	.459	.000	.033	
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
TOTAL	Pearson Correlation	.879**	.776**	.776**	.743**	.776**	.879**	.776**	.743**	.879**	.743**
	Sig. (2-tailed)	.000	.002	.002	.004	.002	.000	.002	.004	.000	.004
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13

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

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

Hasil olah data SPSS

kategori gadget * kategori prestasi Crosstabulation

		kategori prestasi			Total	
		kurang	cukup	baik		
kategori gadget	tidaklama	Count	4	26	1	31
		Expected Count	1,6	28,0	1,4	31,0
		% within kategori gadget	12,9%	83,9%	3,2%	100,0%
		% within kategori prestasi	57,1%	21,7%	16,7%	23,3%
		% of Total	3,0%	19,5%	0,8%	23,3%
	wajar	Count	3	56	0	59
		Expected Count	3,1	53,2	2,7	59,0
		% within kategori gadget	5,1%	94,9%	0,0%	100,0%
		% within kategori prestasi	42,9%	46,7%	0,0%	44,4%
		% of Total	2,3%	42,1%	0,0%	44,4%
	lama	Count	0	38	5	43
		Expected Count	2,3	38,8	1,9	43,0
		% within kategori gadget	0,0%	88,4%	11,6%	100,0%
		% within kategori prestasi	0,0%	31,7%	83,3%	32,3%
		% of Total	0,0%	28,6%	3,8%	32,3%
Total	Count	7	120	6	133	
	Expected Count	7,0	120,0	6,0	133,0	
	% within kategori gadget	5,3%	90,2%	4,5%	100,0%	
	% within kategori prestasi	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

% of Total	5,3%	90,2%	4,5%	100,0%
------------	------	-------	------	--------

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2- sided)	Exact Sig. (2- sided)	Exact Sig. (1- sided)	Point Probability
Pearson Chi-Square	266,000 ^a	28	,000	,000		
Likelihood Ratio	103,091	28	,000	,000		
Fisher's Exact Test	84,293			,000		
Linear-by-Linear Association	32,557 ^b	1	,000	,000	,000	,000
N of Valid Cases	133					

a. 35 cells (77,8%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,05.

b. The standardized statistic is 5,706.

kategori gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidaklama	31	23,3	23,3	23,3
	wajar	59	44,4	44,4	67,7
	lama	43	32,3	32,3	100,0
	Total	133	100,0	100,0	

kategori prestasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	kurang	7	5,3	5,3	5,3
	cukup	120	90,2	90,2	95,5
	baik	6	4,5	4,5	100,0
	Total	133	100,0	100,0	

Lampiran 8



YAYASAN MEDISTRA INDONESIA
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKes)
MEDISTRA INDONESIA
 PROGRAM STUDI PROFESI NERS - PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN (S1)
 PROGRAM STUDI PROFESI BIDAN - PROGRAM STUDI KEBIDANAN (S1)
 PROGRAM STUDI FARMASI (S1) - PROGRAM STUDI KEBIDANAN (D3)
 Jl. Cut Mutia Raya No. 88A Kel.Sepanjang Jaya Bekasi Telp. (021) 82431375-77 Fax. (021) 8243 1374
 Web: stikesmedistra-indonesia.ac.id Email: stikesmi@stikesmedistra-indonesia.ac.id

Bekasi, 14 Juni 2021

Nomor : 104/STIKes MI/Kep/B4/VI/2021
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Studi Pendahuluan

Kepada Yth
 Ketua RT Desa Ciberes
 Di
 Tempat

Sehubungan dengan adanya kegiatan SKRIPSI pada tingkat akhir yang merupakan syarat kelulusan Program Akademik (Sarjana) mahasiswa/i Program Studi Keperawatan (S1) STIKes Medistra Indonesia, maka dengan ini kami mengajukan permohonan studi pendahuluan untuk mahasiswa kami atas nama:

Nama Mahasiswa : Rifda Qotrun
 NPM : 17.156.01.11.117
 Judul : Hubungan Lama Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia 7-13 Tahun Di Desa Ciberes Subang

akan melakukan studi pendahuluan di Desa Ciberes, oleh karena itu kami mohon kepada Bapak/Ibu pimpinan untuk dapat kiranya memberikan izin melakukan studi pendahuluan kepada mahasiswa kami tersebut diatas.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Ka. Program Studi Keperawatan (S1) & Pend. Profesi Ners
 STIKes Medistra Indonesia

Lisna Agustina, S.Kep.,Ns.,M.Kep
 NIDN : 0404088405

Tembusan :
 1. Ketua STIKes MI
 2. WK 1 Bid. Akademik
 3. Peringgal