



SKRIPSI

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN INTERAKSI
SOSIAL PADA ANAK USIA REMAJA KELAS VIII
DI SMP FRATER MAKASSAR**

PENELITIAN NON-EXPERIMENTAL

OLEH :

YUNI EKA PRATIWI

C1514201098

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPARAWATAN DAN NERS
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN STELLA MARIS
MAKASSAR**

2019



SKRIPSI

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI
SOSIAL PADA ANAK USIA REMAJA KELAS VIII
DI SMP FRATER MAKASSAR**

PENELITIAN NON-EXPERIMENTAL

**Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan dalam Program
Studi Ilmu Keperawatan Pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIK)
Stella Maris Makassar**

OLEH :

YUNI EKA PRATIWI

C1514201098

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN DAN NERS
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN STELLA MARIS
MAKASSAR**

2019

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuni Eka Pratiwi (C1514201098)

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan duplikasi ataupun plagiasi (jiplakan) dari hasil penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Makassar, 29 Maret 2019

Yang menyatakan

(Yuni Eka Pratiwi)

LEMBAR PERSETUJUAN

UJIAN SKRIPSI

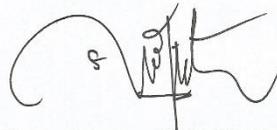
**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL
PADA ANAK USIA REMAJA KELAS VIII
DI SMP FRATER MAKASSAR**

Diajukan oleh:

YUNI EKA PRATIWI (C1514201098)

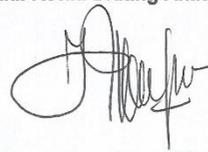
Disetujui oleh:

Pembimbing



(Fr. Blasius Perang, CMM, SS, Ma.Psy)
NIDN. 0923068102

Wakil Ketua Bidang Akademi



(Henny Pongantung, Ns., MSN., DN.Sc)
NIDN. 0912106501

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Dengan Judul

Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Remaja Kelas VIII di SMP Frater Makassar

Yang Diperiapkan dan Dipertahankan Oleh:

Yuni Eka Pratiwi
C1514201098

Telah Diuji dan Dipertahankan di Hadapan Tim Penguji Skripsi

Pada Tanggal 29 Maret 2019

Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat Untuk Diterima

Penguji I

(Henny Pongantung, Ns., MSN., DN.Sc)
NIDN : 0923068102

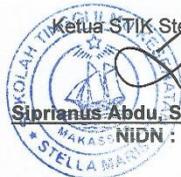
Penguji II

(Euis D. Komariah, Ns., MSN)
NIDN : 0913058903

Pembimbing

Fr. Blasius Perang, CMM., SS., Ma.Psy
NIDN : 0923068102

Ketua STIK Stella Maris Makassar



Siprianus Abdu, S.Si., S.Kep., Ns., M.Kes
NIDN : 0928027101

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Remaja Di SMP Frater Makassar”**.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini sebagai wujud ketidaksempurnaan manusia dalam berbagai hal disebabkan keterbatasan pengetahuan dan ilmu yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik moral maupun materi sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menghaturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Siprianus Abdu., S.Si.,Ns.,M.Kes selaku ketua STIK Stella Maris Makassar.
2. Henny Pongantung, Ns.MSN.,DN.Sc selaku wakil ketua bidang akademik STIK Stella Maris Makassar.
3. Rosdewi,.S.Kep.,Ns.,MSN selaku wakil ketua bagian administrasi dan keuangan STIK Stella Maris Makassar.
4. Fr. Blasius Perang CMM,SS,Ma.Psy selaku wakil ketua bidang kemahasiswaan dan dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan masukan selama penyusunan skripsi di STIK Stella Maris Makassar.
5. Fransiska Anita E.R.S, S.Kep.,Ns.,M.Kep.,Sp.KMB selaku ketua Program Studi Sarjana Keperawatan STIK Stella Maris Makassar.

6. Sr. Anita Sampe, JMJ.,S.Kep,Ns,MAN selaku Pembimbing Akademik Program Studi Sarjana Keperawatan tingkat IV B
7. Para dosen dan staf pengajar yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan studi di STIK Stella Maris Makassar.
8. Kedua orang tua tercinta, Bapak Joni Pasang dan Ibu Serly Bambi yang telah memberikan dukungan, dorongan dan doa dalam menyelesaikan studi di kampus tercinta STIK Stella Maris Makassar.
9. Saudaralì penulis, semua keluarga dan kekasih terima kasih atas dukungan dan doanya.
10. Teman-teman seperjuangan angkatan 2015 Mahasiswa STIK Stella Maris Makassar yang telah memberikan masukan dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Makassar, 11 Maret 2019

Yang menyatakan

Penulis

ABSTRAK

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK USIA REMAJA DI SMP FRATER MAKASSAR (Dibimbing Oleh: Fr. Blasius Perang)

YUNI EKA PRATIWI

PROGRAM STUDY SARJANA KEPERAWATAN DAN NERS
xiv+41 halaman+38 daftar pustaka+5 tabel+10 lampiran

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang mengalami kemajuan yang sangat pesat ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan komunikasi. Salah satu wujud perkembangan teknologi yang mengalami kemajuan sangat pesat yaitu gadget. Gadget menyediakan fitur-fitur yang sangat menarik yang menyediakan program-program pembelajaran yang dirancang khusus. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia remaja. Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian non eksperimental yaitu pendekatan observasional analitik dengan menggunakan pendekatan cross sectional study dan sampel yang diambil hanya yang memenuhi kriteria inklusi saja dengan jumlah sampel 150 orang. Pada penelitian variabel yang dinilai atau diukur adalah variabel independen dan variabel dependen yaitu penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia remaja. Data yang dikoreksi dengan menggunakan kuesioner. Data kemudian dianalisis menggunakan Chi-Square tingkat kemaknaan 5% = ($\alpha=0,05$). Berdasarkan olah data SPSS versi 24 windows menggunakan uji Chi-Square didapatkan nilai $p=0,000$ sehingga $p<0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti ada hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia remaja di SMP Frater Makassar. Oleh karena itu, bimbingan dan pengawasan orang tua dalam mengatur waktu anak menggunakan gadget adalah hal yang menunjang interaksi anak lebih baik.

Kata kunci: penggunaan gadget, interaksi sosial, usia remaja

ABSTRACT

CORRELATION OF THE USE OF GADGET WITH SOCIAL INTERACTION OF TEENAGERS AT SMP FRATER MAKASSAR (Supervised By : Fr. Blasius Perang)

YUNI EKA PRATIWI

Bachelor Program of Nursing

xiv+41 pages+38 bibliographies+5 tables+10 attachments

The development of technology today is progressing very rapidly, marked by progress in the field of information and communication. One form of technology development that progress rapidly is the gadgets. The gadget provides very interesting features that provide specially designed learning programs. The purpose of this research was to determine the relationship of the use of gadgets with the social interaction of teenagers. The type of research used in this study was non-experimental research that is observational analytic approach using cross sectional study approach, in which the samples are taken only met the inclusion criteria with a sample of 150 people. In the study variables assessed or measured is the independent variable and the dependent variable is the use of gadgets with the social interaction of teenagers. Data were collected using a questionnaire. Data were analyzed using Chi-Square = 5% significance level ($\alpha = 0.05$). Based on the data SPSS version 24 windows data using Chi-Square test p value = 0,000 so that $p < 0.05$ then H_a is accepted and H_o is rejected, which means there is a connection with the use of the gadget and the social interaction of teenagers in SMP Frater Makassar. Therefore, guidance and supervision of parents in managing the time children use gadgets is something that supports children's interaction better.

Keywords : *Use of Gadget, social interaction, teenagers*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ARTI LAMBANG, SINGKATAN, DAN ISTILAH.....	xiv
BAB I Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
1. Tujuan Umum	3
2. Tujuan Khusus.....	3
D. Manfaat Penelitian	3
1. Bagi Remaja	4
2. Bagi Orangtua.....	4
3. Bagi Peneliti.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Tinjauan Umum Tentang <i>Gadget</i>	5
1. Defenisi <i>Gadget</i>	6
2. Perkembangan <i>Gadget</i> Pada Zaman Sekarang	6
3. Macam-Macam <i>Gadget</i>	6
4. Dampak Positif Dan Dampak Negatif.....	7
5. Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	8
6. Fenomena Phubbing.....	8
B. Tinjauan Umum Tentang Interaksi Sosial.....	9
1. Defenisi Interaksi Sosial.....	9
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial.....	10
3. Aspek-Aspek Interaksi Sosial	11
4. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial	15
C. Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial	17
BAB III KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS	19
A. Kerangka Konseptual.....	19
B. Hipotesis	20
C. Defenisi Operasional.....	20
BAB IV METODOLOGI PENELITIAN	22
A. Jenis Penelitian	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian	22

C. Populasi dan Sampel	22
D. Instrumen Penelitian	25
E. Uji Coba Alat Ukur.....	26
F. Pengumpulan Data	28
G. Pengolahan dan Penyajian Data.....	30
H. Analisa Data.....	30
1. Analisa Univariat.....	30
2. Analisa Bivariat.....	31
BAB V HASIL PENELITIAN.....	32
A. Hasil Penelitian	32
1. Pengantar	32
2. Gambaran Lokal Penelitian.....	32
3. Karakteristik responden	33
4. Hasil Analisa Variabel yang Diteliti	35
B. Pembahasan	37
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	41
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

- Tabel 3.2 Tabel Defenisi Operasional
Tabel 4.1 Skala Interaksi Sosial
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Kuesioner Interaksi Sosial
Tabel 4.3 Hasil Uji Realibilitas Kuesioner Interaksi Sosial
Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia, Jenis Kelamin,
dan Kelas
Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Penggunaan Gadget
Tabel 5.3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Interaksi Sosial
Tabel 5.4 Analisa Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Interaksi
Sosial Anak Usia Remaja

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3.1 : Kerangka Konseptual
Gambar 4.1 : Skala Interaksi Sosial

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Jadwal Kegiatan
- Lampiran 2 : Lembar Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 3 : Lembar Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 4 : Lembar Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 5 : Kuesioner Penggunaan *Gadget* dan Interaksi Sosial
- Lampiran 6 : Master Tabel
- Lampiran 7 : Hasil Analisis Data SPSS
- Lampiran 8 : Surat Pengantar Pengambilan Data Awal
- Lampiran 9 : Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 10 : Surat Keterangan Penelitian

DAFTAR ARTI LAMBANG, SINGKATAN, DAN ISTILAH

$< / >$	= Kurang dari / lebih dari
\leq	= Kurang dari atau sama dengan
\geq	= Lebih dari atau sama dengan
α	= Alfa (Nilai Kemaknaan)
Ha	= Hipotesis alternative
Ho	= Hipotesis null
SPSS	= Statistical Program for Social Science
%	= Persentase
ni	= Jumlah anggota sampel menurut stratum
n	= Jumlah anggota sampel seluruhnya
Ni	= Jumlah anggota populasi menurut stratum
N	= Jumlah anggota populasi seluruhnya
	= Variabel independen
	= Variabel dependen
	= Penghubung antara variabel yang diteliti

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat. Berbagai penemuan satu per satu ditemukan dengan tujuan mempermudah ruang gerak kehidupan manusia. Salah satu temuan itu adalah *gadget*. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang *gadget* bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya, baik dari usia tua bahkan usia dini.

Dewasa ini *gadget* dipandang sebagai pengubah pola interaksi sosial. Hal ini diindikasikan dengan perubahan sosial yang terjadi pada masyarakat terutama kalangan remaja. Tidak dapat dipungkiri lagi kemajuan dalam bidang teknologi informasi memberikan pengaruh terhadap interaksi sosial, dimana proses sosialisasi yang biasa dilakukan dengan bertatap muka kini dilakukan melalui media *online* atau *group chatting* tertentu (Lestari, 2011).

Menurut Indrawan (2014) *gadget* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (dalam dewanti, 2017). Sementara itu, Sari dan Mitsalia (2016) mendefinisikan *gadget* sebagai sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru

Menurut Harfiyanto, dkk (2015), dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu memudahkan remaja untuk berinteraksi dengan orang banyak. Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi

halangan untuk berkomunikasi karena adanya *social media* seperti *short messenger service (sms)*, *blackberry messenger*, dll. Sumantri (2015) mengatakan bahwa dampak negatif penggunaan *gadget* bagi remaja yaitu dapat mengalami kecanduan sehingga tidak menguntungkan dalam membangun kemampuan dan interaksi sosialnya. Interaksi sosial dapat berguna bagi remaja dalam mengembangkan pikiran sosialnya yang mengarah pada pengetahuan dan keyakinan tentang masalah hubungan dan keterampilan sosial.

Remaja tidak lepas dari tugas-tugas perkembangan yang harus dicapai dan dipusatkan pada penanggulangan sikap dan perilaku kekanak-kanakkan dan mempersiapkan untuk masa dewasa yang akan datang. Menurut Havighurst (dalam Hurlock, 2011), salah satu tugas perkembangan remaja yaitu mencapai peran sosial sebagai pria dan wanita dan berperilaku sosial yang bertanggung jawab. Lebih lanjut Hurlock (2011) mengatakan bahwa tugas perkembangan tersebut tidak bisa dikuasai oleh remaja dengan sendirinya, tetapi perlu bantuan dari lingkungan untuk memungkinkan remaja menguasai tugas-tugasnya

Namun, fakta pada era millennial ini yang terjadi adalah remaja lebih asyik dengan *gadget* ketimbang berinteraksi dengan lingkungan sosial yang ada di sekitarnya. Remaja cenderung lebih banyak bersosialisasi dengan teman di media sosial dibandingkan dengan teman disekitarnya. Terkadang kita berada dalam satu ruangan yang sama namun tidak terlibat sebuah pembicaraan dikarenakan sibuk dengan *gadget* masing-masing.

Dengan adanya fenomena tersebut, banyak perubahan yang terjadi pada diri remaja yang menggunakan *gadget* khususnya pada interaksi sosialnya. Jika perilaku remaja yang menggunakan *gadget* semacam itu dibiarkan, maka tidak menutup kemungkinan akan membentuk sikap sosial yang baru salah satunya yakni phubbing. Phubbing adalah sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial karena fokus pada *gadget* daripada membangun sebuah percakapan.

Akibatnya phubbing dapat mengancam hilangnya relasi terhadap orang lain bahkan orang terdekat.

B. Rumusan Masalah

Banyak permasalahan yang terjadi pada remaja berkaitan dengan penggunaan *gadget*. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah “apakah ada hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak remaja SMP kelas VIII?”

C. Tujuan Penulisan

1. Tujuan umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak remaja (Kelas VIII SMP)

2. Tujuan khusus

- a. Mengidentifikasi penggunaan *gadget*
- b. Mengidentifikasi interaksi sosial anak remaja
- c. Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak remaja.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat secara umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* pada anak remaja, serta mengetahui bagaimana memanfaatkan penggunaan *gadget* dengan benar.

1. Bagi remaja

Melalui penelitian ini diharapkan anak remaja dapat mengerti dampak dari kecanduan menggunakan *gadget* sehingga remaja dapat menggunakan *gadget* dengan efektif di kehidupan sehari-hari melalui bimbingan orangtua.

2. Bagi orangtua

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada orangtua tentang dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan sehingga dapat membimbing anak-anaknya untuk menggunakan *gadget* dengan efektif.

3. Bagi peneliti

Untuk menambah pengetahuan serta menambah pengalaman peneliti dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh tentang penggunaan *gadget*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum tentang *Gadget*

1. Definisi *gadget*

Gadget merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. (Indrawan, 2014)

Menurut Widiawati dan Sugiman (2014), *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Sedangkan Jati dan Herawati (2014) mengatakan *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya.

Apabila anak dapat memanfaatkannya dengan baik, *gadget* bisa sangat membantu dan mempermudah segalanya. Akan tetapi, apabila anak menyalahgunakan penggunaannya, maka fungsi *gadget* yang seharusnya bersifat mempermudah hubungan sosial atau komunikasi seseorang malah menjadikan hubungan sosial tersebut semakin buruk hanya karena tidak mau bersosialisasi secara langsung dan sibuk dengan *gadget* masing-masing ketika sedang berkumpul dengan orang lain.

2. Perkembangan *gadget* pada zaman sekarang

Di zaman yang sangat modern ini, perkembangan teknologi terus berkembang. Karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi. Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif.

Semakin canggih zaman maka semakin banyak *gadget* yang akan digunakan. Sekarang ini semakin banyaknya aplikasi canggih yang berkembang pesat sehingga semakin banyak orang yang ingin memilih dan menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan setiap harinya.

Seperti yang diketahui, saat ini perkembangan *gadget* di Indonesia cukup pesat. Bahkan peminat *gadget* di Indonesia semakin bertambah dan hampir semua kalangan masyarakat gemar menggunakan *gadget*.

Beberapa perusahaan *gadget* kini tengah berlomba-lomba untuk mengembangkan produk dengan keunggulan masing-masing. Jadi bisa dipastikan beberapa tahun kedepan, teknologi *gadget* semakin trend. Karena itu banyak produk baru yang menawarkan *gadget* dengan harga yang cukup murah. Sekarang tidak hanya kalangan atas saja yang dapat menggunakan *gadget*, tetapi semua kalangan juga dapat menggunakannya.

3. Macam-macam *gadget*

Gadget yang saat ini banyak digemari masyarakat khususnya kalangan remaja, mempunyai beberapa macam-macam *gadget* yang sering digunakan (Irawan, 2013).

Macam-macam *gadget* diantaranya:

a. Iphone

Merupakan sebuah telepon yang memiliki koneksi internet. Selain itu memiliki aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk mengirim pesan gambar (Irawan, 2013).

b. Ipad

Merupakan sebuah *gadget* yang memiliki ukuran lebih besar. Alat ini serupa dengan komputer tablet yang memiliki fungsi-fungsi tambahan yang ada pada sistem operasi (Irawan, 2013).

c. Blackberry

Merupakan sebuah perangkat genggam nirkabel dengan berbagai kemampuan. Alat ini dapat digunakan untuk SMS, faksimili internet, dan juga telepon seluler (Irawan, 2013).

d. Netbook

Merupakan sebuah alat perpaduan antara komputer portabel. Alat ini seperti halnya dengan notebook dan internet (Irawan, 2013).

e. Handphone

Merupakan sebuah alat atau perangkat komunikasi elektronik tanpa kabel. Sehingga alat ini dapat dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan dasar yang sama halnya dengan telepon konvensional saluran tetap (Irawan, 2013).

4. Dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*

a. Dampak positif

Penggunaan *gadget* memiliki dampak tersendiri bagi para penggunanya, terutama pada anak remaja. Dampak yang timbul tergantung dari bagaimana orang tersebut menggunakannya dan memanfaatkannya. Menurut Harfiyanto, dkk (2015), dampak positif *gadget* pada anak yaitu menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa inggris lebih mudah, serta

meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif. Hal tersebut dapat terjadi apabila orang tua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap *gadget* dengan baik. Dampak positif lainnya dari penggunaan *gadget* yaitu memudahkan remaja untuk berinteraksi dengan orang banyak. Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan untuk berkomunikasi karena adanya *social media* seperti *short messenger service (sms)*, *blackberry messenger*, dll. (Harfiyanto, dkk, 2015)

b. Dampak negatif

Winoto (2013) mengungkapkan bahwa awalnya remaja menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game. Akan tetapi remaja lama-kelamaan menemukan kesenangan dengan *gadget* sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan (kecanduan), juga berdampak buruk dalam membangun kemampuan dan interaksi sosialnya. Interaksi sosial dapat berguna bagi remaja dalam mengembangkan pikiran sosialnya yang mengarah pada pengetahuan dan keyakinan tentang masalah hubungan dan keterampilan sosial. (Sumantri, 2012)

5. Durasi penggunaan *gadget*

Menurut Wydia Khristianti, dkk (2015) durasi penggunaan *gadget* yaitu: ≥ 7 jam: sangat lama, 5-6 jam: Lama, 3-4 jam : Sedang, ≤ 2 jam : Singkat

6. Fenomena *phubbing*

Perkembangan media baru seperti *gadget* tentunya membawa sejumlah efek positif di dalam kehidupan manusia. Kim Veltman (2008) mengatakan bahwa penemuan teknologi terutama di dalam komunikasi menjadikan segala sesuatu

menjadi virtual. Sehingga dengan berbagai bentuk kemudahan yang bisa didapatkan secara virtual, penggunaannya pun menganggap barang tersebut jauh lebih penting daripada dompet mereka bahkan sampai memiliki sikap acuh terhadap orang di sekitarnya.

Phubbing merupakan sikap atau tindakan acuh seseorang dalam sebuah lingkungan dengan fokus pada *handphone/gadget* daripada memperhatikan atau berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. *Phubber* (orang-orang yang phub) sering mengabaikan pentingnya mempertahankan dan mengembangkan hubungan dengan tidak berkomunikasi dengan orang lain. Phubber akan merasa terhubung, dapat komunikasi setiap saat, dan seolah-olah mendapat perhatian ketika sedang menggunakan *handphone* (Chasombat, 2014).

Menurut Siegel (2010), dengan kehadiran dan penggunaan *gadget* yang terus meningkat, batas-batas yang memisahkan kepentingan dan hubungan pasangan lainnya telah semakin "kabur". Dalam buku, *Alone Together* (2011), Turkle berpendapat bahwa penggunaan media memisahkan orang dari orang lain. Intinya, pasangan bisa secara fisik bersama, tapi saling hadir satu sama lain (dalam Robert dan David, 2016).

B. Tinjauan Umum tentang Interaksi Sosial Anak Remaja

1. Defenisi interaksi sosial

Pada Hakekatnya manusia adalah makhluk sosial, oleh karena itu dalam kesehariannya pasti akan membutuhkan bantuan orang lain. Jadi, manusia tidak akan mampu hidup di dunia ini sendirian tanpa bantuan dari orang lain. Adanya kebutuhan akan bantuan tersebut akan menjadi awal dari terbentuknya interaksi sosial dengan orang lain. Menurut Basrowi (2015) mengemukakan interaksi sosial adalah hubungan dinamis yang mempertemukan

orang dengan orang, kelompok dengan kelompok, maupun orang dengan kelompok manusia. Bentuknya tidak hanya bersifat kerjasama, tetapi juga berbentuk tindakan, persaingan, pertikaian dan sejenisnya.

Pengertian lain menurut Newcomb (dalam Santoso, 2010) interaksi sosial adalah peristiwa yang kompleks, termasuk tingkah laku yang berupa rangsangan dan reaksi keduanya, dan yang mungkin mempunyai satu arti sebagai rangsangan dan yang lain sebagai reaksi. Sedangkan Grath (dalam Santoso, 2010) mengemukakan bahwa, interaksi sosial adalah suatu proses yang berhubungan dengan keseluruhan tingkah laku anggota-anggota kelompok kegiatan dalam hubungan dengan yang lain dan dalam hubungan dengan aspek-aspek keadaan lingkungan, selama kelompok tersebut dalam kegiatan.

Adapun Menurut Soerjono Soekanto (2009) interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antara orang-perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang-perorangan dengan kelompok manusia. ada empat aspek dari interaksi sosial, meliputi: adanya hubungan, adanya individu, adanya tujuan, dan adanya hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku yang berlangsung antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial

Menurut Mahmudah (2010) faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial adalah :

a. Faktor imitasi

Faktor ini menguraikan bahwa seluruh kehidupan sosial ini dipengaruhi oleh faktor imitasi. Namun, dalam realitasnya banyak yang mengatakan tidak seimbang atau berat sebelah. Hal ini tidak lain karena tidak semua interaksi sosial disebabkan oleh faktor ini.

Namun demikian, harus diakui dalam interaksi sosial peranan imitasi tidaklah kecil. Sebagai contoh kita sering melihat seorang anak kecil yang sedang belajar bahasa, seakan-akan dia mengintimidasi dirinya sendiri, mengulang-ulangi kata. Memang suatu hal yang sukar orang belajar bahasa tanpa mengintimidasi orang lain.

b. Faktor sugesti

Sugesti disini adalah pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain yang pada umumnya diterima tanpa adanya daya kritik. Sugesti merupakan anjuran tertentu yang menimbulkan suatu reaksi langsung tanpa pikir panjang pada diri individu yang menerimanya.

c. Faktor identifikasi

Identifikasi adalah dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain. Identifikasi merupakan usaha seseorang untuk menerapkan norma-norma, sikap-sikap, cita-cita atau pedoman-pedoman tingkah laku dalam bermacam-macam situasi dari orang lain ke dalam kehidupannya. Masa perkembangan dimana individu paling banyak melakukan identifikasi kepada orang lain adalah masa remaja.

d. Faktor simpati

Simpati adalah perasaan tertariknya orang yang satu dengan orang yang lainnya. Simpati muncul dalam diri seorang individu tidak atas dasar rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi. Seorang individu tiba-tiba merasa dirinya tertarik kepada orang lain seakan-akan dengan sendirinya, dan tertariknya itu bukan karena salah satu ciri tertentu, melainkan karena keseluruhan cara-cara bertingkah laku menarik baginya.

3. Aspek-aspek interaksi sosial

Ada beberapa aspek yang mendasari interaksi sosial, antara lain sebagai berikut:

a. Komunikasi

Menurut Soekanto (dalam Widayanti, 2009) arti penting komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak gerik badaniah, atau sikap), perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Dalam komunikasi terdapat empat unsur yaitu adanya pengirim dan penerima berita, adanya berita yang dikirimkan, ada media atau alat pengirim berita, ada sistem simbol yang digunakan untuk menyatakan berita.

Menurut Dayaksini (dalam Widayanti, 2009) bahwa komunikasi baik verbal ataupun nonverbal merupakan saluran untuk menyampaikan perasaan ataupun ide/pikiran dan sekaligus sebagai media untuk dapat menafsirkan atau

memahami pikiran atau perasaan orang lain. Komunikasi tidak lepas dari kehidupan individu karena dengan komunikasi individu dapat berhubungan dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan.

Dalam mengadakan kerjasama untuk mencapai suatu tujuan individu juga mengadakan interaksi dan dalam interaksi tersebut terdapat komunikasi.

Komunikasi sangat penting dalam kehidupan dan merupakan unsur yang penting dalam menjalin interaksi sosial. Adanya komunikasi, sikap-sikap dan perasaan-perasaan suatu kelompok atau orang perorangan dapat diketahui oleh kelompok lain atau orang lain.

b. Saling menghargai

Menurut Poerwadaminta (2007), menghargai adalah dimana setiap orang saling menghormati, mengindahkan, memuliakan dan menjunjung tinggi pendapat dan keyakinan orang lain. Sedangkan Elfindri (2012), menjelaskan bahwa karakter seseorang yang suka menghargai orang lain terbangun dari sifatnya yang mau memikirkan kepentingan orang lain, memiliki rasa pengakuan atas karya, ide, serta kontribusi orang lain. Orang yang memiliki karakter ini jauh dari sifat egois yang mementingkan diri sendiri, serta dengan tulus suka mengucapkan terima kasih atas jasa dan budi baik orang lain.

c. Sikap

Sikap adalah sesuatu yang dipelajari yang bukan bawaan. Menurut Wirawan (dalam Widayanti, 2009), sikap lebih dapat dibentuk, dikembangkan, dipengaruhi, dan diubah, dengan demikian sikap seseorang atau individu tergantung dimana individu tersebut tinggal.

Adapun Walgito (dalam Widayanti, 2009) mengatakan sikap merupakan organisasi pendapat, keyakinan seseorang mengenai objek atau situasi yang relatif, yang disertai adanya perasaan tertentu, dan memberikan dasar kepada orang tersebut untuk membuat respon atau perilaku dalam cara yang tertentu yang dipilihnya.

Sikap adalah kesiapan pada seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal tertentu. Sikap dalam bersifat positif, dan dapat pula bersifat negatif. Sikap positif, kecenderungan tindakan adalah mendekati, menyenangkan, mengharapkan objek tertentu, sedangkan sikap negatif terdapat kecenderungan untuk menjauhi, menghindari, membenci, tidak menyukai objek tertentu.

d. Empati

Dalam interaksi sosial perlu ada empati dari orang lain. Empati dapat diartikan sebagai menghayati perasaan orang lain atau turut merasakan apa yang dirasakan orang lain. Menurut Surya (dalam Sugiyono 2010), empati adalah sebagai suatu kesediaan untuk memahami orang lain secara paripurna, baik yang nampak maupun yang terkandung, khususnya dalam aspek perasaan, pikiran dan keinginan. Dengan berempati, seseorang menempatkan diri dalam suasana perasaan, pikiran, dan keinginan orang lain sedekat mungkin.

e. Memberi dukungan atau motivasi

Dalam interaksi sosial perlu dimunculkan sikap memberi dukungan atau motivasi kepada orang lain. Devito (dalam Sugiyono 2010), secara tegas mengatakan keterbukaan dan empati tidak akan bertahan lama apabila tidak didukung oleh sikap memberi dukungan. Hal itu berarti bahwa dalam berinteraksi dengan orang lain perlu adanya suasana yang mendukung atau memotivasi.

f. Tingkah laku Kelompok

Menurut tokoh psikologi dari aliran klasik bahwa tingkah laku kelompok adalah hubungan dari tingkah laku individu secara bersama-sama. Tingkah laku individu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh individu yang bersangkutan baik stimulus eksternal maupun stimulus internal. Dalam suatu kelompok seorang individu akan

bertingkah laku dengan individu atau sesama anggota dalam kelompok dengan mengadakan hubungan dan kerjasama.

Menurut Kurt Lewin, (dalam Widayati 2009) tingkah laku kelompok adalah fungsi dari kepribadian individu maupun situasi sosial. Tingkah laku individu dapat mempengaruhi individu itu sendiri, maupun berpengaruh pada lingkungan, demikian pula lingkungan dapat mempengaruhi individu dapat mempengaruhi individu dan sebaliknya Walgito (dalam Widayanti 2009).

Dalam suatu kelompok, tingkah laku individu dapat membentuk tingkah lakunya sesuai dengan kelompok yang ada. Tingkah laku yang terjadi dalam suatu kelompok mempengaruhi terbentuknya kerjasama dalam kelompok tersebut.

g. Nilai Sosial

Menurut Gerungan (dalam Widayanti, 2009) nilai sosial adalah nilai-nilai umum mengenai tingkah laku dan sikap individu anggota kelompok yang dikehendaki oleh kelompok mengenai bermacam-macam hal yang berhubungan dengan kehidupan kelompok yang melahirkan nilai-nilai tingkah laku dan sikap-sikap.

4. Bentuk-bentuk interaksi sosial

Menurut Abdulsyani (2010), bentuk-bentuk interaksi sosial antara lain adalah sebagai berikut :

a. Kerjasama

Kerjasama adalah suatu bentuk proses sosial, dimana di dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing-masing. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Soekanto (2009) bahwa bentuk kerjasama dapat berkembang apabila orang-orang dapat digerakkan untuk mencapai tujuan bersama, adanya kesadaran bersama dan iklim yang menyenangkan dalam pembagian kerja.

b. Persaingan

Persaingan adalah suatu usaha seseorang untuk mencapai sesuatu yang lebih daripada yang lainnya. Menurut Dirdjosis (dalam Abdulsyani, 2010), persaingan merupakan kegiatan yang berupa perjuangan sosial untuk mencapai tujuan, dengan saling bersaing dengan yang lain, namun dengan sportif dan damai atau setidaknya tidak saling menjatuhkan. Dikemukakan oleh Soekanto (2009) bahwa dalam persaingan tidak mempergunakan ancaman atau kekerasan. Persaingan dapat berupa persaingan pribadi atau persaingan kelompok.

c. Pertikaian atau Konflik

Pertikaian merupakan bentuk persaingan yang berkembang secara negatif. Pertikaian adalah suatu bentuk interaksi sosial dimana pihak yang satu berusaha menjatuhkan orang lain. Menurut Soekanto (2009), pertikaian adalah suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menantang pihak lawan yang disertai dengan ancaman dan/atau kekerasan.

d. Akomodasi

Menurut Soedjono (dalam Abdulsyani 2010), akomodasi merupakan suatu keadaan dimana suatu pertikaian atau konflik mendapat penyelesaian sehingga terjalin kerjasama yang baik kembali. Sedangkan menurut Soekanto (2009), akomodasi adalah suatu usaha-usaha untuk meredakan suatu pertentangan yaitu usaha-usaha untuk mencapai kestabilan. Namun tidak selamanya suatu akomodasi dapat berhasil sepenuhnya. Disamping terciptanya stabilitas di beberapa bidang lain masih ada benih pertentangan yang belum diperhitungkan selama proses akomodasi, sehingga dapat menimbulkan pertentangan baru sewaktu-waktu

C. Hubungan antara Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak remaja

Pada masa remaja, kemampuan interaksi sosial mengambil peran yang semakin penting bagi remaja. Hal ini disebabkan karena pada masa remaja individu sudah memasuki dunia pergaulan yang lebih luas dimana pengaruh teman-teman dan lingkungan sosial sangat menentukan. Erickson (2011) menyatakan bahwa pada usia 12 tahun, remaja awal mulai menjauhkan diri dari orang dewasa dan menghabiskan waktu dengan teman sebaya. Selama masa remaja pertengahan, remaja menghabiskan waktu dua kali lebih banyak bersama teman-teman sebaya dan pergaulannya dibandingkan dengan orangtua dan dewasa lainnya. Hal itulah yang menjadi alasan dasar mengapa kebutuhan sosial remaja lebih besar dibandingkan yang lainnya.

Walgito (2010) mengemukakan bahwa kemampuan interaksi sosial merupakan suatu hal yang dipelajari dari kehidupan. Selain itu, interaksi adalah suatu proses dalam fase kehidupan manusia. Kegagalan siswa yang umumnya sedang berada pada fase remaja dalam menguasai kemampuan-kemampuan sosial mengakibatkan dirinya sulit untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, sehingga dapat menyebabkan rasa rendah diri, dikucilkan dari pergaulan dan berperilaku kurang normatif seperti anti sosial hingga merasa kesepian. Remaja yang kurang berhasil membangun interaksi sosial cenderung lebih negativistik dan sibuk dengan diri sendiri serta kurang respons terhadap orang lain.

Baron & Byrne (dalam Ali dan Asror, 2011) menyatakan bahwa individu yang merasa kesepian akan cenderung menghabiskan waktu senggangnya pada aktivitas yang sendiri dan memiliki sedikit teman. Remaja merasa disingkirkan dan percaya bahwa hanya memiliki sedikit kesamaan dengan orang-orang yang ditemuinya. Untuk menghindari

penolakan, remaja berinteraksi secara terbatas atau memilih berinteraksi secara tidak langsung dengan orang lain.

Selain itu kondisi lain yang mempersempit remaja dalam mengembangkan kemampuan interaksi sosial adalah kecenderungan menggunakan *gadget*. *Gadget* merupakan media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia yang dapat dinikmati oleh siapapun. Brignall dan Valley (dalam Ali dan Asror, 2004) mengatakan bahwa pada remaja yang tumbuh dalam lingkungan pengguna *gadget* memiliki gangguan pada kemampuan interaksi sosialnya. Demikian pula sebaliknya, jika remaja mampu mengontrol diri dengan baik dan bijak dalam menggunakan *gadget*, maka umumnya akan memiliki interaksi sosial yang baik.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa, penggunaan *gadget* mempunyai hubungan erat dengan interaksi sosial seseorang, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

BAB III

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

A. Kerangka Konseptual

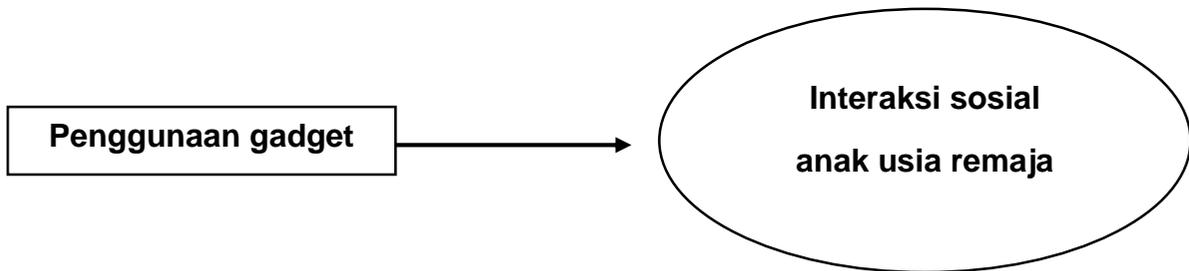
Gadget merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku yang berlangsung antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok. Kita bersosialisasi untuk mendapatkan kegembiraan, memperoleh pertolongan, menjalin keakraban, mendapat pujian, dan sebagainya.

Kenyataan yang terjadi saat ini, remaja lebih asyik menggunakan *gadget* ketimbang untuk bersosialisasi. Merambahnya *gadget* pada anak remaja tidak terlepas pada peran orangtua yang memberikan *gadget* untuk digunakan oleh anaknya. Bahkan, *gadget* sudah menjadi hal yang sudah lazim diberikan pada remaja tanpa mengetahui dampak dari penggunaannya. Ini menunjukkan bahwa peran dan bimbingan orangtua sangat penting untuk remaja dalam menggunakan *gadget*. Masa remaja memiliki tahap-tahap perkembangan yang harus dicapai khususnya pada interaksi sosialnya.

Penelitian ini akan menguraikan hubungan antar variabel independen terhadap variabel dependen, maka kerangka konsep dalam penelitian ini digambarkan seperti bagan di bawah ini:

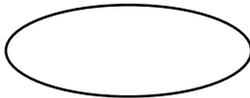
Gambar 3.1



Keterangan :



: Variabel Independent



: Variabel Dependent



: Garis Penghubung

B. Hipotesis

Mengacu pada tinjauan pustaka dan kerangka pemikiran yang telah dikemukakan, maka diajukan hipotesis penelitian “Ada hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia remaja”

Tabel 3.2

C. Defenisi Operasional

No.	Variabel	Defenisi Operasional	Parameter	Cara ukur	Skala Ukur	Skor
1.	Independen: Penggunaan <i>gadget</i>	Pemakaian alat teknologi yang memiliki pengetahuan cepat akan informasi dan komunikasi dan	Durasi penggunaan (jam)	Kuesioner	Ordinal	sangat lama jika jawaban ≥ 7 jam Lama jika jawaban 5-6 jam

		memiliki fitur-fitur yang menarik				<p>Sedang jika jawaban 3-4 jam</p> <p>Singkat jika jawaban ≤ 2 jam</p>
2.	Dependen: Interaksi sosial pada anak usia remaja	Hubungan sosial anak remaja antar satu individu dengan yang lain, dimana individu yang lain atau sebaliknya saling mempengaruhi sehingga terjadi hubungan timbal balik.	<p>Anak usia remaja (Kelas VIII SMP)</p> <p>a. Komunikasi</p> <p>b. Saling menghargai</p> <p>c. Sikap</p> <p>d. Kerjasama</p> <p>e. Empati</p> <p>f. Memberi dukungan dan sosial</p> <p>g. Nilai Sosial</p>	Kuesioner	Ordinal	<p>Baik jika skor 100-132</p> <p>Sedang jika skor 67-99</p> <p>Kurang baik jika 33-66</p>

BAB IV

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian analitik dalam bentuk observasional. Penelitian observasional merupakan suatu pengamatan atau pengukuran yang dilakukan tanpa intervensi apapun (Notoatmodjo, 2012).

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *cross sectional* karena antara sebab dan akibat diukur pada waktu yang sama dan tidak diketahui sebab mendahului akibat atau sebaliknya. Penelitian *cross sectional* waktu pengukuran atau observasi data variabel independen dan variabel dependen hanya dilakukan satu kali pada satu saat (Nursalam, 2008).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Frater Makassar. Pemilihan lokasi penelitian ini dengan pertimbangan bahwa di sekolah ini cukup banyak siswa yang dapat dijadikan sampel, di sekolah ini belum pernah dilakukan penelitian tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial anak usia remaja, selain itu juga menghemat biaya dan waktu penelitian karena tempat penelitian mudah dijangkau oleh peneliti.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dimulai pada tanggal 30 Januari 2019

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelas VIII di SMP Frater Makassar tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa

245 orang. Alasan pemilihan kelas VIII sebagai populasi penelitian dikarenakan siswa kelas VII belum terlalu lama memasuki pendidikan di SMP dan masih dalam masa orientasi sekolah. Sedangkan siswa kelas IX sudah disibukkan dengan persiapan ujian akhir.

2. Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *probability sampling* dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* yakni pengambilan sampel yang berdasarkan pengelompokan sampel dimana populasi terbagi dalam *cluster-cluster* kecil, lalu pengamatan dilakukan pada sampel cluster yang dipilih secara random. Dalam hal ini peneliti mengambil sampel remaja dengan kriteria berikut :

a. Kriteria Inklusi

- 1) Bersedia menjadi responden
- 2) Siswa/siswi yang terdaftar di kelas VIII SMP Frater
- 3) Siswa yang menggunakan *gadget*

b. Kriteria Eksklusi

- 1) Siswa yang tidak berada di tempat penelitian

a. Besar Sampel

Menurut Zainuddin (dalam Ziliwu dan Abdu, 2014) mengemukakan jika besar populasi ≥ 1000 , maka sampel bias di ambil 20-30%. Sedangkan jika besar populasi < 1000 maka dapat digunakan rumus :

Populasi terbatas (*finit*) :

$$n = \frac{N \cdot z^2 \cdot p \cdot q}{d^2(N-1) + z^2 \cdot p \cdot q}$$

Keterangan :

n = Perkiraan jumlah sampel

N = Perkiraan jumlah populasi

z = nilai standar normal untuk α (1,96)

p = perkiraan proporsi (0,5)

$q = 1 - p$ (0,5)

d = taraf signifikan yang dipilih (5% = 0,05)

Maka,

$$n = \frac{245 \cdot (1,96)^2 \cdot (0,5) \cdot (0,5)}{(0,05)^2 (245 - 1) + (1,96)^2 \cdot (0,5) \cdot (0,5)} = 149,8 = \mathbf{150 \text{ responden}}$$

Proporsi untuk dijadikan sampel kelas VIII dengan rumus (Taro Yaname dan Slovin dalam Yunianto, 2013) :

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

Keterangan :

n_i = jumlah anggota sampel menurut stratum

n = jumlah anggota sampel seluruhnya

N_i = jumlah anggota populasi menurut stratum

N = jumlah anggota populasi seluruhnya

a. Untuk kelas VIII.a

$$\frac{35}{245} \times 150 = 21,4 = 21 \text{ siswa}$$

b. Untuk kelas VIII.b

$$\frac{34}{245} \times 150 = 20,8 = 21 \text{ siswa}$$

c. Untuk kelas VIII.c

$$\frac{36}{245} \times 150 = 22 = 22 \text{ siswa}$$

d. Untuk kelas VIII.d

$$\frac{35}{245} \times 150 = 21,4 = 21 \text{ siswa}$$

e. Untuk kelas VIII.e

$$\frac{35}{245} \times 150 = 21,4 = 21 \text{ siswa}$$

f. Untuk Kelas VIII.f

$$\frac{36}{245} \times 150 = 22 = 22 \text{ siswa}$$

g. Untuk Kelas VIII.g

$$\frac{34}{245} \times 150 = 20,8 = 21 \text{ siswa}$$

Jadi, proporsi untuk dijadikan sampel kelas VIII.a = 21 siswa, VIII.b = 21 siswa, VIII.c = 22 siswa, VIII.d = 21 siswa, VIII.d = 21 siswa, VIII.f = 22 siswa, dan VIII.g = 21 siswa

D. Instrumen Penelitian

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

1. Kuesioner penggunaan gadget

Kuesioner untuk mengukur lamanya responden menggunakan *gadget* dengan skala ordinal dalam bentuk *pertanyaan* yang terdiri dari 1 butir pertanyaan dengan uraian, jawaban ≥ 7 jam: sangat lama, 5-6 jam: Lama, 3-4 jam : Sedang, ≤ 2 jam : Singkat

2. Kuesioner interaksi sosial

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

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

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

Skala Interaksi sosial

Table 4.1

No	Parameter	Favorable	Unfavorable	Total
1.	Komunikasi	1,3	2,4	4
2.	Saling Menghargai	5,7	6,8	4
3.	Kerjasama	9,10,13,14	11,12	6
4.	Sikap	15,18,19	16,17	5
5.	Empati	20,21,23	22,24	5
6.	Memberi dukungan dan Motivasi	25,27	26,28	4
7.	Nilai Sosial	29,31,32	30,33	5
TOTAL				33

E. Uji Coba Alat Ukur

Suatu penelitian akan memberikan hasil yang baik atau sebaliknya, tergantung pada alat pengumpulan data yang digunakan. Alat pengumpulan data tersebut dikatakan baik apabila memenuhi syarat tertentu, diantaranya adalah validitas dan reliabilitas karena menjadi tolak ukur kualitas alat pengumpul data.

1. Uji Validitas

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

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

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

Hasil Uji Validitas Kuesioner Interaksi Sosial

Tabel 4.2

No	r ² hitung	Kriteria	No	r ² hitung	Kriteria
1	0,414	Valid	23	0,407	Valid
2	0,261	Tidak valid	24	0,417	Valid
3	0,230	Tidak valid	25	0,464	Valid
4	0,506	Valid	26	0,555	Valid
5	0,423	Valid	27	0,475	Valid
6	0,441	Valid	28	0,393	Valid
7	0,239	Tidak valid	29	0,463	Valid
8	0,555	Valid	30	0,481	Valid
9	0,475	Valid	31	0,460	Valid
10	0,384	Valid	32	0,402	Valid
11	0,612	Valid	33	0,426	Valid
12	0,363	Valid	34	0,488	Valid
13	0,411	Valid	35	0,428	Valid
14	0,460	Valid	36	0,253	Tidak valid
15	0,425	Valid	37	0,552	Valid
16	0,398	Valid	38	0,467	Valid
17	0,455	Valid	39	0,274	Tidak valid
18	0,282	Tidak valid	40	0,287	Tidak valid
19	0,240	Tidak valid	41	0,561	Valid
20	0,408	Valid	42	0,225	Tidak valid
21	0,498	Valid	43	0,213	Tidak valid
22	0,407	Valid			

2. Uji Realibilitas

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

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

Hasil Uji Realibilitas Kuesioner Interaksi Sosial

Tabel 4.3

Reliability Statistic	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
,946	33

F. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan melalui beberapa prosedur. Adapun prosedur yang dilakukan dalam pengumpulan data, yaitu perlu adanya rekomendasi dari pihak institusi STIK Stella Maris Makassar atas pihak lain dengan mengajukan permohonan izin kepada instansi tempat penelitian, dalam hal ini SMP Frater Makassar.

Setelah mendapat persetujuan, barulah dilakukan penelitian dengan etika penelitian sebagai berikut (Aziz Alimul Hidayat, 2011).

1. *Informed consent* (lembar persetujuan)

Informed consent atau lembar persetujuan ini diberikan kepada responden yang akan diteliti yang memenuhi kriteria inklusi dan disertai jadwal penelitian dan manfaat penelitian. Bila subjek menolak, maka peneliti tidak akan memaksakan dan tetap menghormati hak-haknya.

2. *Anonymity* (tanpa nama)

Masalah etika keperawatan merupakan masalah yang memberikan jaminan dalam penggunaan subjek penelitian dengan cara tidak memberikan atau mencantumkan nama responden (hanya memberikan insiasi) pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau penelitian yang akan disajikan.

3. *Confidentiality* (kerahasiaan)

Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil riset.

Data yang telah dikumpulkan disimpan dalam disk dan hanya bisa diakses oleh peneliti dan pembimbing. Data-data yang dikumpulkan berupa:

a. Data primer

Data primer merupakan teknik pengumpulan data yang diperoleh langsung ke lokasi penelitian. Dalam penelitian ini data primer berasal dari kuesioner yang dibuat peneliti dan diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi yang ingin diketahui sesuai dengan tujuan penelitian.

b. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari bagian administrasi SMP Frater Makassar.

G. Pengolahan dan Penyajian data

1. *Editing*

Editing merupakan langkah untuk meneliti kelengkapan, pengisian, kesalahan, konsistensi, dan relevansi dari setiap jawaban yang diberikan oleh responden dalam mengisi kuesioner. *Editing* dilakukan pada setiap daftar pertanyaan yang sudah diisi. Peneliti mengumpulkan dan memeriksa kembali kelengkapan jawaban dari kuesioner yang diberikan. Hasil *editing* didapatkan semua data terisi lengkap dan benar, tetapi apabila tidak memungkinkan, maka pertanyaan yang jawabannya tidak lengkap tersebut tidak diolah atau dimasukkan dalam pengolahan "data missing" (Notoadmodjo, 2012).

2. *Coding*

Setelah kuesioner diedit, selanjutnya dilakukan pengkodean atau "*coding*" (Notoadmodjo, 2012).

3. *Data entry*

Data entry adalah kegiatan memasukkan data hasil penelitian ke dalam tabel distribusi durasi (Notoadmodjo, 2012).

4. *Cleaning data*

Pada tahap ini data yang ada ditandai dan diperiksa kembali untuk mengoreksi kemungkinan suatu kesalahan yang ada (Hidayat, 2009).

H. Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah :

1. Analisis Univariat

Dilakukan terhadap setiap variabel dari hasil penelitian. Pada umumnya analisis ini hanya menghasilkan distribusi dan presentase dari tiap variabel (Notoadmodjo, 2012).

2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk menguji dan menjelaskan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Analisis dalam penelitian ini menggunakan uji statistik non parametrik yaitu Uji *Chi Square*. Uji ini memiliki $\alpha = 0,05$. Hubungan kemaknaan variabel independen dan dependen dari penelitian ini adalah :

- a. Apabila $p < \alpha$, H_a diterima dan H_o ditolak, artinya ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial usia remaja.
- b. Apabila $p \geq \alpha$, H_a ditolak dan H_o diterima, artinya tidak ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial usia remaja.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengantar

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2019 di SMP Frater Makassar. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *probability sampling* dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* sebanyak 150 responden. Pengumpulan data menggunakan kuesioner sebagai alat ukur sedangkan pengolahan data dengan menggunakan komputer program SPSS for windows versi 24. Kemudian selanjutnya data dianalisa dengan menggunakan uji statistik chi square dengan tingkat kemaknaan $\alpha=0,05$.

2. Gambaran lokasi penelitian

SMP Frater Makassar merupakan salah satu sekolah swasta yang ada di Makassar yang terletak di Jl. Thamrin no.3, Kecamatan Ujung Pandang, Kelurahan Baru, Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan. SMP Frater Makassar juga dikelola oleh Yayasan Taman Tunas yang ada di Makassar. Sekolah ini didirikan pada tahun 1948 dan mendapatkan izin operasional pertama pada tahun 1956, juga mendapatkan Akreditasi A sejak tahun 2005. Sekolah ini dikepalai oleh Fr.Yoseph Lenamah, HHK,S.Ag dengan dibantu oleh 33 tenaga Guru Pengajar, 4 tenaga pegawai TU, 2 tenaga pegawai Pustaka, 1 tenaga pegawai UKS, 1 tenaga pegawai Keuangan,3 tenaga Satpam.

Adapun visi dan misi dari SMP Frater Makassar yaitu sebagai berikut :

a. Visi

Unggul dalam prestasi, berakhlak mulia dan pembawa terang bagi sesama.

b. Misi

- 1) Melaksanakan sistem pendidikan nasional yang akuntabel, transparan dan profesional
- 2) Menghasilkan peserta didik yang berkualitas tinggi dalam IPTEK
- 3) Menghasilkan pribadi yang beriman, berpengharapan, saling mengasihi, bertanggung jawab, solid, disiplin dan cinta lingkungan.
- 4) Menjadi pelita pembawa terang bagi sesama.

3. Karakteristik Responden

a. Berdasarkan umur

Tabel 5.1
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur
Di SMP Frater Makassar 2019

Umur (Tahun)	Frekuensi	Presentase %
12	5	3,3
13	137	91,3
14	8	5,3
Total	150	100,0

Sumber : Data Primer, 2019

Berdasarkan table 5.1 dari hasil penelitian yang dilaksanakan di SMP Frater Makassar, dapat dilihat dari karakteristik usia yang paling banyak adalah usia 13 tahun yaitu 137 (91,3%) responden, sebanyak 8 (5,3%) responden yang berusia 14 tahun dan usia terendah dengan usia 12 tahun yaitu 5 (3,3%) responden .

b. Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 5.2
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur
Di SMP Frater Makassar 2019

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase %
Laki-laki	74	49,3
Perempuan	76	50,7
Total	150	100,0

Sumber : Data Primer, 2019

Berdasarkan table 5.2 dari hasil penelitian yang dilaksanakan di SMP Frater Makassar, berdasarkan jenis kelamin dengan jumlah terbanyak berada pada responden dengan jenis kelamin perempuan 76 (50,7%) responden dan jumlah terkecil dengan jenis kelamin laki-laki 74 (49,3%) responden

c. Berdasarkan kelas

Tabel 5.3
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kelas
Di SMP Frater Makassar 2019

Kelas	Frekuensi	Presentase %
VIIIA	22	14,7
VIIIB	21	14,0
VIIIC	22	14,7
VIIID	21	14,0
VIIIE	21	14,0
VIIIF	22	14,7
VIIIG	21	14,0
Total	150	100,0

Sumber : Data Primer, 2019

Berdasarkan table 5.3 dari hasil penelitian yang dilaksanakan di SMP Frater Makassar, berdasarkan kelas yang paling banyak jumlah respondennya adalah kelas VIIIA, VIIC, VIIF yaitu 22 (14.7%) responden terendah yaitu kelas VIIIB, VIID, VIIE, VIIG yaitu 21 (14.0%) responden.

4. Hasil Analisa Variabel yang diteliti

a. Analisa Univariat

1) Penggunaan *gadget*

Tabel 5.4

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Penggunaan *Gadget* Pada Usia Remaja Di SMP Frater Makassar 2019

Penggunaan			
<i>Gadget</i>	Frekuensi	%	
Singkat	28	18,7	
Sedang	52	34,7	
Lama	45	30,0	
Sangat Lama	25	16,7	
Total	150	100	

Sumber : Data Primer, 2019

Berdasarkan distribusi responden terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia remaja di SMP Frater Makassar yang menunjukkan bahwa dari 150 responden, diperoleh nilai tertinggi yaitu 52 (34.7%) responden yang memiliki pola penggunaan *gadget* sedang, 45 (30.0%) responden yang memiliki pola penggunaan *gadget* lama, 28 (18.7%) responden yang pola penggunaan *gadget* singkat dan 25 (16.7%) responden yang memiliki pola penggunaan *gadget* sangat lama.

2) Interaksi Sosial

Tabel 5.5

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Interaksi Sosial pada Anak Usia Remaja di SMP Frater Makassar 2019

Interaksi Sosial	Frekuensi	%
Baik	46	30,7
Sedang	75	50,0
Kurang Baik	29	19,3
Total	150	100

Sumber : Data Primer, 2019

Berdasarkan distribusi responden terhadap interaksi sosial yang terjadi pada anak usia remaja di SMP Frater Makassar Menunjukkan bahwa dari 150 responden, terdapat 75 (50.0%) responden dengan interaksi sosial sedang, 46 (30,7%) responden dengan interaksi sosial baik dan 29 (19.3%) responden dengan interaksi sosial kurang baik.

b. Analisa Bivariat

Tabel 5.6

Analisis Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Remaja Di SMP Frater Makassar Tahun 2019

Penggunaan Gadget	Interaksi Sosial								P
	Baik		Sedang		Kurang Baik		Total		
	F	%	F	%	F	%	F	%	
Singkat	15	10,0	12	8,0	1	0,7	28	18,7	0,000
Sedang	20	13,3	32	21,3	0	0,0	52	34,7	
Lama	8	5,3	27	18,0	10	6,7	45	30,0	
Sangat Lama	3	2,0	4	2,7	18	12,0	25	16,7	
Total	46	30,7	75	50,0	29	19,3	150	100	

Sumber : Data Primer, 2019

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Frater Makassar didapatkan bahwa dari 150 responden terdapat 32 (21,3%) responden yang memiliki pola penggunaan *gadget* sedang dengan interaksi sosial yang sedang.

Sedangkan untuk penggunaan *gadget* yang sangat lama interaksi sosial baik diperoleh 3 (2,0%) responden.

Untuk kategori penggunaan *gadget* yang sangat lama dengan interaksi sosial kurang baik berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh 18 (12,0%) responden.

Dalam penelitian ini analisa bivariat dilakukan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget gadget* dengan interaksi sosial anak usia remaja di SMP Frater Makassar pada tanggal 30 januari 2019. Hasil analisa ini menggunakan uji statistik *Chi-square* dengan tabel 4x3.

Dari hasil analisa hubungan variabel di atas dengan menggunakan uji *Chi-Square*, diperoleh nilai $p = 0,000$ sedangkan nilai $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $p < \alpha$ maka hipotesis alternative (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, artinya ada hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak usia remaja di SMP Frater Makassar yang dianalisis dengan menggunakan uji statistik *Chi-Square* dan diperoleh nilai $p=0,000$ dimana nilai $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $p < \alpha$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternative (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak dengan demikian berarti ada hubungan antara antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia remaja di SMP Frater Makassar.

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 5.2 terdapat 28 (18,7%) responden dengan penggunaan *gadget* singkat, 52 (34,7%) responden dengan penggunaan *gadget* sedang, 45 (30,0%) responden dengan

penggunaan *gadget* lama, dan sebanyak 25 (16,7%) responden dengan penggunaan *gadget* sangat lama. Sedangkan, pada tabel 5.3 diperoleh data interaksi sosial siswa dengan kategori baik sebanyak 46 (30,7%) responden, kategori sedang sebanyak 75 (50%) responden, dan sebanyak 29 (19%) responden dengan interaksi sosial kurang baik.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Mirsadi (2018) tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial di SMP Negeri 4 Banda Aceh, menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial di SMP Negeri 4 Banda Aceh. Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muflih, dkk (2017) yang menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial pada remaja di SMAN 1 Kalasan Sleman Yogyakarta.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Meta Anindya (2017) di SMPN 2 Sumurboto Banyuwangi menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak usia remaja.

Menurut Williams & Sawyer (2011) penggunaan *gadget* lebih dominan di kalangan masyarakat khususnya di kalangan remaja saat ini, dikarenakan fitur yang ditawarkan dapat memenuhi kebutuhan penggunaan dalam setiap kegiatannya dan banyak yang bisa dilakukan dalam satu genggam saja. Salah satunya ialah menghubungi orang terdekat atau komunikasi tidak langsung. Novitasari (2016) mengatakan bahwa pemakaian *gadget* lebih menyenangkan dibandingkan dengan berinteraksi dengan orang lain. Hal ini tidak lepas oleh berbagai fitur yang terdapat pada *gadget* yang tentunya lebih menarik perhatian anak dibandingkan dengan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Remaja yang tumbuh dalam lingkungan pengguna *gadget* memiliki gangguan pada kemampuan interaksi sosialnya. Sebaliknya, jika remaja mampu mengontrol diri dengan baik dan bijak dalam menggunakan *gadget*, maka umumnya akan memiliki interaksi sosial yang baik (Irawan, 2013)

Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, dapat membahayakan diri sendiri dan bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak lain yang ditimbulkan adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya (Simamora, 2016). Usia remaja merupakan usia anak yang dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik di lingkungan sosial.

Ahmad Suryawan (2013) menyatakan, *gadget* bukan tidak punya manfaat buat anak remaja dan bukan dilarang, namun penggunaannya harus dengan batasan dan sesuai kebutuhan anak. Penelitian yang dilakukan terhadap responden menyatakan bahwa dalam penggunaan *gadget* selalu dibatasi durasinya dan selalu dilakukan pengawasan sehingga hal tersebut tidak terjadi. Begitu pesatnya tren, perkembangan teknologi yang tidak bisa dilawan, dibutuhkan peran orang tua sepenuhnya terhadap pemilihan media yang tepat untuk anak remaja sehingga dapat mengoptimalkan aspek-aspek interaksi sosial. Harfiyanto, dkk (2015), menjelaskan beberapa kelebihan menggunakan *gadget* pada anak remaja. Pertama, menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa inggris lebih mudah, serta meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif.

Kelebihan tersebut dapat lebih membantu kreatifitas anak, jika pemanfaatannya diimbangi dengan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Tetapi orang tua harus tetap mengawasi dan membatasi penggunaan *gadget* pada anak. Untuk itu, peran orang tua sangat penting dalam perkembangan anak khususnya pada interaksi sosialnya. Sarwono (2013) mengatakan bahwa selain orang tua, sekolah juga mempunyai pengaruh yang sangat besar bagi remaja terutama pada interaksinya, sekolah adalah lingkungan kedua dimana remaja banyak melakukan berbagai aktifitas dan menjalin hubungan sosial dengan teman-temannya. Berlangsungnya suatu proses interaksi didasarkan pada berbagai faktor yaitu imitasi, sugesti,

identifikasi dan proses simpati. Lingkungan sosial remaja meliputi teman sebaya, masyarakat dan sekolah.

Untuk itu, peneliti beramsumsi jika penggunaan *gadget* sebenarnya sangat diperlukan untuk media pembelajaran bagi anak jika disertai dengan bimbingan orang tua dan pada batas-batas tertentu sesuai dengan kebutuhan anak. Tetapi jika anak dibiarkan bermain *gadget* tanpa bimbingan dan batas waktu, maka anak hanya akan terfokus pada *gadget* itu sendiri dan mengabaikan hal-hal yang ada disekitarnya sehingga interaksi sosialnya menjadi terganggu. Jadi, penggunaan *gadget* akan bermanfaat baik atau buruk pada interaksi sosial anak, jika sesuai dengan durasi waktu yang digunakan serta bimbingan dan pengawasan dari orang tua.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Frater Makassar dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sebagian besar anak usia remaja di SMP Frater Makassar memiliki pola penggunaan *gadget* sedang.
2. Interaksi sosial anak usia remaja di SMP Frater Makassar yaitu sebagian besar mengalami interaksi sosial yang sedang.
3. Ada hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak usia remaja di SMP Frater Makassar.

B. Saran

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

1. Bagi Remaja

Diharapkan agar hasil penelitian ini dapat menjadi pembelajaran bagi remaja untuk menggunakan *gadget* secara teratur dan memanfaatkannya sesuai dengan pola bimbingan orang tua dengan batas-batas tertentu.

2. Bagi Orang Tua

Diharapkan agar hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi para orang tua agar lebih memperhatikan dan mengawasi pola penggunaan *gadget* pada anak setiap hari sehingga dapat bermanfaat dan berpengaruh baik pada perkembangan dan interaksi sosial anak. Orang tua juga harus menerapkan aturan "zona tanpa *gadget*" saat di rumah, misalnya saat di meja makan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dalam penelitian ini sebenarnya tidak ada hambatan yang berarti namun terdapat kelemahan peneliti bahwa tidak dilakukannya wawancara. Oleh karena itu, diharapkan agar penelitian ini dapat dijadikan referensi dan hendaknya mengadakan penelitian pada subjek yang lebih luas dan menggunakan instrument pengumpulan data yang lebih beragam, sehingga data yang diperoleh bisa lebih lengkap dan dapat dikembangkan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani, 2010. *Sosiologi Sistematis, Teori, dan Terapan*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Anindya, M., 2017. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial di SMPN 2 Sumurboto Banyuwangi. *Skripsi*.
- Basrowi, 2015. *Pengantar Sosiologi*. Bogor: Ghalia Pustaka Buku.
- Chasombat, 2014. Social networking sites impact on interpersonal communication skill and relationships. New Year: McGraw-Hill
- Dewanti, T. C. & dkk, 2016. Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. Vol 2 no 3
- Elfindri, 2012. *Pendidikan Karakter: Kerangka, Metode dan Aplikasi untuk Pendidikan dan Profesional*. Jakarta: Baduose Media.
- Erickson, 2011. Hubungan Intensitas Mengakses Situs Jejaring Sosial dengan Kemampuan Interaksi Sosial pada Mahasiswa. Volume XI No 2
- Franly, O., 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, Volume 3. Nomor 2.
- Harfianto, D. & dkk, 2015. Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang. *Skripsi*.
- Hurlock, E. B., 2011. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Imron, R., 2017. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Keperawatan*, Volume XIII No 2.
- Irawan, J., 2013. Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja, Volume VI No 5.
- Jati & Herawati, 2014. Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dalam Menggunakan Gadget. *Skripsi*.
- Kursiwi, 2016. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi Anak Remaja. *Jurnal Pendidikan*, Vol X no 2.
- Lestari, A., 2011. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Mahmudah, S., 2010. *Psikologi Sosial*. Malang: UIN Maliki Press.

- M., H. & Puniawan, W. A., 2017. Hubungan Antara Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial pada remaja di SMAN 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, Volume VI no 2.
- Mirsadi, 2017. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Skripsi*.
- Mirsadi, 2018. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Skripsi*.
- Muflih, H. W., 2017. Penggunaan Smartphone dan Interaksi Sosial pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, Volume 13 No 1.
- Notoadmodjo, S., 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novitasari, W., 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD teratai*, Volume XII no 5.
- Poerwadaminta, 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Ramadani, V. E., 2011. Pengaruh Smartphone terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Psikologi*, Volume IX no 1.
- Santoso, S., 2010. *Teori-teori Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Reflika Aditama.
- Sari, T. P. & Mitsalia, A. A., 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin. Volume 13, No 2.
- Siegel, 2013. Social Network and the Mass Media. *Jurnal Internasional American Political Science Review*.
- Soekanto, S., 2009. *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar*. Edisi Baru ed. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono, 2010. *Komunikasi Antarpribadi*. Semarang: UNNES Press.
- Sumantri, M. S., 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suryawan, A., 2013. Penyimpangan Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Kesehatan*, Vol XII no 4.
- Viandari, K. D., 2012. Peran Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah. *Jurnal Psikologi*, Volume VI No 1.
- Walgito, B., 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: ANDI.
- Widayanti, C. G., 2009. Fenomena Bullying di Sekolah Dasar Negeri di Semarang. *Jurnal Psikologi*, Vol VII no 3.

- Widiawati & Sugiman, 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak. *E-Journal Keperawatan*, Volume IX no 3.
- Williams, B. K. & Sawyer, S. C., 2011. *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computer & Communications*. New Year: McGraw-Hill.
- Winoto, H., 2013. Dampak Penyalahgunaan Teknologi Komunikasi Ponsel dan Gadget pada Anak dan remaja, *Skripsi*
- Witrianti, M., 2013. Pola Komunikasi Orangtua dengan Anak Pengguna Gadget Aktif. *Jurnal Psikologi*, Vol IX no 1.

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Saran	TTD Pembimbing	TTD Mahasiswa
1.	Senin, 10 September 2018	Mengajukan 3 Topik tentang Psikologi		<i>Sti</i>	<i>Yulfp</i>
2.	Senin, 17 September 2018	Mengajukan 3 topik : 1. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Remaja 2. Hubungan Mengonsumsi Junk food dengan Obesitas pada Anak Sekolah Dasar 3. Hubungan Tingkat Depresi dengan Pola Makan	Mencari 5 jurnal bahasa inggris dan 5 jurnal bahasa Indonesia pada masing-masing judul	<i>Sti</i>	<i>Yulfp</i>
3.	Senin, 24 September 2018	Acc judul penelitian "Hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak remaja"	Membuat BAB 1 Penelitian	<i>Sti</i>	<i>Yulfp</i>

4.	Selasa, 9 Oktober 2018	Konsultasi BAB 1 Penelitian	Tambahkan Fenomena dan membuat BAB II Penelitian	Sf	Yulop
5.	Rabu, 17 Oktober 2018	Konsul BAB 1 dan BAB II Penelitian	Tambahkan Parameter pada BAB II dan Buat BAB III	Sf	Yulop
6.	Selasa, 29 Oktober 2018	ACC BAB I dan Perbaiki BAB II dan III Penelitian	Lanjut BAB III dan BAB IV	Sf	Yulop
7.	Jumat, 2 November 2018	Membahas BAB III dan BAB IV Penelitian	Tambahkan aspek- aspek interaksi sosial dan durasi penggunaan gadget	Sf	Yulop
8.	Senin, 5	Membahas kuesioner dan daftar pustaka	Cari kuesioner yang		

	November 2018		sudah valid dan perbaiki penulisan daftar pustaka, lanjut buat kata pengantar dan daftar isi.	SL	Yusep
9.	Senin, 12 November 2018	Membahas kuesioner dan daftar pustaka	Pada daftar pustaka, bila dari jurnal tambahkan volume dan halaman dari jurnal yang diambil.	SL	Yusep
10.	Rabu, 14 November 2018	Mengirimkan hasil perbaikan melalui Email	ACC, proposal boleh di print	SL	Yusep
11.	Rabu, 13 Maret 2019	Mengirim BAB V, BAB VI dan Abstrak melalui Email	Perbaiki Abstrak, Serta tambahkan jurnal yang mendukung hasil penelitian	SL	Yusep

12.	Selasa, 19 Maret 2019	Konsultasi perbaikan BAB V, BAB VI dan Abstrak	Tambahkan nama ahli yang mengemukakan dan tahunnya serta tambahkan asumsi dari peneliti.	st	Yulisp
13.	Rabu, 20 Maret 2019	Membahas kembali BAB V, VI dan Abstrak	ACC, skripsi boleh dicetak	st	Yulisp

Lampiran 3

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Judul Penelitian : “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial pada Anak Usia Remaja Kelas VIII SMP Frater Makassar”

Peneliti : Yuni Eka Pratiwi (C1514201098)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :

Jenis kelamin :

Kelas :

Usia :

Bersedia menjadi responden pada penelitian yang berjudul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial pada Anak Usia Remaja Kelas VIII SMP Frater Makassar”. Saya mengerti bahwa penelitian ini tidak membahayakan fisik maupun jiwa saya, dan jawaban yang saya berikan terjamin kerahasiaannya serta berguna untuk pengembangan ilmu keperawatan. Tanpa ada paksaan dan tekanan dari pihak manapun.

Makassar, ... Januari 2018

(.....)

Lampiran 4

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada Yth.

Siswa/i Calon Responden

Di tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yuni Eka Pratiwi

Nim : C1514201098

Adalah mahasiswi program studi Sarjana Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Stella Maris Makassar yang akan mengadakan penelitian tentang “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial pada Anak Usia Remaja Kelas VIII SMP Frater Makassar”.

Kami sangat mengharapkan partisipasi siswa/i dalam penelitian ini demi kelancaran pelaksanaan penelitian. Kami menjamin kerahasiaan dan segala bentuk informasi yang siswa/i berikan dan apabila ada hal – hal yang masih ingin ditanyakan, kami memberikan kesempatan untuk meminta penjelasan dari peneliti.

Demikian penyampaian dari kami, atas perhatian dan kerja sama, kami mengucapkan terima kasih.

Yang Menyatakan,

Peneliti

Yuni Eka Pratiwi
NIM : C1514201098

Lampiran 5

KUESIONER PENGGUNAAN GADGET

Petunjuk:

1. Identitas

- a. Nama responden (inisial) :
- b. Jenis kelamin : Laki-laki Perempuan
- c. Umur :

2. Penjelasan

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

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak pernah

No.	Pernyataan	≥ 7 jam	5-6 jam	3-4 jam	≤ 2 jam
1.	Berapa lama anda menggunakan gadget dalam sehari?				

KUESIONER INTERAKSI SOSIAL

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

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

Lampiran 6

MASTER TABEL

NO	Nama	JK	Usia	KLS	Penggunaan Gadget	Kategori	Interaksi Sosial																																	
							1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	
1	F	P	13	VIIIA	5-6 JAM	LAMA	2	3	2	2	2	3	3	4	3	2	4	3	2	3	2	3	3	3	2	3	4	4	2	3	2	3	1	2	1	1	2	2	3	
2	C	P	13	VIIIC	5-6 JAM	LAMA	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	4	3	2	2	4	3	3	4	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	1	1	4	4	2	
3	J	L	13	VIIIC	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	1	3	4	2	4	4	4	4	4	3	1	3	1	3	4	4	3	
4	N	P	13	VIIIB	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	2	3	2	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	
5	K	L	13	VIIIG	5-6 JAM	LAMA	2	2	4	3	3	3	3	4	3	2	4	3	2	3	4	2	3	4	3	2	2	4	3	4	1	3	3	3	2	2	3	3	3	
6	K	L	13	VIIIB	5-6 JAM	LAMA	1	1	3	3	2	2	2	2	1	2	1	3	2	3	2	1	1	2	3	3	2	2	2	3	1	4	1	3	2	1	2	2	1	
7	D	L	13	VIIIE	5-6 JAM	LAMA	2	2	2	3	4	4	4	2	3	2	3	2	4	3	2	3	3	3	2	2	4	4	3	4	3	2	2	2	2	2	3	4	3	
8	D	L	13	VIIIA	5-6 JAM	LAMA	1	1	3	3	2	2	2	2	1	2	1	3	2	3	2	1	1	2	3	3	2	2	2	3	1	4	1	3	2	1	2	2	1	
9	A	P	13	VIIIF	3-4 JAM	SEDANG	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	1	3	4	2	4	4	4	4	4	3	1	3	1	3	4	4	3		
10	V	L	13	VIIIB	≤ 2 JAM	SINGKAT	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	4	2	2	3	2	3	2	3	4	4	2	3	3	3	2	3	2	4	3	2	4	3	2	3
11	R	P	13	VIIIB	5-6 JAM	LAMA	2	2	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	4	2	4	2	3	1	3	2	3	3	3	2	
12	Y	P	13	VIIID	3-4 JAM	SEDANG	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	4	3	3	3	4	3	4	4	1	2	2	1	2	4	4	2	
13	S	P	13	VIIIA	3-4 JAM	SEDANG	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
14	A	P	13	VIIID	3-4 JAM	SEDANG	2	3	4	3	4	4	2	4	2	4	4	3	2	4	4	2	2	1	3	2	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	3	1	4	
15	A	P	13	VIIIB	5-6 JAM	LAMA	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	2	3	4	2	4	2	4	2	2	4	4	3	4	3	3	1	3	2	3	3	3	3	
16	R	P	13	VIIIG	3-4 JAM	SEDANG	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	1	3	4	2	4	4	4	4	4	3	1	3	1	3	4	4	3	
17	E	L	13	VIIIA	3-4 JAM	SEDANG	3	3	2	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	1	1	2	3	2	3	4	2	4	3	3	1	2	1	1	4	4	4	
18	M	L	13	VIIIG	≤ 2 JAM	SINGKAT	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	2	4	2	2	3	3	3	2	1	2	3	3	1	4	3	3		
19	F	L	13	VIIIC	≤ 2 JAM	SINGKAT	2	1	4	2	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	2	2	3	3	2	2	3	4	1	2	1	2	1	4	3	4	4	4	3	
20	V	L	13	VIIIA	3-4 JAM	SEDANG	2	4	3	3	3	4	3	3	3	2	4	4	4	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	3	2	4	3	2	3	4	3	3		
21	M	P	13	VIIIE	3-4 JAM	SEDANG	3	4	2	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	4	4	4	2	4	3	3	1	3	2	3	3	3	3	
22	D	L	13	VIIIB	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	1	3	4	2	4	4	4	4	4	3	1	3	1	3	4	4	3	

23	H	L	13	VIIIA	≤ 2 JAM	SINGKAT	1	1	3	3	2	2	2	2	1	2	1	3	2	3	2	1	1	2	3	3	2	2	2	3	1	4	1	3	2	1	2	2	1		
24	L	L	13	VIIID	3-4 JAM	SEDANG	4	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	1	4	4	1
25	M	L	13	VIIIA	≤ 2 JAM	SINGKAT	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	4	2	2	3	2	3	2	3	4	4	2	3	3	3	2	3	2	4	3	2	4	3	2	3	
26	I	P	13	VIIIC	3-4 JAM	SEDANG	2	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	2	4	2	2	4	2	3	4	4	3	4	3	4	2	3	2	3	3	3	3		
27	A	L	13	VIIID	3-4 JAM	SEDANG	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	4	4	2	4	3	2	4	3	2	3	2	4	3		
28	A	P	13	VIIIF	5-6 JAM	LAMA	2	3	2	3	4	3	4	2	4	2	4	3	4	1	4	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	1	3	2	3	2	4	3	
29	E	L	13	VIIIB	≤ 2 JAM	SINGKAT	2	4	2	3	4	2	2	4	4	3	4	4	4	4	1	3	3	1	3	3	4	4	4	2	3	3	1	3	2	4	4	3	4		
30	M	L	13	VIIIF	5-6 JAM	LAMA	2	3	3	2	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2		
31	N	P	13	VIIIA	5-6 JAM	LAMA	3	3	4	3	4	3	4	2	4	2	4	3	3	2	4	2	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	2	2	4	4	2		
32	R	L	13	VIIIC	≤ 2 JAM	SINGKAT	2	3	4	4	4	4	4	2	3	3	2	2	2	3	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	3	1	3	3	1	4	2	3			
33	A	P	13	VIIIA	5-6 JAM	LAMA	2	3	2	2	2	3	3	4	2	2	4	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	4	2	4	2	3	2	3	2	2	3	2	2		
34	E	P	13	VIIIB	3-4 JAM	SEDANG	2	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	1	4	2	4	4	3	4	4	4	2	4	2	3	4	3	2	4	1	3	4	4	1		
35	K	P	13	VIIIA	≤ 2 JAM	SINGKAT	2	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	1	4	4	3	4	2	1	4	4	4			
36	C	L	13	VIIIE	5-6 JAM	LAMA	1	3	2	3	2	2	2	4	2	1	4	3	2	2	2	1	2	3	2	4	2	4	2	4	1	4	1	4	1	3	2	4	1		
37	B	P	13	VIIIF	3-4 JAM	SEDANG	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	1	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	3	1	3	4	4	3
38	E	P	13	VIIIC	5-6 JAM	LAMA	3	3	4	3	3	3	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	1	2	3	2	2	4	4	3		
39	C	P	13	VIIIE	3-4 JAM	SEDANG	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	4	4	2	3	4	2	4	4	4	2	4	3	3	1	2	2	3	2	3	3		
40	J	L	13	VIIID	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	1	2	2	3	2	3	1	3	3	2	2	3	2	2	1	3	2	1	3	2	2	2	2	2	3	1	1	1	3	2	1	2	2	1	
41	E	L	13	VIIIF	≤ 2 JAM	SINGKAT	1	3	2	3	4	3	4	3	3	2	1	2	2	2	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	1	1	4	3	3		
42	D	P	13	VIIIA	5-6 JAM	LAMA	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	3	2	3	2	2	3	3	2		
43	E	L	13	VIIID	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	2	2	2	3	4	2	2	1	3	2	1	4	2	3	1	1	2	1	3	2	2	4	1	1	2	3	1	1	2	1	2	2	1		
44	C	L	13	VIIIB	3-4 JAM	SEDANG	2	3	2	3	4	3	2	4	2	2	4	3	2	2	2	2	3	3	2	2	4	4	4	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	4	2
45	A	L	13	VIIIF	3-4 JAM	SEDANG	2	2	3	4	3	4	2	4	4	2	4	3	3	2	4	3	4	4	2	2	3	4	3	4	3	4	1	4	2	3	2	4	3		
46	Y	L	13	VIIIC	5-6 JAM	LAMA	2	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	4	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	4	3	2	3	3	3		
47	B	P	13	VIIIG	≤ 2 JAM	SINGKAT	1	3	3	1	3	3	2	3	2	3	4	4	4	3	4	1	3	3	4	2	4	4	2	4	2	4	1	3	2	3	3	4	3		
48	K	L	13	VIIIF	≤ 2 JAM	SINGKAT	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	2	2	3	3	2	3	4	4	2	4	2	3	2	3	3	2	2	2	2		
49	Y	L	13	VIIIA	3-4 JAM	SEDANG	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	4	3	4	2	2	4	4	2	4	3	3	1	3	2	3	3	4	3		

77	Y	L	13	VIIIF	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	1	1	3	2	2	2	1	4	2	2	1	3	2	1	3	1	2	3	4	2	2	3	2	2	3	2	1	2	1	1	2	2	1		
78	A	P	13	VIIID	5-6 JAM	LAMA	2	1	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	4	2	3	2	4	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	1	
79	N	L	13	VIIIE	3-4 JAM	SEDANG	1	3	3	3	4	3	4	3	3	2	4	2	4	3	4	3	3	3	2	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	2	
80	K	P	13	VIIIC	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	2	3	1	4	2	3	1	3	2	1	1	1	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	1	3	1	2	2	2	
81	A	L	13	VIIID	3-4 JAM	SEDANG	2	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	2	4	1	3	3	3	2	4	4	2	3	2	2	2	3	4	3	3	4	2	2	
82	J	L	14	VIIIG	3-4 JAM	SEDANG	3	3	3	3	1	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	1	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	
83	Y	L	13	VIIID	≤ 2 JAM	SINGKAT	2	4	2	4	4	3	2	3	4	4	2	4	4	4	2	3	3	3	3	2	4	4	2	3	2	2	2	3	2	3	3	4	2	2	
84	C	L	14	VIIIG	3-4 JAM	SEDANG	2	2	2	3	4	2	3	4	3	3	4	2	3	4	3	1	3	2	3	3	4	4	2	3	3	4	2	3	2	2	3	2	3	3	
85	Y	P	13	VIIIF	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	4	2	1	3	3	1	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	1	2	2	1	2	1
86	T	P	12	VIIIC	3-4 JAM	SEDANG	3	3	2	3	4	4	4	4	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	4	2	2	1	2	1	3	3	2	3	3	
87	I	P	13	VIIIE	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	1	4	1	2	2	1	2	1	3	2	2	3	3	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	3	1	3	1	3	1
88	I	L	13	VIIIA	5-6 JAM	LAMA	2	3	2	3	3	4	3	3	2	2	4	3	4	3	4	2	3	2	2	3	3	4	2	4	4	1	1	1	2	1	4	4	3	3	
89	F	P	13	VIIIG	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	1	1	3	1	3	2	2	2	3	4	3	3	1	2	3	1	3	3	1	3	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	3	1	2	2	2
90	Y	P	13	VIIID	≤ 2 JAM	SINGKAT	2	3	4	3	4	3	3	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	2	3	4	2	2
91	T	P	13	VIIIG	≤ 2 JAM	SINGKAT	3	3	3	2	2	2	3	3	3	1	4	4	3	4	2	4	3	3	1	4	2	2	1	3	3	3	3	3	4	3	4	4	1	3	3
92	A	L	14	VIIIF	5-6 JAM	LAMA	2	2	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	4	2	4	2	3	2	3	2	3	2	3	3	4	2
93	M	P	13	VIIID	3-4 JAM	SEDANG	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	4	3	3	3	4	3	4	4	1	2	2	1	2	4	4	2	2	
94	J	P	13	VIIIC	5-6 JAM	LAMA	2	1	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	4	2	3	2	4	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	1	1	
95	B	P	14	VIIIG	3-4 JAM	SEDANG	1	2	3	2	2	3	2	1	3	1	2	1	2	1	2	3	1	3	2	1	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	4	3	2	2	
96	H	L	13	VIIIG	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	1	3	2	2	2	3	1	3	2	1	3	3	2	1	1	2	1	4	2	2	3	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2
97	R	P	12	VIIIB	3-4 JAM	SEDANG	2	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	2	4	1	3	3	3	2	4	4	2	3	2	2	2	3	4	3	3	4	2	2	
98	S	L	13	VIIIE	3-4 JAM	SEDANG	3	3	3	3	1	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	1	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	
99	D	L	13	VIIID	≤ 2 JAM	SINGKAT	2	4	2	4	4	3	4	3	4	4	2	4	4	4	2	3	3	3	3	2	4	4	2	3	2	2	2	3	2	3	3	4	2	2	
100	L	L	13	VIIIF	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	2	2	1	1	2	2	2	1	3	3	3	2	2	1	2	3	3	3	2	1	2	2	3	2	3	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1
101	A	L	13	VIIIA	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	1	1	3	1	1	2	2	2	3	4	3	3	4	2	3	1	3	1	1	3	2	2	2	1	3	1	1	2	1	1	3	1	2	2	2
102	F	P	14	VIIIE	≤ 2 JAM	SINGKAT	2	3	4	3	4	3	3	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	2	3	4	2	2
103	T	P	13	VIIIE	≤ 2 JAM	SINGKAT	3	3	3	2	2	2	3	3	3	1	4	4	3	4	2	4	3	3	1	4	4	2	1	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3

104	R	L	13	VIIIC	5-6 JAM	LAMA	2	2	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	4	2	4	2	3	2	3	2	3	3	4	2		
105	T	P	13	VIIIG	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	1	1	3	3	2	3	3	2	1	2	1	3	2	3	2	1	1	2	3	3	2	2	2	3	2	4	2	3	2	3	4	2	2		
106	Y	P	13	VIIIF	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	2	1	2	1	4	3	1	2	3	2	2	2	2	1	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	3	2	1	1	
107	R	L	13	VIIID	5-6 JAM	LAMA	1	1	3	3	2	2	2	2	1	2	1	3	2	3	2	1	1	2	3	3	2	2	2	3	1	4	1	3	2	1	2	2	1		
108	G	L	13	VIIIB	5-6 JAM	LAMA	1	4	4	4	4	3	2	4	4	2	4	3	4	4	3	1	1	4	4	3	4	4	3	4	4	1	1	3	4	3	4	4	3		
109	H	L	13	VIIIE	3-4 JAM	SEDANG	3	3	2	3	4	4	4	4	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	4	2	2	1	2	1	3	3	2	3		
110	T	P	13	VIIIC	5-6 JAM	LAMA	1	1	1	4	3	2	2	4	1	2	3	4	3	4	4	1	2	1	4	1	3	4	4	1	2	1	2	2	1	2	4	4	3	4	
111	D	P	13	VIIIC	3-4 JAM	SEDANG	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	1	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	1	3	1	3	4	4	3
112	A	L	14	VIIIE	≤ 2 JAM	SINGKAT	3	3	3	4	2	2	4	3	4	1	4	4	3	4	2	4	3	3	4	4	2	2	1	3	3	3	3	3	4	3	4	4	1	3	
113	W	P	13	VIIIA	5-6 JAM	LAMA	2	2	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	4	2	4	2	3	2	3	2	3	2	3	3	4	2
114	E	L	13	VIIIG	3-4 JAM	SEDANG	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	4	3	3	3	4	3	4	4	1	2	2	1	2	4	4	2		
115	R	P	13	VIIID	3-4 JAM	SEDANG	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
116	B	L	12	VIIIG	3-4 JAM	SEDANG	2	3	4	3	4	4	2	4	2	4	4	3	2	4	4	2	2	1	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	1	4	
117	N	P	13	VIIIC	5-6 JAM	LAMA	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	2	3	4	2	4	2	4	2	2	4	4	3	4	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	
118	M	P	13	VIIIE	5-6 JAM	LAMA	2	3	2	2	4	3	3	2	3	4	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	3	2	2	1	3	3	2	3		
119	J	P	14	VIIIC	3-4 JAM	SEDANG	3	3	2	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	1	1	2	3	2	3	4	2	4	3	3	1	2	1	1	4	4	4		
120	A	P	13	VIIIF	≤ 2 JAM	SINGKAT	2	4	2	4	4	3	2	3	4	4	2	4	4	4	2	3	3	3	3	2	4	4	2	3	2	2	2	3	2	3	3	4	4		
121	W	L	12	VIIIE	5-6 JAM	LAMA	1	1	3	3	2	2	2	2	1	2	1	3	2	3	2	1	1	2	3	3	2	2	2	3	1	4	1	3	2	1	2	2	1		
122	R	L	13	VIIIG	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	1	2	1	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	1	1	2	2	2	1	3	3	2	3	2	2	3	2	1	2	2	1		
123	D	P	13	VIIIF	3-4 JAM	SEDANG	3	3	2	3	4	4	4	4	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	4	2	2	1	2	1	3	3	2	3		
124	F	L	14	VIIIG	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	1	4	1	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	
125	Y	P	13	VIIIB	5-6 JAM	LAMA	2	3	2	3	3	4	3	3	2	2	4	3	4	3	4	2	3	2	2	3	3	4	2	4	4	1	1	1	2	1	4	4	3		
126	N	P	13	VIIIF	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	1	1	3	1	3	2	2	2	3	4	2	3	1	2	3	1	3	2	1	3	2	2	2	2	3	1	1	2	1	1	3	1	2		
127	Y	L	13	VIIIG	≤ 2 JAM	SINGKAT	2	3	4	3	4	3	3	4	4	2	4	2	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	2	3	4	2		
128	R	L	13	VIIIA	≤ 2 JAM	SINGKAT	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	4	4	3	4	2	4	3	3	1	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	
129	F	L	13	VIIIF	5-6 JAM	LAMA	2	2	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	4	2	4	2	3	2	3	2	3	3	4	2		
130	H	L	13	VIIID	3-4 JAM	SEDANG	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	4	3	3	3	4	3	4	4	1	2	2	1	2	4	4	2	

131	T	P	13	VIII G	3-4 JAM	SEDANG	3	3	2	3	4	4	4	4	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	4	2	2	1	2	1	3	3	2	3			
132	Y	P	13	VIII B	5-6 JAM	LAMA	1	1	3	3	2	2	2	2	1	2	1	3	2	3	2	1	1	2	3	3	2	2	2	3	1	4	1	3	2	1	2	2	1	2	1			
133	L	L	13	VIII C	5-6 JAM	LAMA	1	3	4	4	3	3	4	4	2	1	4	4	3	4	2	4	3	3	2	3	3	4	3	4	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3			
134	O	P	13	VIII G	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	1	2	1	3	2	2	2	4	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2	1	1	2	2	3	2	2	3	2		
135	B	L	13	VIII E	3-4 JAM	SEDANG	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	4	4	2	3	3	3	2	2	4	2	4	3	4	2	3	2	2	3	4	3	4	3			
136	V	P	13	VIII F	3-4 JAM	SEDANG	3	3	2	3	4	4	4	4	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	4	2	2	1	2	1	3	3	2	3	3	2	3		
137	C	L	13	VIII A	5-6 JAM	LAMA	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	4	3	2	2	4	3	3	4	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	1	1	4	4	2	2		
138	T	P	13	VIII A	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	1	1	2	3	2	3	3	2	1	2	1	3	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	
139	R	P	13	VIII A	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	2	3	2	3	1	3	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	
140	A	L	13	VIII E	3-4 JAM	SEDANG	3	3	2	3	4	4	4	4	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	4	2	2	1	2	1	3	3	2	3	3	2	3		
141	A	L	13	VIII C	3-4 JAM	SEDANG	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	4	3	3	3	4	3	4	4	1	2	2	1	2	4	4	2	4	2			
142	D	L	13	VIII B	3-4 JAM	SEDANG	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
143	C	P	13	VIII C	3-4 JAM	SEDANG	2	3	4	3	4	4	2	4	2	4	4	3	2	4	4	2	2	1	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	1	4	3	3	1	4
144	M	P	13	VIII C	5-6 JAM	LAMA	1	1	3	3	2	2	2	2	1	2	1	3	2	3	2	1	1	2	3	3	2	2	2	3	1	4	1	3	2	1	2	2	1	2	2	1	2	
145	Z	P	13	VIII D	3-4 JAM	SEDANG	3	3	2	3	4	4	4	4	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	4	2	2	1	2	1	3	3	2	3	3	2	3	3	
146	L	L	13	VIII B	≥ 7 JAM	SANGAT LAMA	1	1	2	2	2	2	3	2	2	1	3	3	2	1	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	2	
147	P	L	13	VIII E	3-4 JAM	SEDANG	2	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	2	4	1	3	3	3	2	4	4	2	3	2	2	2	3	4	3	3	4	3	3	4	2	2	
148	U	P	13	VIII A	3-4 JAM	SEDANG	3	3	3	3	1	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	1	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	2	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	
149	E	L	13	VIII D	≤ 2 JAM	SINGKAT	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	4	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	4	2	3	3	3	2	3	2	4	3	2	3	3	3	
150	R	P	13	VIII B	5-6 JAM	LAMA	1	1	3	3	2	2	2	2	1	2	1	3	2	3	2	1	1	2	3	3	2	2	2	3	1	4	1	3	2	1	2	2	1	2	2	1	2	

Lampiran 7

Tabel Analisa Data SPSS

1. Frekuensi Umur

		Umur			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12 tahun	5	3.3	3.3	3.3
	13 tahun	137	91.3	91.3	94.7
	14 tahun	8	5.3	5.3	100.0
	Total	150	100.0	100.0	

2. Frekuensi Jenis Kelamin

		Jenis Kelamin			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	74	49.3	49.3	49.3
	perempuan	76	50.7	50.7	100.0
	Total	150	100.0	100.0	

3. Frekuensi Kelas

		Kelas			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	VIII A	22	14.7	14.7	14.7
	VIII B	21	14.0	14.0	28.7
	VIII C	22	14.7	14.7	43.3
	VIII D	21	14.0	14.0	57.3
	VIII E	21	14.0	14.0	71.3
	VIII F	22	14.7	14.7	86.0
	VIII G	21	14.0	14.0	100.0
	Total	150	100.0	100.0	

4. Frekuensi Penggunaan Gadget

PENGGUNAAN GADGET

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SINGKAT	28	18.7	18.7	18.7
	SEDANG	52	34.7	34.7	53.3
	LAMA	45	30.0	30.0	83.3
	SANGAT LAMA	25	16.7	16.7	100.0
	Total	150	100.0	100.0	

5. Frekuensi Interaksi Sosial

INTERAKSI SOSIAL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	BAIK	46	30.7	30.7	30.7
	SEDANG	75	50.0	50.0	80.7
	KURANG BAIK	29	19.3	19.3	100.0
	Total	150	100.0	100.0	

6. Analisis Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial

PENGGUNAAN GADGET * INTERAKSI SOSIAL Crosstabulation

		INTERAKSI SOSIAL			Total	
		BAIK	SEDANG	KURANG BAIK		
PENGGUNAAN GADGET	SINGKAT	Count	15	12	1	28
		Expected Count	8.6	14.0	5.4	28.0
		% within PENGGUNAAN GADGET	53.6%	42.9%	3.6%	100.0%
		% within INTEKASI SOSIAL	32.6%	16.0%	3.4%	18.7%
		% of Total	10.0%	8.0%	0.7%	18.7%
	SEDANG	Count	20	32	0	52
		Expected Count	15.9	26.0	10.1	52.0
		% within PENGGUNAAN GADGET	38.5%	61.5%	0.0%	100.0%

		% within INTEKASI SOSIAL	43.5%	42.7%	0.0%	34.7%
		% of Total	13.3%	21.3%	0.0%	34.7%
LAMA		Count	8	27	10	45
		Expected Count	13.8	22.5	8.7	45.0
		% within PENGGUNAAN GADGET	17.8%	60.0%	22.2%	100.0%
		% within INTEKASI SOSIAL	17.4%	36.0%	34.5%	30.0%
		% of Total	5.3%	18.0%	6.7%	30.0%
SANGAT LAMA		Count	3	4	18	25
		Expected Count	7.7	12.5	4.8	25.0
		% within PENGGUNAAN GADGET	12.0%	16.0%	72.0%	100.0%
		% within INTEKASI SOSIAL	6.5%	5.3%	62.1%	16.7%
		% of Total	2.0%	2.7%	12.0%	16.7%
Total		Count	46	75	29	150
		Expected Count	46.0	75.0	29.0	150.0
		% within PENGGUNAAN GADGET	30.7%	50.0%	19.3%	100.0%
		% within INTEKASI SOSIAL	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	30.7%	50.0%	19.3%	100.0%

7. Hasil Uji Chi Square

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	69.162 ^a	6	.000
Likelihood Ratio	68.502	6	.000
Linear-by-Linear Association	40.935	1	.000
N of Valid Cases	150		

a. 1 cells (8,3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 4,83.



**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
STELLA MARIS**

TERAKREDITASI BAN-PT
PROGRAM DIII, S1 KEPERAWATAN DAN NERS
Jl. Maipa No.19 Telp. (0411) 854808 Fax.(0411) 870642 Makassar
Website : www.stikstellamaris.ac.id Email : stiksm_mks@yahoo.co.id

Nomor : 748.5 / STIK-SM / S1.359.5 / XII / 2018
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian Mahasiswa
Program S-1 Keperawatan**

Kepada,
Yth. Kepala Yayasan Taman Tunas
Cq. Kepala Sekolah SMP Frater Makassar
Di
Tempat

Dengan Hormat,
Melalui Surat ini kami menyampaikan bahwa sehubungan dengan Tugas Akhir Skripsi untuk Mahasiswa/i S1 Keperawatan Tingkat Akhir STIK Stella Maris Makassar Tahun Akademik 2018/2019, maka dengan ini kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat kiranya menerima mahasiswa/i kami berikut ini:

1. **Nama** : Try Yunita Resso
NIM : C1514201090
2. **Nama** : Yuni Eka Pratiwi
NIM : C1514201098

Judul : *Hubungan penggunaan Gadget dengan interaksi social pada anak usia remaja kelas VIII SMP Frater Makassar*

Waktu Penelitian : Januari 2019

Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di tempat yang Bapak/Ibu pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut, maka dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa/i kami.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih

Makassar, 6 Desember 2018

Ketua,



Siprianus Abdu, S.Si., Ns., M.Kes.
NIDN. 0928027101



**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
STELLA MARIS**

TERAKREDITASI BAN-PT

PROGRAM DIII, S1 KEPERAWATAN DAN NERS

Jl. Maipa No.19 Telp. (0411) 854808 Fax.(0411) 870642 Makassar
Website : www.stikstellamaris.ac.id Email : stiksm_mks@yahoo.co.id

SURAT PENGANTAR

Nomor: 607.3 / STIK-SM / S1.280.3 / X / 2018

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siprianus Abdu, S.Si.,Ns.,M.Kes.
NIDN : 0928027101
Jabatan : Ketua STIK Stella Maris Makassar
Alamat : Jl. Maipa No. 19 Makassar

Dengan ini memberikan surat pengantar kepada :

1. Nama : Try Yunita Resso
NIM : C1514201090
2. Nama : Yuni Eka Pratiwi
NIM : C1514201098

Judul : *Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia remaja.*

Bahwa dalam rangka penyusunan Tugas Akhir Proposal Mahasiswa(i) S1 Keperawatan Tingkat IV (empat) Semester VII (tujuh) STIK Stella Maris Makassar, Tahun Akademik 2018/2019 untuk melaksanakan Pengambilan Data Awal di tempat yang Bapak/Ibu pimpin.

Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menerima mahasiswa/i kami tersebut di atas untuk melaksanakan pengambilan data awal, di tempat yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat ini kami buat, atas kesediaan dan kerja sama Bapak/Ibu menerima mahasiswa(i) STIK Stella Maris Makassar, kami sampaikan terima kasih.

Makassar, 3 Oktober 2018

Ketua,

Siprianus Abdu, S.Si., Ns., M.Kes.
NIDN. 0928027101



**YAYASAN TAMAN TUNAS MAKASSAR
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA FRATER MAKASSAR
TERAKREDITASI "A"**

**Jl.Thamrin No.3 Tlp. (0411) 3612557 Kode Pos 90111
No.Utr.Sekolah : 153 NSS: 204196007014, NPSN: 40307312, NIDS: 200140,
NDS: S.222082017**

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 422/ 122/SMP.Fr/II/S/2019.

Memenuhi surat Permohonan izin Penelitian Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Stella Maris Nomor : 060/STIK-SM/S1.018.2/II/2019 tanggal, 30 Januari 2019 yang ditujukan kepada Yayasan Taman Tunas Cq. Kepala Sekolah SMP Frater Makassar.
Kepala Sekolah :

M E N G I Z I N K A N

Nama : 1. Try Yunita Resso
NIM : C1514201090
2. Yuni Eka Pratiwi
NIM : C1514201098

Program Studi : S1 Keperawatan

Judul Penelitian :

**"HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK
USIA REMAJA DI SMP FRATER MAKASSAR"**

Pelaksanaan Penelitian bulan : Januari 2019 dengan hasil baik.

Demikian Surat pelaksanaan izin penelitaian ini diberikan kepadanya untuk dipergunakan seperlunya.



Makassar, 07 Februari 2019
Kepala Sekolah,

RE. JOSEPH LENAMAH, HHK,S.Ag