

SKRIPSI

HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA SEKOLAH DI SDN PENIDON 2 KECAMATAN PLUMPANG KABUPATEN TUBAN



Oleh :
KOKOH ABIMEI
NIM.161.0055

**PROGRAM STUDI S – 1 KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMUKESEHATAN HANG TUAH
SURABAYA
2020**

SKRIPSI

HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA SEKOLAH DI SDN PENIDON 2 KECAMATAN PLUMPANG KABUPATEN TUBAN

Diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya



Oleh :
KOKOH ABIMEI
NIM.161.0055

PROGRAM STUDI S – 1 KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN HANG TUAH
SURABAYA
2020

HALAMAN PERNYATAAN

Saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kokoh Abimei
NIM : 161.0055
Tanggal Lahir : Tuban, 12 Mei 1998
Program Studi : S-1 Keperawatan

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Emosional Pada Anak Usia Sekolah Di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang kabupaten Tuban“. Saya susun tanpa melakukan plagiat sesuai dengan peraturan yang berlaku di STIKES Hang Tuah Surabaya.

Jika kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiat saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Stikes Hang Tuah Surabaya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 1 April 2020



KOKOH ABIMEI
NIM.161.0055

HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah kami periksa dan amati, selaku pembimbing mahasiswa:

Nama : Kokoh Abimei
NIM : 161.0055
Program Studi : S-1 Keperawatan
Judul : Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Emosional Pada Anak Usia Sekolah Di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban.

Serta perbaikan – perbaikan sepenuhnya, maka kami menganggap dan dapat menyetujui bahwa skripsi ini diajukan dalam sidang guna memenuhi sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar :

SARJANA KEPERAWATAN (S.Kep)

Surabaya, Juni 2020

Pembimbing 1



Puji Hastuti, S.Kep., Ns., M-Kep
NIP.03010

Pembimbing 2



Nur Chabibah, S.Si., M.Si
NIP.03051

Ditetapkan di : STIKES Hang Tuah Surabaya
Tanggal : 1 April 2020

HALAMAN PENGESAHAN

Proposal dari :

Nama : Kokoh Abimei

NIM : 161.0055

Program Studi : S-1 Keperawatan

Judul : Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Emosional Pada Anak Usia Sekolah Di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban.

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji skripsi di Stikes Hang Tuah Surabaya, dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar “SARJANA KEPERAWATAN” pada Prodi S1-Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya

Penguji 1 : Astrida Budiarti, S.Kep.,Ns.,M.Kep.,Sp.Mat
NIP.03025



Penguji 2 : Puji Hastuti, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIP.03010



Penguji 3 : Nur Chabibah, M.Si
NIP. 03051



Mengetahui,
STIKES HANG TUAH SURABAYA
KAPRODI S-1 KEPERAWATAN

PUJI HASTUTI, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIP.03010

Ditetapkan di : STIKES Hang Tuah Surabaya

Tanggal : 1 April 2020

Judul: Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Emosional Pada Anak Usia Sekolah di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban

ABSTRAK

Perkembangan emosional pada anak usia sekolah dipengaruhi oleh berbagai factor saat ini anak usia sekolah sudah banyak yang mempunyai gadget dan dengan mudah mengakses berbagai sosial media. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan emosional pada anak usia sekolah.

Penelitian ini menggunakan desain *observasional analitik* dengan pendekatan *cross sectional*. Teknik sampling yang digunakan adalah *Probability sampling* dengan menggunakan *Cluster sampling*. Sampel penelitian sebanyak 40 responden dengan tempat penelitian di SDN Penidon 2 Tuban kelas IV dan V. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner penggunaan *gadget* yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Perkembangan emosional yang diukur menggunakan kuesioner SDQ (*Strenght Difficulties Questionnaire*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas dan sikap penggunaan *Gadget* pada anak usia sekolah sebagian besar dalam kategori sedang. Perkembangan emosional pada anak usia sekolah sebagian besar dalam kategori borderline. Berdasarkan uji statistik spearman rho menunjukkan hasil $p=0,135$ hal ini menunjukkan bahwa ($p>0,05$) yang menunjukkan terhadap penggunaan gadget dengan emosional (skala kesulitan) pada anak usia sekolah. Dengan nilai $\alpha = 0,468$ berarti penggunaan gadget dengan emosional (skala kesulitan) rendah.

Penggunaan gadget pada anak usia sekolah harusnya mendapat pendampingan dari orang tua dan durasi dalam penggunaan *gadget* media berbasis layar untuk anak tidak boleh lebih dari satu atau 2 jam per hari. Orang tua juga harus mengambil sikap dalam membatasi anaknya dalam menggunakan *gadget*.

Kata Kunci : Gadget, perkembangan emosional, anak usia sekolah

Title: The Relationship between Gadgets and Emotional Use in School Age Children at SDN Penidon 2, Plumpang District, Tuban Regency

ABSTRACT

Emotional development in school-age children is influenced by various factors, in this many school-age children have gadgets and easily access various social media. This study aims to determine the relationship of the use of gadgets with emotional school age children.

This study uses an analytic observational design with a cross sectional approach. The sampling technique used is Probability sampling using cluster sampling. The research sample of 40 respondents with a place of research in SDN Penidon 2 Tuban class IV and V. The instrument in this study used a gadget use questionnaire that had been tested for validity and reliability. Emotional development was measured using the SDQ questionnaire (Strength Difficulties Questionnaire).

The results showed that the intensity and attitude of using gadgets in school-age children was mostly in the moderate category. Emotional development in school-age children is mostly in the borderline category. Spearman rho statistical test results show the results of $p = 0.135$ this shows that ($p > 0.05$) which shows the use of gadgets with emotional (difficulty scale) in school-age children. With indigo $\alpha = 0.468$ means the use of gadgets with low emotional (difficulty scale).

The use of gadgets in school-age children should receive assistance from parents and the duration in the use of screen-based media gadgets for children should not be more than one or 2 hours per day. Parents also need to take a stance in limiting their children to use gadgets.

Keyword : **Gadgets, emotional development, school-age children**

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan atas kehendak dan ridho Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan segala hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Emosional Pada Anak Usia Sekolah Di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban” sesuai waktu yang telah ditentukan.

Penyusunan skripsi ini digunakan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep) di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bimbingan dan bantuan dari para pembimbing serta semua pihak yang ikut membantu dalam penyelesaiannya. Untuk itu dalam kesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada yang terhormat :

1. Ibu Wiwiek Liestyaningrum, S.Kp.,M.Kep selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada peneliti untuk mengikuti dan menyelesaikan Program Studi S1-Keperawatan.
2. Puket 1, Puket 2, Puket 3 STIKES Hang Tuah Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada peneliti untuk mengikuti dan menyelesaikan program studi S1-Keperawatan.
3. Ibu Puji Hastuti,S.Kep.,Ns.,M.Kep selaku Kepala Program Studi Pendidikan S1-Keperawatan serta pembimbing I yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk mengikuti dan menyelesaikan Program Pendidikan S1 Keperawatan.

4. Ibu Astrida Budiarti, S.Kep.,Ns.,M.Kep.,Sp. Matselaku Ketua penguji terima kasih atas segala arahannya dalam pembuatan skripsi ini.
5. Ibu Nur Chabibah, S.,Si.,M.Si. selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan arahan dan bimbingan dan penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh staf dan karyawan STIKES Hang Tuah Surabaya yang telah memberikan bantuan dalam kelancaran proses belajar di perkuliahan.
7. Kepala Sekolah SDN Penidon 2 Tuban yang telah memberikan izin dan membantu proses penelitian
8. Perpustakaan Daerah Surabaya yang ikut membantu menyediakan sumber pustaka dalam penyusunan penelitian ini.
9. Teman-teman sealmamater di STIKES Hang Tuah Surabaya yang selalu bersama-sama dan menemani dalam pembuatan skripsi ini.
10. Serta semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu atas dukungan dan bantuan telah diberikan.

Penulis berusaha untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik – baiknya, namun penulis menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak terutama masyarakat dan perkembangan ilmu keperawatan. Semoga budi baik yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan pahala dari Tuhan Yang Maha Esa.

Surabaya, 1 April 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.3.1. Tujuan Umum.....	5
1.3.2. Tujuan Khusus	5
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.4.1. Manfaat Teoritis	6
1.4.2. Manfaat Praktis.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Konsep Anak Sekolah.....	8
2.1.1. Definisi Anak Sekolah	8
2.1.2. Karakteristik Anak Sekolah	9
2.1.3. Pertumbuhan Anak Sekolah	9
2.1.4. Perkembangan Anak Sekolah.....	11
2.2. Konsep <i>Gadget</i>	18
2.2.1. Definisi <i>Gadget</i>	18
2.2.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan <i>Gadget</i>	19
2.2.3. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	21
2.2.4. Indikator Penggunaan <i>Gadget</i>	24
2.3. Konsep Emosional	27
2.3.1. Definisi Emosional	27
2.3.2. Ciri-Ciri Emosi	27
2.3.3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Emosi	29
2.3.4. Mekanisme Emosi	31
2.3.5. Perkembangan Emosi Pada Anak Sekolah	31
2.3.6. Jenis – Jenis Emosi	33
2.3.7. Alat penilaian Perkembangan Emosional	36
2.4. Konsep Keperawatan Imogene King	37
2.4.1. Pengertian Keperawatan Imogene King	37
2.5. Hubungan Antar Konsep.....	42

BAB 3 KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS	43
3.1 Kerangka Konsep	43
3.2 Hipotesis.....	44
BAB 4 METODE PENELITIAN	45
4.1 Desain Penelitian	45
4.2 Kerangka Kerja.....	46
4.3 Waktu dan Tempat Penelitian	47
4.4 Populasi, Sampel, dan Sampling Desain.....	47
4.4.1 Populasi Penelitian.....	47
4.4.2 Sampel Penelitian	47
4.4.3 Besar Sampel	48
4.4.4 Teknik Sampling.....	48
4.5 Identifikasi Variabel	49
4.6 Definisi Operasional	50
4.7 Pengumpulan data Pengolahan Data.....	52
4.7.1. Pengumpulan Data.....	52
4.7.2. Analisa Data	56
4.8 Etika Penelitian.....	58
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	60
5.1. Hasil Penelitian.....	60
5.1.1. Gambaran Umum Tempat Penelitian	60
5.1.2. Gambaran Subyek Penelitian	61
5.1.3. Data Umum Hasil Penelitian.....	61
5.1.4. Data Khusus hasil Penelitian.....	66
5.2. Pembahasan.....	69
5.3. Keterbatasan	76
BAB 6 PENUTUP	77
6.1. Simpulan	77
6.2. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN	82

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Interpretasi Intensitas Penggunaan <i>gadget</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Definisi Operational Penelitian Hubungan Penggunaan Gadget dengan Emosional, Ketajaman Mata dan Interaksi Sosial pada anak usia sekolah di SDN Penidon 2 Tuban.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 <i>Blue Print</i> Kueisioner <i>Gadget (Smartphone)</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Pengkategorian Variabel Penggunaan <i>Gadget (Smartphone)</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5.1 Sarana dan prasarana di SDN Penidon 2 Tuban.....	61
Tabel 5.2 Karakteristik responden berdasarkan usia anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 22 Juni - 20 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 40 orang.....	62
Tabel 5.3 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 22 Juni - 20 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 40 orang.....	62
Tabel 5.4 Karakteristik responden berdasarkan agama anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 22 Juni - 20 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 40 orang.....	62
Tabel 5.5 Karakteristik responden berdasarkan usia anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 22 Juni - 20 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 40 orang.....	63
Tabel 5.6 Karakteristik responden berdasarkan pekerjaan orang tua anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 22 Juni - 20 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 40 orang.....	63
Tabel 5.7 Karakteristik responden berdasarkan pendapatan orang tua anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 22 Juni - 20 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 40 orang.....	64
Tabel 5.8 Karakteristik responden berdasarkan uang saku saat sekolah anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 22 Juni - 20 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 40 orang.....	64
Tabel 5.9 Karakteristik responden berdasarkan handphone anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 22 Juni - 20 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 40 orang.....	64
Tabel 5.10 Karakteristik responden berdasarkan paketan pulsa internet anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 22 Juni - 20 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 40 orang.....	65
Tabel 5.11 Karakteristik responden berdasarkan paketan per bulan anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 22 Juni - 20 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 40 orang.....	65
Tabel 5.12 Karakteristik responden berdasarkan penggunaan <i>gadget</i> anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 22 Juni - 20 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 40 orang.....	66
Tabel 5.13 Karakteristik responden berdasarkan Emosional (Kesulitan) anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 22 Juni - 20 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 40 orang.....	66

Tabel 5.14 Karakteristik responden Emosional (Kekuatan) anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 22 Juni - 20 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 40 orang.....	67
Tabel 5.15 Karakteristik responden berdasarkan penggunaan <i>gadget</i> dengan Emosional (Kesulitan) anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 22 Juni - 20 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 40 orang.	67
Tabel 5.16 Karakteristik responden berdasarkan penggunaan <i>gadget</i> dengan Emosional (Kekuatan) anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 22 Juni - 20 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 40 orang.	68

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3.1 Kerangka Konsep Penelitian Hubungan Penggunaan Gadget dengan Emosional Pada Anak Usia Sekolah di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.1 Desain Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.2 Kerangka Kerja Penelitian Hubungan Penggunaan Gadget dengan Emosional pada anak usia sekolah di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban. **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Curriculum vitae.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Moto dan persembahan	83
Lampiran 3 Information for consent	84
Lampiran 4 Informed for consent	85
Lampiran 5 Kueisioner	86
Lampiran 6 Kueisioner penggunaan Gadget	88
Lampiran 7 Kueisioner Emosional	89
Lampiran 8 Validitas dan Relibilitas kueisioner penggunaan gadget (smartphone)	91
Lampiran 9 Lembar pengajuan judul penelitian.....	92
Lampiran 10 Surat permohonan izin pengambilan data pendahuluan	93
Lampiran 11 Surat permohonan izin pengambilan data penelitian	94
Lampiran 12 Surat pernyataan laik etik penelitian kesehatan STIKES Hang Tuah Surabaya	95
Lampiran 13 Tabulasi data Demografi penelitian	96
Lampiran 14 Tabulasi data Khusus penelitian	99
Lampiran 15 Frekuensi data Demografi	105
Lampiran 16 Frekuensi data Khusus	105
Lampiran 17 Analisa data	108

DAFTAR SINGKATAN

SINGKATAN

STIKES	: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan
SDN	: Sekolah Dasar Negeri
SMP	: Sekolah Menengah Pertama
SMA	: Sekolah Menengah Atas
IPNU	: Ikatan Pelajar Nahdatul Ulama

SIMBOL

%	: Persen
?	: Tanda Tanya
/	: Atau
=	: Sama Dengan
-	: Sampai
(+)	: Positif
(-)	: Negatif
<	: Kurang Dari
>	: Lebih Dari
≤	: Kurang Dari Sama Dengan
≥	: Lebih Dari Sama Dengan

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, *game* dan lainnya. Pada kenyataannya, ketika anak telah terlalu asik dengan dunia *gadget* nya, mereka akan lupa akan kebutuhan pokok anak yaitu belajar dan bersosialisasi dengan benar di kehidupan. Hampir dari orang-orang dengan status ekonomi menengah ke atas hingga menengah ke bawah sudah memiliki *gadget*. Pada saat ini gadget dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat terutama dalam kebutuhan komunikasi agar tidak ada hambatan untuk berbagi komunikasi kepada semua orang tanpa memikirkan jarak, biaya dan waktu (Soliha, 2015). Memberikan *gadget* pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif. Gadget memberikan dampak negatif pada kesehatan fisik bahkan mental anak. Mulai dari merusak penglihatan hingga anak mengalami gangguan kejiwaan yang parah (Syifa et al., 2019). Hampir semua orang tua yang mengatakan anaknya sudah mulai mengenal *gadget* dari umur 2-4 tahun dan orang tua mengatakan bahwa anaknya lebih sering menggunakan *gadget* untuk memainkan aplikasi game dan menonton video *Youtube*.

Perusahaan survei eMarketer (Agustin, 2019) pengguna *gadget* tahun 2016 mencapai 65,52 juta. Tahun 2017 akan ada 74,9 juta. Tahun 2018 dan 2019 akan terus berkembang mulai dari 83,5 juta hingga 92 juta pengguna *gadget*. jika dilihat dari kota dan desa pada lima pulau (Jawa, Sumatera, Kalimantan, dan

Bali), pengguna *gadget* di kota >55% pada masing-masing pulau. Sedangkan untuk perbandingan masing-masing pulau tersebut paling banyak di pulau Jawa sebesar 71%. Ikatan pelajar Nahdatul Ulama (IPNU) Jawa timur melalui lembaga dan survei pelajar menyatakan sebanyak 50 persen pelajar memiliki *smartphone* sejak sekolah dasar (SD) dan sebanyak 44 persen memakai sejak (SMP) dan sebanyak 3 persen sejak (SMA) (Kominfo jatim, 2016). Studi pendahuluan tentang penggunaan *gadget* pada anak-anak usias ekolah. Studi pendahuluan dilakukan di SDN Penidon 2 Tuban kepada siswa dan siswi kelas 4-6 menunjukkan adanya fenomena penggunaan *gadget* pada anak-anak usias sekolah yaitu sekolah yang berusia 6-12 tahun yang sudah mengenal *gadget* dan bermain *gadget*. Mereka mengatakan menggunakan *Gadget* selama rentang waktu tidak lebih dari 1 hingga 4 jam dalam sehari ketika berada di rumah.

Kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat (Novitasari, 2013). Ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Perilaku anak dalam menggunakan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar- gambar yang

menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Namun demikian penggunaan *gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar *gadget* membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan. Anak usia sekolah merupakan makhluk individu yang mengalami perkembangan yang sangat pesat dan fundamental baik bagi selanjutnya, anak usia sekolah merupakan individu yang memiliki rentan umur antara 7-12 tahun interaksi sosial (Soekanto, 1992:67) merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antar individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial akan terjadi jika adanya sebuah kontak sosial dan adanya komunikasi. Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Pada anak usia dini interaksi sosial memanglah sangat dibutuhkan karena anak nantinya akan diajarkan bagaimana hidup bermasyarakat, lalu anak juga akan diajarkan berbagai peran yang nantinya akan menjadi indentifikasi dirinya, selain itu pula saat melakukan interaksi sosial anak akan memperoleh berbagai informasi yang ada disekitarnya. Pada saat anak memasuki usia sekolah dasar yaitu umur 6-12 tahun, perkembangan anak akan sangat cepat. Bukan hanya

perkembangan secara fisik, namun juga perkembangan psikologinya. Mereka akan memperoleh keterampilan fisik saat bermain, dan keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung, juga hubungan antara keluarga serta teman sebaya jika anak tidak di dampingi orang tua saat bermain *gadget* maka akan semakin memperparah keadaan anak, bermain boleh namun jangan biarkan anak berlarut-larut dalam permainan sampai berdampak pada diri anak itu sendiri. Gadget dapat memberikan pengaruh negative pada kesehatan fisik bahkan mental anak. Mulai dari merusak penglihatan hingga anak mengalami gangguan kejiwaan yang parah (Syifa et al., 2019) . Anak-anak yang menggunakan *Gadget* cenderung lebih pasif seperti individualis, tertutup kurang peduli dengan sekitarnya dan rasa sosial dari anak berkurang. Sedangkan karakternya memiliki kecenderungan lebih apatis, pola pikirnya cenderung irasional, mencari mudahnya saja dan kurang mempunyai simpati (Rahmadani 2020)

Penggunaan *Gadget* yang keseluruhan pembahasan diawal tentang dampak penggunaan *gadget* perlunya orang tua dalam mengawasi anaknya dalam bermain *gadget* dan mempunyai aturan khusus dalam penggunaan *gadget*. Untuk durasinya berbeda-beda, mulai dari yang 1 jam untuk bermain sosial media seperti *facebook*, *Instagram* dan *whatsapp* hingga ada yang lebih dari 4 jam ketika anak bermain *game online* dalam waktu satu hari. Menurut A.S. Page, et.all., (2010), durasi dalam penggunaan *gadget* media berbasis layar untuk anak tidak boleh lebih dari satu atau 2 jam per hari. Orang tua juga harus mengambil sikap dalam membatasi anaknya dalam menggunakan *gadget* atau terhadap anak yang ingin dibelikan *gadget* yang akan mengakibatkan konsentrasinya terganggu terutama keluarga yang memiliki penghasilan diatas rata-rata yang biasanya membelikan anak yang

gadget untuk pribadinya sendiri. Rata-rata *gadget* yang digunakan oleh anak itu sendiri merupakan milik orang tua dan ada sebagian milik diri sendiri. Maka dari itu perlu dilakukan penelitian untuk menilai sejauh mana perkembangan emosional pada anak tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Adakah hubungan penggunaan *gedget* dengan emosional, pada anak usia sekolah Di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban ?

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan emosional pada anak usia sekolah Di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban

1.3.2. Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* anak usia sekolah di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban
2. Mengidentifikasi Emosional anak usia sekolah di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban
3. Menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan Emosional pada anak usia sekolah di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan hasilnya agar dapat digunakan sebagai sumber referensi khususnya dalam pengembangan ilmu keperawatan anak dan dapat menambah pengetahuan tentang faktor yang mempengaruhi perkembangan emosional pada anak usia sekolah.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada orang tua mengenai penggunaan *gadget* pada anak terhadap emosional pada anaknya. Sehingga orang tua dapat mengantisipasi serta membatasi anak dalam aktivitas bermain *gadget* dan mengarahkan anaknya agar dapat tumbuh dan berkembang lebih baik lagi

2. Bagi Profesi Keperawatan

Bagi tenaga kesehatan khususnya perawat diharapkan dapat dijadikan pengetahuan tentang perkembangan emosional pada anak usia sekolah.

3. Bagi Lahan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi pihak sekolah untuk memberikan informasi mengenai dampak positif dan negatif perilaku anak-anak yang mengalami penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap perkembangan emosional di lingkungan sekolah agar pihak sekolah lebih memperhatikan pergaulan siswa dan meningkatkan pengawasan pada lingkungan sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman dalam melaksanakan penelitian secara ilmiah dalam rangka mengembangkan diri dan menambah wawasan dalam melaksanakan fungsi perawat dalam peneliti. Dan bisa dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai konsep yang akan diteliti dan beberapa aspek yang mengenai topik penelitian, meliputi : 1) Konsep Anak Sekolah, 2) Konsep *Gadget*, 3) Konsep Emosional, 4) Teori Model Keperawatan Imogene King, 5) Hubungan Antar Konsep.

2.1. Konsep Anak Sekolah

2.1.1. Definisi Anak Sekolah

Anak usia sekolah adalah anak yang berusia 6 sampai 12 tahun (Wong, 2009). Masa ini disebut sebagai usia kelompok (*gang-age*) yaitu mulai adanya perhatian, hubungan, dan kerjasama antar teman. Selain itu, anak mulai mengenal peraturan yang ada di lingkungannya yang harus dipatuhi serta mengendalikan emosinya terhadap orang lain (Gunarsa, 2008).

Anak usia sekolah mengembangkan hubungan interpersonal dengan teman-temannya di sekolah, terutama dengan jenis kelamin yang sama. Anak usia sekolah ini terdorong untuk menyelesaikan tugas-tugas yang dihadapinya secara sempurna dan menghasilkan karya tertentu. Anak mulai mengagumi dan mengidentifikasi dirinya dengan orang yang dikaguminya (Dalami, 2010). Anak usia sekolah mulai bertanggung jawab sesuai dengan norma-norma sosial di lingkungannya. Orang tua harus berhati-hati dengan pergaulan di sekitar anak yang dapat mempengaruhi anak karena tidak selalu didampingi oleh guru dan orang tua.

2.1.2. Karakteristik Anak Sekolah

Anak pada usia sekolah dasar umumnya memiliki karakteristik perilaku yang khas dan hanya ditemukan pada periode usia tersebut. Karakteristik perilaku tersebut meliputi pembentukan kelompok teman sebaya, perilaku tidak jujur atau berbohong, perilaku curang, ketakutan, dan stres. Selain perilaku-perilaku diatas, perkembangan perilaku anak usia sekolah juga meliputi pola koping serta adanya aktivitas pengalih Potter & Perry, 2005; Wong, et.al., 2001/2002 (latifah,2012).

Hurlock (1980) dalam DeLaune & Ladner (2002) mendefinisikan karakteristik anak pada usia sekolah sebagai masa berkelompok dimana perhatian anak tertuju pada keinginan agar diterima oleh kelompoknya. Pada tahap ini anak akan mengalami proses penyesuaian diri dengan standar yang ditetapkan oleh kelompoknya. Sependapat dengan Hurlock, Atmowirdjo (2006) menyatakan bahwa karakteristik utama pada anak usia sekolah dasar adalah terbentuknya kelompok antara teman sebaya (gang- age). Dimana pada usia ini anak akan mulai mengalihkan perhatiannya dari keluarga menjadi perhatian terhadap kerjasama antar teman dalam kelompok (Gunarsa & Gunarsa, 2006).

2.1.3. Pertumbuhan Anak Sekolah

Karakteristik Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Sekolah Indikator pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah meliputi:

- 1) Aspek Perkembangan Biologis (Wong, 2009; Betz & Sowden, 2002)

Anak usia 6 sampai 12 tahun akan mengalami pertumbuhan tinggi dan berat badan lebih lambat yaitu tinggi badan bertambah sekitar 5 cm per tahun dan berat badan bertambah 2 sampai 3 kg per tahun. Anak laki- laki akan lebih tinggi dan lebih berat pada tahun pertama sekolah. Anak perempuan lebih dulu mengalami

pubertas yang menyebabkan pertambahan tinggi dan berat badan melebihi anak laki-laki. Tanda fisiologis yang menandakan pubertas pertama kali muncul di usia 9 tahun pada anak perempuan dan 12 tahun pada anak laki-laki. Pertumbuhan fisik dan perubahan fisiologis yang terlalu awal atau terlambat dapat menimbulkan rasa malu dan kecemasan bagi anak perempuan dan laki-laki (Wong, 2009). Anak perempuan mulai menampakkan ciri seks sekunder sehingga menstruasi dimulai pada tahap ini (Betz & Sowden, 2002).

2) Aspek Perkembangan Psikososial (Wong, 2009; Yusuf, 2004; Dalami, 2010; Notosoedirdjo & Latipun, 2011; Suprajitno, 2004; Gunarsa, 2008; Suafrida, 2014).

Tahap perkembangan psikososial berdasarkan teori psikososial Erickson pada anak usia sekolah adalah *industry vs inferior*. Konsep diri yang positif dapat membuat anak merasa senang, berharga, dan mampu memberikan kontribusi dengan baik sehingga anak menjadi percaya diri. Namun perasaan negatif dapat menimbulkan keraguan pada diri anak. Anak menyesuaikan diri untuk menghindari penolakan dan peduli dengan harapan keluarga tanpa memperhatikan konsekuensinya. Anak belajar menghadapi dominasi dan permusuhan yang berhubungan dengan pemimpin dan pemegang kekuasaan, serta menggali ide-ide dan lingkungan fisik melalui hubungan dengan teman sebaya (Wong, 2009). Perkembangan sosial merupakan proses belajar untuk beradaptasi dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan moral. Masa usia sekolah merupakan awal pembentukan nilai-nilai agama. Pendidikan agama di sekolah sangat berperan dalam perkembangan sikap positif anak terhadap agama dan kesadaran beragama. Selain beribadah, anak juga dibiasakan untuk hormat kepada orang tua, guru, dan

orang lain; membantu orang yang membutuhkan pertolongan, menyayangi fakir miskin; memelihara kebersihan dan kesehatan; bersikap jujur dan bertanggung jawab (Yusuf, 2004). Jika anak tidak dapat menyesuaikan diri di lingkungannya maka akan menimbulkan inferior pada anak.

Menurut Dalami (2010), perilaku yang menunjukkan industri antara lain: mampu menyelesaikan tugas dengan tuntas, dapat bekerja sama dengan orang lain, dan menggunakan waktu dengan efektif. Perilaku yang menunjukkan inferior antara lain: tidak mampu menyelesaikan tugas dengan tuntas, tidak bisa bekerja sama dengan orang lain, dan tidak mampu mengatur tugas atau pekerjaan.

2.1.4. Perkembangan Anak Sekolah

Tahap Perkembangan Anak Usia Sekolah

Anak usia sekolah memiliki perubahan dari periode sebelumnya. Harapan dan tuntutan baru dengan adanya lingkungan yang baru dengan masuk sekolah dasar saat usia 6 atau 7 tahun (Hurlock, 2004). Anak usia sekolah mengalami beberapa perubahan sampai akhir dari periode masa kanak-kanak dimana anak mulai matang secara seksual pada usia 12 tahun (Hurlock, 2004; Santrock, 2008; Wong, 2009). Dalam tahap perkembangan anak di usia sekolah, anak lebih banyak mengembangkan kemampuannya dalam interaksi sosial, belajar tentang nilai moral dan budaya dari keluarga serta mulai mencoba untuk mengambil bagian peran dalam kelompoknya. Perkembangan yang lebih khusus juga mulai muncul dalam tahap ini seperti perkembangan konsep diri, keterampilan serta belajar untuk menghargai lingkungan sekitarnya (Hidayat, 2005). Adapun beberapa tahap perkembangannya yaitu:

1. Perkembangan Fisik-Motorik

Seiring dengan pertumbuhan fisiknya yang beranjak matang maka perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Fase atau usia sekolah dasar (7-12) tahun ditandai dengan gerak atau aktivitas motorik yang lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, baik halus maupun kasar.

Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar, baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan. Oleh karena itu, perkembangan motorik sangat menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Sesuai dengan perkembangan fisik atau motorik anak yang sudah siap untuk menerima pelajaran keterampilan, maka sekolah perlu memfasilitasi perkembangan motorik anak itu secara fungsional. Upaya-upaya sekolah untuk memfasilitasi perkembangan fisik-motorik secara fungsional tersebut, diantaranya sebagai berikut:

- a. Sekolah merancang pelajaran keterampilan yang bermanfaat bagi perkembangan atau kehidupan anak seperti mengetik, menjahit, merupa, atau kerajinan tangan lainnya.
- b. Sekolah memberikan pelajaran senam atau olahraga kepada para siswa, yang sejenisnya disesuaikan dengan usia siswa
- c. Sekolah perlu merekrut (mangkat) guru-guru yang memiliki keahlian dalam bidang-bidang tersebut diatas.
- d. Sekolah menyediakan sarana untuk keberlangsungan penyelenggaraan pelajaran tersebut

Menurut Hurlock (1978) pencapaian kemampuan-kemampuan tersebut kemudian mengarah pada pembentukan keterampilan (skill). Keterampilan yang dipelajari dengan baik akhirnya akan menimbulkan kebiasaan. Perkembangan psikomotorik berhubungan erat dengan perilaku individu. Pada aspek sosial, masa remaja adalah masa mencari jati diri. Keterampilan sosial berkembang pada konteks remaja ketika ia berinteraksi dengan orang lain terutama dengan teman sebayanya.

Percakapan mengenai topik-topik tertentu dalam pergaulan membantu siswa melihat berbagai hal dari berbagai sudut pandang yang selanjutnya mengembangkan cara berpikirnya. Sedangkan pada aspek moral dan emosi, masa remaja adalah masa-masa yang sensitif dan reaktif bahkan ada yang cenderung temperamental. Kondisi ini diakibatkan oleh lingkungan yang tidak baik.

2. Perkembangan Intelektual

Dalam pandangan Piaget, perkembangan kognitif pada hakekatnya adalah perkembangan kemampuan penalaran logis. Baginya, berpikir dalam proses kognitif tersebut lebih penting daripada sekedar mengerti. Pada masa remaja, peserta didik mulai mengembangkan cara berpikirnya. Peserta didik mulai berpikir secara hipotesis dalam menyelesaikan masalah yaitu mencari sumber permasalahan, mengkaji dan mencari alternative pemecahannya. Sistem persekolahan dan keadaan sosial ekonomi mempengaruhi terjadinya perbedaan pada perkembangan kognitif anak didik, demikian pula dengan budaya, sistem nilai, dan harapandalammasyarakat. Adapun karakteristik perkembangan intelektual pada usia sekolah, yaitu:

- a. Anak SD sudah mereaksi rangsangan intelektual/ melaksanakan tugas belajar yang menuntut kemampuan kognitif (CALISTUNG).
- b. Anak SD sudah mulai berpikir konkret dan rasional (AUD: berpikirnya masih imajinatif/angan-angan saja/khayal).
- c. Tanda-tanda anak SD berpikir konkret: mengelompokkan benda berdasar ciri yg sama, menyusun/mengasosiasikan angka-angka bilangan, dan memecahkan masalah sederhana.
- d. Untuk mengembangkan daya kreativitasnya, maka perlu diberi peluang bertanya/berpendapat.
- e. Upaya sekolah untuk memfasilitasinya adalah menyelenggarakan kegiatan kompetisi bagi siswa terkait perkembangan kognitif, misal: cerdas-cermat, mengarang, menggambar, menulis puisi, dll.
- f. Pengembangan intelektual siswa.
- g. Mengasah ketajaman pancaindra untuk menerima masukan dari luar (information gathering).
- h. Mengarahkan persepsi dan perhatian untuk menjaring informasi.
- i. Mengevaluasi, melakukan penilaian (evaluation).
- j. Mengabstraksi, restrukturalisasi, membuat ringkasan (integrating).
- k. Menyimpulkan, menduga, elaborasi (generating).
- l. Identifikasi ciri penting (analyzing).
- m. Mengurutkan, membedakan, mengelompokkan (organizing).
- n. Mengingat dengan berbagai cara (remembering).

3. Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan salah satu alat vital dalam perkembangan kognitif. Konsep-konsep permasalahan yang dikaji akan lebih mudah dimengerti dengan bantuan bahasa. Bahasa termasuk dapat berbentuk lisan atau tulisan dengan mempergunakan tanda (coding), huruf (alphabetic), bilangan (numerical atau digital), sinar atau cahaya yang dapat merupakan kata-kata (word) atau kalimat (sentences). Mungkin pula berbentuk gambar atau lukisan (drawing, picture), gerak-gerik (gestures) dan mimic serta bentuk-bentuk simbol ekspresif lainnya.

Bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar, atau lukisan. Melalui bahasa setiap manusia dapat mengenal dirinya, sesamanya, alam sekitar, ilmu pengetahuan dan nilai-nilai moral atau agama.

Usia sekolah dasar merupakan masa berkembang pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan kata. Pada awal masa ini, anak sudah menguasai sekitar 2.500 kata, dan pada masa akhir anak telah dapat menguasai sekitar 5000 kata. Dengan dikuasainya keterampilan membaca dan berkomunikasi dengan orang lain, anak sudah gemar membaca atau mendengar cerita yang bersifat kritis. Pada masa ini tingkat berfikir anak sudah lebih maju, dia banyak menanyakan waktu dan soal-akibat.

Di sekolah, perkembangan bahasa anak ini diperkuat dengan diberikannya mata pelajaran bahasa Indonesia (bahkan disekolah-sekolah tertentu diberikan

bahasa inggris). Dengan diberikannya pelajaran bahasa disekolah, para siswa diharapkan dapat menguasai dan menggunakannya sebagai alat untuk:

- a. Berkomunikasi secara baik dengan orang lain
- b. Mengekspresikan pikiran, perasaan, sikap atau pendapatnya
- c. Memahami isi dari setiap bahan bacaan yang dibacanya.

Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa atau keterampilan berkomunikasi anak melalui tulisan, sebagai cara untuk mengekspresikan perasaan, gagasan, atau pikirannya maka sebaiknya kepada anak dilatihkan untuk membuat karangan atau tulisan tentang berbagai hal yang terkait dengan pengalaman hidupnya sendiri, atau kehidupan pada umumnya, seperti menyusun autobiografi, kehidupan keluarga, cara-cara memelihara lingkungan, cita-cita, dan belajar untuk mencapai sukses.

4. Perkembangan Emosi

Pada usia sekolah (khususnya dikelas-kelas tinggi, kelas 4, 5, 6) anak mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar tidaklah diterima, atau tidak disenangi oleh orang lain. Oleh karena itu, dia mulai belajar untuk mengendalikan dan mengontrol ekspresi emosinya. Kemampuan mengontrol emosi diperolehnya melalui peniruan dan latihan.

Dalam proses peniruan, kemampuan orang tua atau guru dalam mengendalikan emosinya sangatlah berpengaruh. Apalagi anak dikembangkan dilingkungan keluarga yang suasana emosionalnya stabil, maka perkembangan emosi anak cenderung stabil atau sehat. Akan tetapi, apabila kebiasaan orang tua dalam mengekspresikan emosinya kurang stabil atau kurang kontrol maka perkembangan emosi anak cenderung kurang stabil atau tidak sehat.

Karakteristik emosi yang stabil/sehat

- a. Menunjukkan wajah ceria
- b. Mau bergaul dengan teman secara baik
- c. Bergairah dalam belajar
- d. Dapat berkonsentrasi dalam belajar
- e. Bersikap menghargai orang lain & diri sendiri

Karakteristik emosi yang tidak stabil/tidak sehat

- a. Menunjukkan wajah murung
- b. Mudah tersinggung
- c. Tidak mau bergaul dengan orang lain
- d. Suka marah
- e. Suka mengganggu teman
- f. Tidak percaya diri

Upaya guru untuk menciptakan suasana belajar yg kondusif

- a. Mengembangkan suasana kelas yg bebas dari ketegangan (sikap ramah, tidak galak).
- b. Memperlakukan siswa sebagai individu yang mempunyai harga diri (guru menghargai pendapat siswa, karya siswa, tidak mencemooh pekerjaan siswa/ tidak ada istilah anak emas/anak tiri).
- c. Memberikan nilai yg objektif.
- d. Menciptakan kondisi kelas yg tertib, bersih, dan sehat.
5. Perkembangan Sosial

Maksud perkembangan sosial ini adalah pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk

menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi dan moral agama.

Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh keluarga, teman sebaya dan guru.

- a. Perkembangan sosial pada anak usia SD ditandai adanya perluasan hubungan (teman/ group).
- b. Anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri kepada teman/lingkungannya.
- c. Berkat perkembangan sosial, anak dapat menyesuaikan diri dengan teman/lingkungan
- d. Sekolah harus bisa memfasilitasi perkembangan sosial dengan cara memberikan tugas-tugas kelompok (baik tugas fisik maupun nonfisik).
- e. Melalui tugas kelompok tanamkan sikap bekerja sama, saling menghormati pendapat teman dan bertanggung jawab.

2.2. Konsep Gadget

2.2.1. Definisi Gadget

Sebuah istilah berasal dari bahasa Inggris, Gadget adalah sebuah benda kecil genggam yang mempunyai berbagai tujuan fungsi khusus. Gadget merupakan media elektronik modern yang berukuran kecil (Al-Ayouby, 2017).

Gadget merupakan media elektronik moderen yang digunakan sebagai alat komunikasi. Semakin berkembangnya jaman teknologi, gadget semakin mempermudah dalam berkomunikasi antar manusia. Gadget alat teknologi yang mempunyai kemampuan yang lebih baik dan fitur-fitur yang memiliki tujuan maupun fungsi yang lebih praktis dan berguna. Menurut (Sutrisno, 2012) gadget merupakan alat memiliki tujuan dan fungsi praktis berbasis perangkat instrumen

elektronik untuk membantu dan mempermudah dalam melakukan pekerjaan manusia ataupun kehidupan sehari-hari.

Hasil riset Neuroscience dari Donald Hilton Jr, ahli bedah otak dari Texas, menemukan anak tampak begitu lekat dengan gadget. Anak selalu membawa gadget kemanapun anak tersebut pergi, anak merasa aman apabila selalu terhubung dengan orang lain. Anak lebih mementingkan komunikasi dengan orang-orang yang jauh dari pada dengan orang-orang di lingkungan sekitarnya. (Kompas.com, 2011).

Aplikasi *gadget* yang semakin canggih menyediakan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hiburan atau game yang sangat menarik sehingga menjadi perhatian masyarakat terutama pada anak-anak

2.2.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Menurut (Fadilah, 2015), faktor-faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan *gadget* meliputi:

1. Iklan yang terpapar di televisi dan media sosial

Perkembangan masa kini sangat dipengaruhi oleh terpaparnya iklan di televisi maupun di media sosial. Sehingga sering kali penasaran dengan hal baru terhadap terpaparnya iklan tersebut.

2. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik

Di dalam *gadget* memiliki fitur-fitur yang canggih sehingga membuat ketertarikan pada setiap penggunaannya. Sehingga membuat penasaran dalam mengoperasikan *gadgetnya*.

3. Kecanggihan dari *gadget*

Kecanggihan *gadget* dapat mempermudah dalam memenuhi kebutuhannya termasuk dalam kebutuhan komunikasi sehingga tidak ada hambatan untuk berbagi komunikasi kepada semua orang.

4. Keterjangkauan harga *gadget*

Orang-orang dengan status ekonomi menengah ke atas sampai status ekonomi menengah ke bawah sudah memiliki *gadget*.

5. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, sehingga masyarakat lainnya menjadi enggan untuk meninggalkan *gadget*.

6. Faktor budaya

Faktor budaya sangat mempengaruhi perilaku seseorang. Sehingga orang-orang banyak yang mengikuti *trend* yang terjadi di dalam budaya lingkungannya yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

7. Faktor sosial

Kelompok masyarakat, keluarga serta status sosial sangat mempengaruhi faktor sosial. Terutama dalam keluarga karena peran keluarga sangat penting dalam pembentukan perilaku anak sebagai fondasi utama.

8. Faktor pribadi

Kepribadian anak yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung mengikuti *trend* sesuai perkembangan teknologi.

2.2.3. Dampak Penggunaan *Gadget*

1. Dampak Positif

Penggunaan *gadget* mempunyai dampak tersendiri bagi penggunanya, baik orang dewasa maupun anak-anak tetapi tergantung dengan bagaimana menggunakan dan memanfaatkan *gadget* tersebut. Adapun beberapa dampak positif *gadget* pada anak yaitu : (Al-Ayouby, 2017).

a. Mengembangkan imajinasi

Melihat suatu objek kemudian menggambarannya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan.

b. Melatih kecerdasan.

Dengan mengembangkan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar.

c. Meningkatkan rasa kepercayaan diri.

Ketika anak mendapatkan juara kelas akan termotivasi bahwa dia bisa menggapai prestasi.

d. Kreatif.

Dalam *gadget* tersedia aplikasi game dengan tipe strategi ataupun bongkar pasang, anak semakin akan terarah untuk mengembangkan kemampuan kreativitasnya dalam kehidupan sehari-hari bahkan dapat memecahkan masalah dan melakukan segala sesuatu.

e. Inovator.

Dengan berkembangnya teknologi, semakin banyak waktu dan kesempatan aplikasi yang tersedia dalam *gadget* serta saling mengajar dan belajar antar teman dalam dunia maya, untuk generasi sekarang banyak mendapatkan

kesempatan untuk bereksplorasi mengembangkan apa yang sudah ada dan banyak menemukan peluang untuk menghasilkan temuan yang baru.

2. Dampak Negatif

Menurut (Alamiyah, Zamzamy, & Rasyidah, 2017), dampak negatif penggunaan *gadget* sebagai berikut :

a. Kesehatan mata

Dapat menimbulkan gangguan kesehatan. Semakin sering menggunakan *gadget* mengganggu kesehatan terutama pada mata, seperti mata lelah, merah, penglihatan yang buram, mata kering dan iritasi ringan karena terpapar radiasi yang ada pada *gadget*.

b. Masalah tidur

Terlalu sering bermain *gadget* sehingga anak menjadi nyaman, pada akhirnya membuat rutinitas dan jam tidur menjadi terganggu.

c. Kesulitan daya konsentrasi

Ketika terlalu banyak memainkan *gadget* dapat membuat anak menjadi tidak fokus dalam pelajaran dan teringat dengan *gadget*.

d. Menurunnya prestasi belajar

Gadget bisa mengakibatkan lupa waktu. Ketergantungan pada *gadget* menurunkan prestasi anak-anak seperti malas menulis dan membaca, misalnya anak sering melihat video di aplikasi *Youtube* cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang dicari.

e. Perkembangan fisik

Waktu akan terbuang sia-sia. Ketika anak-anak sedang asyik bermain *gadget* akan sering lupa waktu. Mereka akan menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Hal ini, mengakibatkan pertumbuhan fisik akan terhambat.

f. Perkembangan sosial

Banyak anak yang mulai kecanduan dengan *gadget* dan lupa bersosialisasi misalnya anak kurang bermain di lingkungan sekitarnya ataupun dengan teman-temannya.

g. Perkembangan kognitif

Pemikiran proses psikologis anak terhambat yang berkaitan dengan individu seperti mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya.

h. Perkembangan bahasa

Ketika anak terlalu lama bermain *gadget* dalam kegiatan sehari-harinya akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbahasa (anak cenderung diam, sering menirukan bahasa yang digunakan dan tidak lancar dalam berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya) serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikirannya.

i. Perkembangan emosional

Kondisi anak dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mengakibatkan ketidakmampuan anak dalam mengolah emosinya karena tidak terbiasa berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Anak akan meluapkan amarahnya ketika keinginannya tidak terpenuhi.

j. Mempengaruhi perilaku anak.

Semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan berbagai hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Misalnya akses konten yang tidak baik seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam game dan film, serta pornografi, karena dipercayai mempengaruhi pola perilaku yang negatif dan anak akan mencontohkan karakter yang dapat menimbulkan tindakan kekerasan terhadap teman.

2.2.4. Indikator Penggunaan Gadget

1. Intensitas Penggunaan *Gadget*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas adalah suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Intensitas merupakan melakukan sesuatu dengan kadar yang berlebihan atau keseringan. Intensitas dapat dilihat dengan mengetahui tingkat lamanya (durasi) dan seringnya (frekuensi) ketika melakukan suatu kegiatan secara berulang-ulang.

Dalam Jurnal Penelitian “*The American Academy of Pediatrics (AAP)*” menyatakan bahwa ketika anak-anak menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* atau selalu terpapar layar harus ada batas waktu, yaitu satu atau dua jam per hari dan mencegah paparan layar pada anak usia dibawah dua tahun (A.S. Page, et.all., 2010). Menurut (Loebis, 2016) ukuran yang menjadi dasar penilaian pemakaian *gadget* pada anak usia 3-5 tahun disebut kecanduan bila pemakaiannya lebih dari satu jam. (Trinika, 2015) menambahkan bahwa pemakaian *gadget* dengan frekuensi yang tergolong tinggi pada anak usia 3-6 tahun adalah setiap hari menggunakan *gadget*. melakukan observasi terhadap anak usia 3-6 tahun, frekuensi pemakaian *gadget* paling sedikit 1 sampai 3 hari per minggu, 4 sampai 6

hari per minggu. Sedangkan durasi pemakaian *gadget* paling rendah 5-15 menit dalam sehari dan paling lama 5 jam dalam sehari. Rata-rata anak menggunakan *gadget* 1 sampai 3 hari dalam seminggu dan 20-30 menit dalam sehari. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia 3-6 tahun sebaiknya tidak boleh lebih dari 30 menit dan pemakaiannya 1-2 kali per harinya.

Menurut (Wendy, Goh, & Vivian, 2015) melakukan penelitian, bahwa anak mengaplikasikan game di komputer mempunyai batasan waktu berkisar antara 5 menit sampai 5 jam dalam sehari. Batasan waktu paling umum berkisar antara 30 menit sampai 2 jam per hari. Rata-rata anak usia 4-8 tahun menggunakan *gadget* untuk telepon berkisar antara 20-37 menit per hari dan online 27-44 menit per hari (Rosen et al., 2014).

(Starsburger, 2011) berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar <1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh yang (Sigman, 2010) mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia *preschool* dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari.

Sedangkan menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika dan Canada, anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar oleh *gadget*, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam per hari, dan 2 jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4 – 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil

menikmati camilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asyik dengan *gadgetnya* berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan secara terus menerus.

Berdasarkan keterangan peneliti di atas membagi intensitas penggunaan *gadget* menjadi 3 kriteria, antara lain :

Tabel 2.1 Interpretasi Intensitas Penggunaan *gadget*

No	Kriteria	Durasi
1.	Rendah	durasi 1-30 menit per hari dan frekuensi 1-3 hari per minggu.
2.	Sedang	durasi 31-60 menit per hari dan frekuensi 4-6 hari per minggu.
3.	Tinggi	durasi >60 menit per hari dan frekuensi setiap hari.

Sumber : (Agustin,2019)

2. Sikap Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi sikap anak dalam penggunaan *gadget*. Anak akan menjadi lebih suka bermain *gadget* di rumah daripada bermain dengan teman-temannya, anak menjadi malas untuk bergerak karena fokus bermain *gadget*, dan anak menjadi kurang memperhatikan ketika diajak bicara (Sapardi, 2018). Sikap anak yang akan mementingkan diri sendiri dan menjadi lebih pembangkang seperti tidak mau meminjamkan sesuatu yang dibawanya dan tidak patuh lagi terhadap perintah tua bisa dipicu karena anak sering menggunakan *gadget*(Gunawan, 2017). Sikap anak menjadi agresi seperti perilaku menyerang balik secara fisik (non verbal) maupun kata-kata (verbal) merupakan salah satu bentuk reaksi anak terhadap rasa kecewa karena tidak

terpenuhi keinginan menggunakan *gadget* dan sikap berselisih atau bertengkar jika diganggu saat bermain *gadget* atau *gadgetnya* direbut (Gunawan, 2017).

2.3. Konsep Emosional

2.3.1. Definisi Emosional

Desmita (2011), menyatakan bahwa emosi adalah menimbulkan reaksi yang kompleks mengaitkan satu tingkat tinggi kegiatan dan perubahan-perubahan yang secara meluas, serta diselingi dengan perasaan yang kuat atau keadaan afektif (*mood*). Menurut Sarlito S.W tahun 2005 dalam (Agustin, 2019) mengatakan emosi merupakan setiap keadaan atau perasaan afektif pada tingkat lemah (dangkal) maupun pada tingkat yang luas (mendalam) terjadi pada diri seseorang.

Emosi merupakan memainkan peran yang penting dalam kehidupan, maka sangat penting bagaimana cara mengetahui perkembangan dan pengaruh emosi terhadap penyesuaian pribadi dan sosial. Namun, sebenarnya sejak bayi yang baru lahir sudah mempunyai kemampuan bereaksi secara emosional.

2.3.2. Ciri-Ciri Emosi

Menurut (Rosmala, 2005) adanya pengaruh atau faktor belajar terhadap perkembangan emosional menyebabkan emosi pada anak-anak sering kali sangat berbeda dengan emosi orang dewasa. Penampilan emosi pada anak-anak mempunyai ciri khas antara lain :

1. Emosi yang bersifat sementara dan lekas berubah

Peralihan emosi yang cepat pada anak-anak misalnya, anak marah mudah beralih ke senyum, dari tertawa kemudian menangis, atau dari cemburu beralih ke rasa sayang.

2. Emosi yang kuat

Emosi anak-anak bereaksi dengan intensitas yang sama, baik terhadap situasi yang menimbulkan rasa senang atau rasa tidak senang.

3. Emosi sering kali tampak

Anak-anak sering kali memperlihatkan peningkatan emosinya dan sering menjumpai bahwa ledakan emosional sering kali berakhir dengan hukuman, sehingga disarankan untuk belajar menyesuaikan diri dengan situasi yang bisa membangkitkan emosi.

4. Emosi diekspresikan dalam perilaku

Emosi dapat diketahui melalui gejala perilaku. Anak-anak tidak memperlihatkan reaksi emosi secara langsung, tetapi anak-anak memperlihatkan emosi secara tidak langsung seperti kegelisahan, menangis, berbicara berbata-bata, tingkah laku yang gugup seperti memainkan barang yang di sekitarnya atau menggigit kuku dan menghisap jempol.

5. Emosi berubah kekuatannya

Dengan meningkatnya usia anak, pada usia tertentu yang awalnya emosi anak yang sangat kuat menjadi berkurang kekuatannya sedangkan emosi lainnya yang lemah berubah menjadi sangat kuat.

6. Reaksi emosional bersifat individual

Reaksi emosi ini memegang peranan penting dalam pertumbuhan rasa takut, atau jenis-jenis emosi yang lainnya yang terjadi dari pengalaman dirinya sendiri.

2.3.3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Emosi

1. Keadaan anak

Keadaan individu pada anak, misalnya cacat tubuh ataupun kekurangan pada diri anak akan sangat mempengaruhi perkembangan emosional, bahkan akan berdampak lebih jauh pada kepribadian anak. Misalnya: rendah diri, mudah tersinggung, atau menarik diri dari lingkungannya.

2. Faktor belajar

Pengalaman belajar anak akan menentukan reaksi potensial mana yang mereka gunakan untuk marah. Pengalaman belajar yang menunjang perkembangan emosi antara lain:

a. Belajar dengan coba-coba

Anak belajar dengan coba-coba untuk mengekspresikan emosinya dalam bentuk perilaku yang memberi kepuasan sedikit atau sama sekali tidak memberi kepuasan.

b. Belajar dengan meniru

Dengan cara meniru dan mengamati hal-hal yang membangkitkan emosi orang lain, anak bereaksi dengan emosi dan metode yang sama dengan orang-orang yang diamati.

c. Belajar dengan mempersamakan diri

Anak meniru reaksi emosional orang lain yang tergugah oleh rangsangan yang sama dengan rangsangan yang telah membangkitkan emosi orang yang ditiru. Di sini anak hanya meniru orang yang dikagumi dan mempunyai ikatan emosional yang kuat dengannya.

d. Belajar melalui mengondisikan

Dengan metode ini objek, situasi yang mulanya gagal memancing reaksi emosional kemudian berhasil dengan cara asosiasi. Mengondisikan terjadi dengan mudah dan cepat pada awal-awal kehidupan karena anak kecil kurang menalar, mengenal betapa tidak rasionalnya reaksi mereka.

e. Belajar dengan bimbingan dan pengawasan.

Anak diajarkan cara bereaksi yang dapat diterima jika suatu emosi terangsang. Dengan pelatihan, anak-anak dirangsang untuk bereaksi terhadap rangsangan yang biasanya membangkitkan emosi yang menyenangkan dan dicegah agar tidak bereaksi secara emosional terhadap rangsangan yang membangkitkan emosi yang tidak menyenangkan.

3. Konflik – konflik dalam proses perkembangan

Setiap anak melalui berbagai konflik dalam menjalani fase-fase perkembangan yang pada umumnya dapat dilalui dengan sukses. Namun jika anak tidak dapat mengamati konflik-konflik tersebut, biasanya mengalami gangguan-gangguan emosi

4. Lingkungan keluarga

Salah satu fungsi keluarga adalah sosialisasi nilai keluarga mengenai bagaimana anak bersikap dan berperilaku. Keluarga adalah lembaga yang pertama kali mengajarkan individu (melalui contoh yang diberikan orang tua) bagaimana individu mengeksplorasi emosinya. Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama bagi perkembangan anak. Keluarga sangat berfungsi dalam menanamkan

dasar-dasar pengalaman emosi, karena keluarga merupakan pengalaman pertama didapatkan oleh anak. Keluarga merupakan lembaga pertumbuhan dan belajar awal (*learning and growing*) yang dapat mengantarkan anak menuju pertumbuhan dan belajar selanjutnya (Fatimah, 2006).

2.3.4. Mekanisme Emosi

Menurut (Ali & Yeni, 2014) terdapat 5 tahap mekanisme emosi, yaitu:

1. *Elicitors*, yaitu adanya dorongan peristiwa yang terjadi seperti adanya peristiwa pengambilan *gadget* yang secara tiba-tiba maka timbulah perasaan emosi.
2. *Receptors*, yaitu kegiatan yang berpusat pada sistem syaraf seperti akibat pengambilan *gadget* yang secara tiba-tiba tersebut maka berfungsi sebagai indra penerima.
3. *State*, yaitu perubahan spesifik yang terjadi dalam aspek fisiologis seperti gerakan refleks atau terkejut pada sesuatu yang terjadi.
4. *Expression*, yaitu terjadinya perubahan pada daerah yang dapat diamati atau tindakan yang terdorong oleh perubahan fisiologis seperti tubuh tegang saat tatap muka.

2.3.5. Perkembangan Emosi Pada Anak Sekolah

Tahap-tahap perkembangan sosial emosional

Erikson berpendapat bahwa sepanjang sejarah hidup manusia, setiap orang mengalami tahapan perkembangan dari bayi sampai dengan usia lanjut. Perkembangan sepanjang hayat tersebut diperhadapkan dengan delapan tahapan yang masing-masing mempunyai nilai kekuatan yang membentuk karakter positif atau sebaliknya, berkembang sisi kelemahan sehingga karakter negatif yang

mendominasi pertumbuhan seseorang. Erikson menyebut setiap tahapan tersebut sebagai krisis atau konflik yang mempunyai sifat sosial dan psikologis yang sangat berarti bagi kelangsungan perkembangan di masa depan. Delapan tahapan perkembangan tersebut sebagai berikut:⁷

1. Percaya Vs ketidakpercayaan

Erikson mengidentifikasinya sebagai kepercayaan dasar versus ketidakpercayaan dasar (basic trust versus basic mistrust). Pada masa ini bayi mengembangkan ketergantungan kepada orang dan objek di dunia mereka. Mereka harus mengembangkan keseimbangan antara rasa percaya (yang memungkinkan mereka menciptakan hubungan yang rapat) dan ketidakpercayaan (yang memungkinkan mereka untuk melindungi diri).

2. Penguasaan Vs malu dan ragu (18 bulan-3 tahun)

Pada tahap ini anak mulai mengembangkan konsep/kesadaran diri (i-self) yang muncul pertama kali pada usia 15 bulan. Kesadaran diri merupakan bentuk pengetahuan sadar bahwa diri adalah makhluk yang berbeda dan dapat diidentifikasi. Kondisi ini mendorong anak untuk bisa mengenal diri sendiri, memenuhi keinginan, dan melakukan sesuatu untuk mencapai kebutuhannya sendiri. Toilet training merupakan langkah penting menuju otonomi dan kontrol diri. Disamping mendorong otonomi, pada usia ini anak juga akan memiliki rasa malu dan rasa bersalah apabila dia melakukan kegagalan, rasa malu pada awalnya diekspresikan sebagai dorongan untuk menguburkan atau membenamkan wajah sendiri ke tanah.

3. Inisiatif Vs Rasa Bersalah (3-6 Tahun)

Bila tahap sebelumnya anak mengembangkan rasa percaya diri dan mandiri, anak akan mengembangkan kemampuan berinisiatif yaitu perasaan bebas untuk melakukan sesuatu atas kehendak sendiri. Bila tahap sebelumnya yang dikembangkan adalah sikap ragu-ragu, maka ia akan selalu merasa bersalah dan tidak berani mengambil tindakan atas kehendak sendiri.

4. Produksi Vs Rendah Diri (6-12 Tahun)

Dengan masuk sekolah, dunia sosial anak tersebut dengan sendirinya mengalami perluasan yang sangat besar. Guru dan teman-teman mempunyai peran penting yang makin besar bagi anak tersebut, sedangkan pengaruh orangtua

2.3.6. Jenis – Jenis Emosi

Menurut (Sit, 2012) emosi diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yaitu: emosi primer dan emosi sekunder.

1. Emosi primer adalah emosi utama yang dapat menimbulkan emosi sekunder. Emosi primer muncul ketika manusia dilahirkan. Emosi primer antara lain :

a. Gembira

Anak mengungkapkan kegembiraannya dengan tersenyum dan tertawa, bertepuk tangan, melompat-lompat, memeluk benda atau orang yang membuatnya bahagia. Emosi gembira muncul ketika anak dalam merasakan suasana hati yang menyenangkan. Rasa gembira muncul setelah anak mendapatkan keberhasilan dari usaha yang diharapkan. Misalnya, ketika anak diberi hadiah oleh orang tua setelah

anak mendapatkan juara kelas atau menang dalam mengikuti perlombaan.

b. Sedih

Perasaan sedih muncul ketika keinginannya tidak terpenuhi atau bisa juga disebabkan karena hilangnya sesuatu yang dicintai atau yang dianggap penting bagi dirinya. Misalnya, kehilangan orang, binatang, ataupun benda mati seperti mainan. Anak mengungkapkan kesedihannya dengan menangis dan malas melakukan sesuatu seperti makan.

c. Marah

Rasa marah adalah ekspresi yang sering diungkapkan pada masa kanak-kanak dibandingkan dengan rasa takut. Perasaan ini muncul ketika anak merasakan sesuatu yang tidak nyaman dengan lingkungan sekitarnya. Kemarahan pun akan dikeluarkan oleh anak ketika telah melakukan aktivitas, namun anak menemukan halangan-halangan yang menjengkelkan dalam menyelesaikan pekerjaan atau masalah tersebut. Anak mengungkapkan rasa marah dengan ledakan amarah yang ditandai dengan menangis berteriak, menggertak, menendang.

d. Takut

Rasa takut ini sudah dirasakan anak semenjak bayi. Ketika bayi mendengar suara gaduh-gaduh atau ribut dan suara keras bayi akan merasa takut. Ketika beranjak ke masa anak-anak perasaan takut muncul ketika seseorang menghadapi sesuatu yang mengancam keselamatan dirinya. Ancaman tersebut dihindari agar selamat dari

bahaya yang mengancamnya. Rasa takut muncul apabila di sekelilingnya gelap, dengan perasaan rasa takut itu anak akan berangan-angan dengan adanya hantu, makhluk-makhluk yang menyeramkan dan merasakan ada seorang yang mengikutinya. Rasa takut juga dapat dalam bentuk fobia (ketakutan yang semu) misalnya takut terhadap ketinggian, takut terhadap binatang yang tidak disukainya.

2. Emosi sekunder adalah emosi yang timbul sebagai gabungan dari emosi-emosi primer dan bersifat lebih kompleks. Emosi primer antara lain :

a. Rasa malu

Perasaan malu muncul ketika seseorang merasa melakukan sesuatu tidak pantas. Perasaan malu bentuk ketakutan yang ditandai dengan penarikan diri dari hubungan dengan orang lain yang tidak dikenal atau tidak sering dijumpa.

b. Iri hati

Emosi iri hati pada yang dialami anak-anak sering muncul dari rasa tidak puas terhadap apa yang dimilikinya, dengan mengungkapkan keinginan untuk memiliki barang seperti yang dimiliki orang lain dan merasa sakit hati terhadap mengenai kemampuan atau barang yang dimiliki orang lain.

c. Cemburu

Rasa cemburu timbul dari kemarahan yang menunjukkan sikap jengkel dan ditunjukkan kepada orang lain. Rasa cemburu sering kali terjadi karena rasa takut yang dipadukan dengan rasa marah. Rasa

cemburu yang muncul pada anak-anak seringkali terjadi dari kondisi lingkungan rumah dan sekolah.

d. Cemas

Rasa cemas merupakan keadaan mental yang tidak berkenaan dengan kondisi yang mengancam atau yang dibayangkan. Rasa cemas ditandai dengan rasa kekhawatiran, perasaan yang tidak dapat dihindari oleh seseorang dan perasaan tidak berdaya karena merasa tidak mampu dalam menemukan pemecahan masalah yang dihadapi.

e. Khawatir

Perasaan khawatir biasanya dijelaskan sebagai khayalan ketakutan atau gelisah tanpa alasan. Rasa khawatir ini ditimbulkan oleh pikiran anak itu sendiri. Rasa khawatir itu timbul karena membayangkan situasi yang berbahaya.

f. Cinta atau kasih sayang

Anak-Anak Mulai Belajar Mencintai Seseorang, Binatang Maupun Benda Yang Menyenangkan. Anak-Anak Mengungkapkan Rasa Kasih Sayang Secara Fisik Dengan Memeluk, Menepuk Dan Mencium Objek Kasih Sayangnya.

2.3.7. Alat penilaian Perkembangan Emosional

Kuesioner Emosional

Instrumen yang digunakan dalam perkembangan emosional anak adalah *SDQ* (*Strengths and Difficulties Questionnaire*). Instrumen ini bersumber dari Mental Health National Outcomes and Casemix Collection: Overview of Clinician-Rated and Consumer Self-Report Measures V1.50, Mental Health & Suicide Prevention

Branch, Departement of Health and Ageing. Ada enam versi (laporan orang tua dan laporan remaja) yang saat ini ditentukan untuk pelaporan NOCC dengan empat versi tambahan (laporan guru) yang mungkin berguna pada tingkat klinis. Namun, dalam penelitian ini mengambil versi PC1 yaitu untuk anak-anak berumur 11-18 tahun dengan Versi Dasar. SDQ terdiri dari 25 item.

1. Pertanyaan Positif

Tidak Pernah : 2

Jarang : 1

Sering : 0

2. Pertanyaan Negatif

Tidak Pernah : 0

Jarang : 1

Sering : 2

2.4. Konsep Keperawatan Imogene King

2.4.1. Pengertian Keperawatan Imogene King

Teori pencapaian tujuan King membahas mengenai komunikasi untuk membantu klien dalam membangun kembali adaptasi positif dengan lingkungannya. Model suatu pencapaian tujuan ini memberi pengertian bahwa keperawatan dengan menggunakan pendekatan sistem terbuka dalam hubungan interaksi yang konstan dengan lingkungan. Dalam mencapai sebuah hubungan interaksi, King mengemukakan konsep kerjanya yang meliputi adanya sistem personal, sistem interpersonal, dan sistem sosial yang saling berhubungan satu dengan lainnya (Aini, 2018).

Menurut King, sistem personal merupakan suatu sistem yang berhubungan dengan individu serta sistem yang terbuka, seperti sebuah persepsi, adanya pola tumbuh kembang, gambaran tubuh, ruang dan waktu dari individu dan lingkungan. Sistem interpersonal merupakan suatu sistem yang menekankan pada interaksi antara dua orang atau lebih, misalnya hubungan antara perawat dengan pasien. Sedangkan sistem sosial merupakan suatu sistem yang menyediakan tentang pengetahuan untuk perawat agar berfungsi dalam sistem yang lebih besar, seperti interaksi antara perawat dan pasien dalam menegakkan sistem sosial sesuai dengan situasi yang ada (Aini, 2018).

Dalam interpersonal sistem perawat dengan pasien berinteraksi dalam satu area (space). Menurut King, intensitas dari interpersonal sistem sangat menentukan dalam menetapkan pencapaian tujuan keperawatan. Adapun beberapa karakteristik dalam teori Imogene King (Christensen, 2009):

1. Sistem personal

Sistem personal adalah individu atau pasien yang dilihat sebagai sistem terbuka, mampu berinteraksi, mengubah energi dan informasi dengan lingkungannya. Individu merupakan anggota masyarakat, mempunyai perasaan, rasional serta kemampuan dalam berinteraksi, menerima, mengontrol, mempunyai maksud tertentu sesuai dengan hak dan respon yang dimiliki dan berorientasi pada suatu tindakan dan waktu. Sistem ini misalnya seperti persepsi, diri, gambaran diri, pertumbuhan dan perkembangan, waktu dan jarak.

2. Sistem interpersonal

Sistem interpersonal adalah dua atau lebih individu atau grup yang saling berinteraksi. Interaksi ini dapat dipahami dengan melihat lebih jauh tentang peran, interaksi, komunikasi, transaksi, stress, coping.

3. Sistem sosial

Sistem sosial ini merupakan suatu sistem yang dinamis serta menjaga keselamatan lingkungan. Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi perilaku masyarakat, yaitu interaksi, persepsi dan kesehatan. Sistem sosial ini dapat mengantarkan organisasi kesehatan dengan memahami konsep organisasi, kekuatan, wewenang dan pengambilan keputusan.

King mempunyai asumsi dasar terhadap kerangka kerja konseptualnya, bahwa manusia seutuhnya (Human Being) sebagai sistem terbuka yang secara konsisten berinteraksi dengan lingkungannya. Asumsi dasar King tentang manusia seutuhnya (Human Being) meliputi sosial, perasaan, rasional, reaksi, kontrol, tujuan, orientasi kegiatan dan orientasi pada waktu. Dari keyakinannya tentang Human Being, King telah memberi asumsi lebih spesifik terhadap interaksi perawat-klien, meliputi : (1) Persepsi dari perawat dan klien mempengaruhi proses interaksi, (2) Tujuan, kebutuhan dan nilai dari perawat dan klien mempengaruhi interaksi, (3) Individu mempunyai hak untuk beradaptasi dalam pengambilan keputusan, (4) Individu mempunyai hak untuk mengetahui tentang dirinya sendiri, (5) Profesional kesehatan mempunyai tanggung jawab terhadap pertukaran informasi, (6) Individu mempunyai hak untuk menerima atau menolak pelayanan kesehatan, (7) Tujuan dari professional kesehatan dan tujuan dari penerima pelayanan kesehatan dapat berbeda.

Menurut Aini (2018) dalam interaksi tersebut terjadi aktivitas yang dijelaskan sebagai sembilan konsep utama dimana konsep tersebut saling berhubungan satu sama lain, meliputi :

1. Interaksi

King mendefinisikan interaksi sebagai suatu proses persepsi dan komunikasi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, individu dengan lingkungan yang dimanifestasikan sebagai perilaku verbal dan non verbal dalam mencapai sebuah tujuan.

2. Persepsi

King mendefinisikan persepsi sebagai gambaran individu tentang realita, persepsi berhubungan dengan pengalaman yang lalu, konsep diri, sosial ekonomi, genetika dan latar belakang pendidikan.

3. Komunikasi

King mendefinisikan komunikasi sebagai suatu proses dari penyampaian informasi dari seseorang kepada orang lain secara langsung maupun tidak langsung.

4. Transaksi

King mendefinisikan transaksi sebagai sebuah interaksi yang memiliki maksud tertentu dalam pencapaian tujuan. Yang termasuk dalam transaksi merupakan pengamatan perilaku dari interaksi manusia dengan lingkungannya.

5. Peran

King mendefinisikan peran sebagai serangkaian perilaku yang diharapkan dari posisi pekerjaan dalam sebuah sistem sosial dengan tolak ukur hak dan kewajiban yang sesuai dengan posisinya.

6. Stress

King mengartikan stress sebagai suatu keadaan dinamis yang terjadi akibat suatu interaksi manusia dengan lingkungannya. Stress melibatkan pertukaran energi dan informasi antara manusia dengan lingkungannya untuk mencapai sebuah keseimbangan dan mengontrol stressor.

7. Tumbuh kembang

King mengartikan tumbuh kembang sebagai perubahan yang continue dalam diri individu. Tumbuh kembang mencakup sel, molekul, dan tingkat aktivitas perilaku yang kondusif untuk membantu individu mencapai kematangan.

8. Waktu

King mengartikan waktu sebagai urutan dari sebuah kejadian atau peristiwa yang akan datang. Waktu merupakan perputaran antara satu peristiwa dengan peristiwa yang lain sebagai pengalaman yang unik dari setiap manusia.

9. Ruang

King mengartikan ruang sebagai suatu hal yang ada dimanapun. Ruang merupakan area dimana terjadi sebuah interaksi antara perawat dengan klien.

2.5. Hubungan Antar Konsep

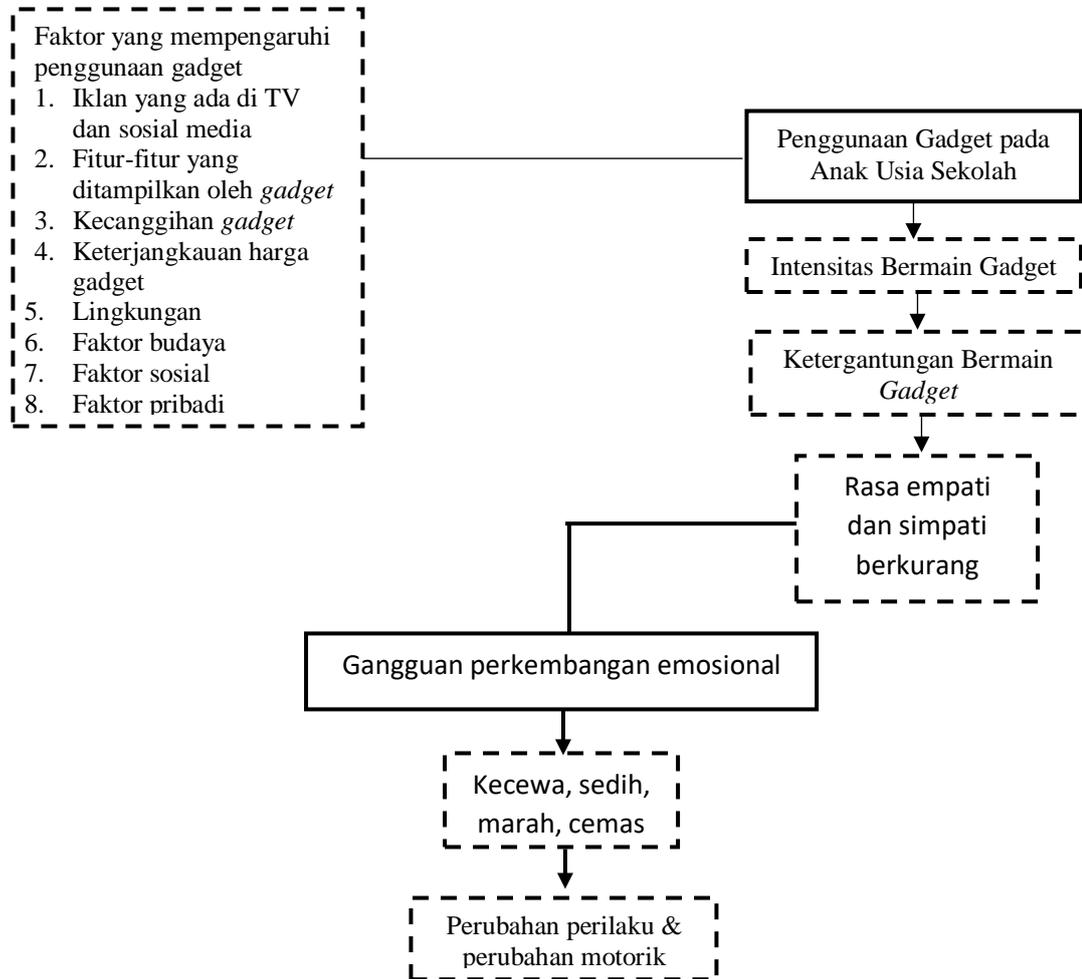
Masa perkembangan anak sekolah dasar yang berusia 6-12 tahun dimana perkembangan anak sudah mengenal baik tentang lingkungan yang ada disekelilingnya baik itu orang tua, guru ataupun masyarakat sekitar, anak yang menempuh pendidikan sekolah dasar juga sudah mengenal tentang interaksi antara dirinya (Individu) dengan teman-temannya, sudah bias bermain dan melakukan proses belajar dengan baik, anak pada masa usia sekolah juga sudah mampu mengenngal rasa emosional yang ada pada lingkunganya baik itu orang tua maupun teman sebaya, fungsi fisiologis anak seperti mata juga berperan dalam proses perkembangan anak itu sendiri. Gadget pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya. Gadget dalam perkembangannya pada masa sekarang ini mempunyai fitur dan kecanggihan yang bermacam-macam mulai dari tampilan yang menarik, warna yang bagus ataupun kamera dengan resolusi tinggi yang setara dengan kamera DSLR. Kecanggihan dari gadget terseut dapat membuat manusia candu terhadap berbagai fitur yang dimilikinya yang mampu membuat emosional orang terganggu, kelamaan menatap layar dari Gadget itu sendiri dapat menyebabkan gangguan penglihatan pada mata dank arena fokus pada gadget yang berlebihan dapat membuat manusia kehilangan rasa sosialnya dalam berkomunikasi di sekitar lingkungannya.

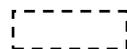
BAB 3

KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konsep



Keterangan :

	: Tidak diteliti		: Berhubungan
	: Diteliti		: Berpengaruh

Gambar 3.1 Kerangka Konsep Penelitian Hubungan Penggunaan Gadget dengan Emosional Pada Anak Usia Sekolah di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban.

3.2 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya hubungan penggunaan Gadget dengan Emosional pada Anak Usia sekolah Di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban

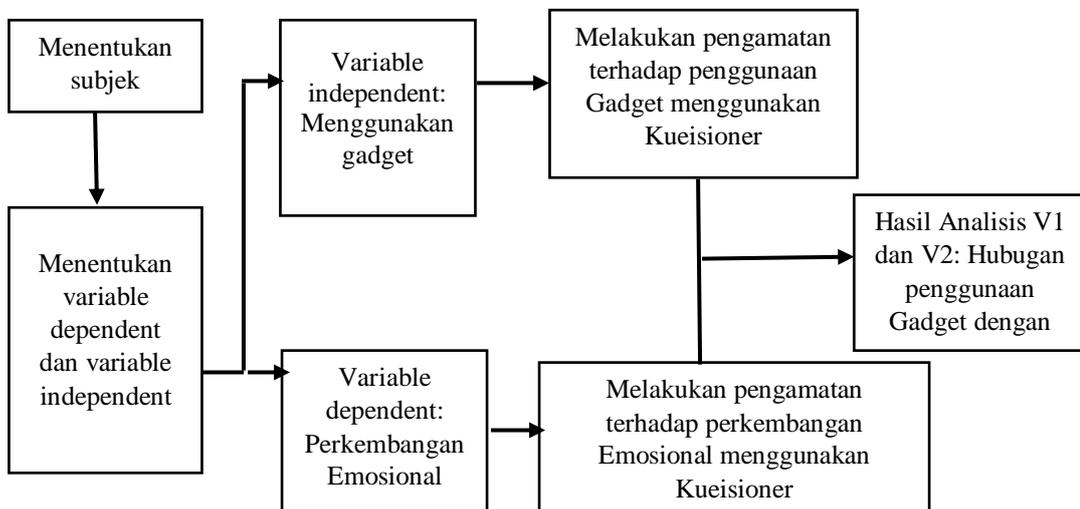
BAB 4

METODE PENELITIAN

Bab metode penelitian ini menjelaskan mengenai 1) Desain Penelitian, 2) Kerangka Kerja, 3) Waktu dan Tempat Penelitian, 4) Populasi, Sampel, dan Sampling Desain, 5) Identifikasi Variabel, 6) Definisi Operasional, 7) Pengumpulan data Pengolahan Data, 8) Etika Penelitian.

4.1 Desain Penelitian

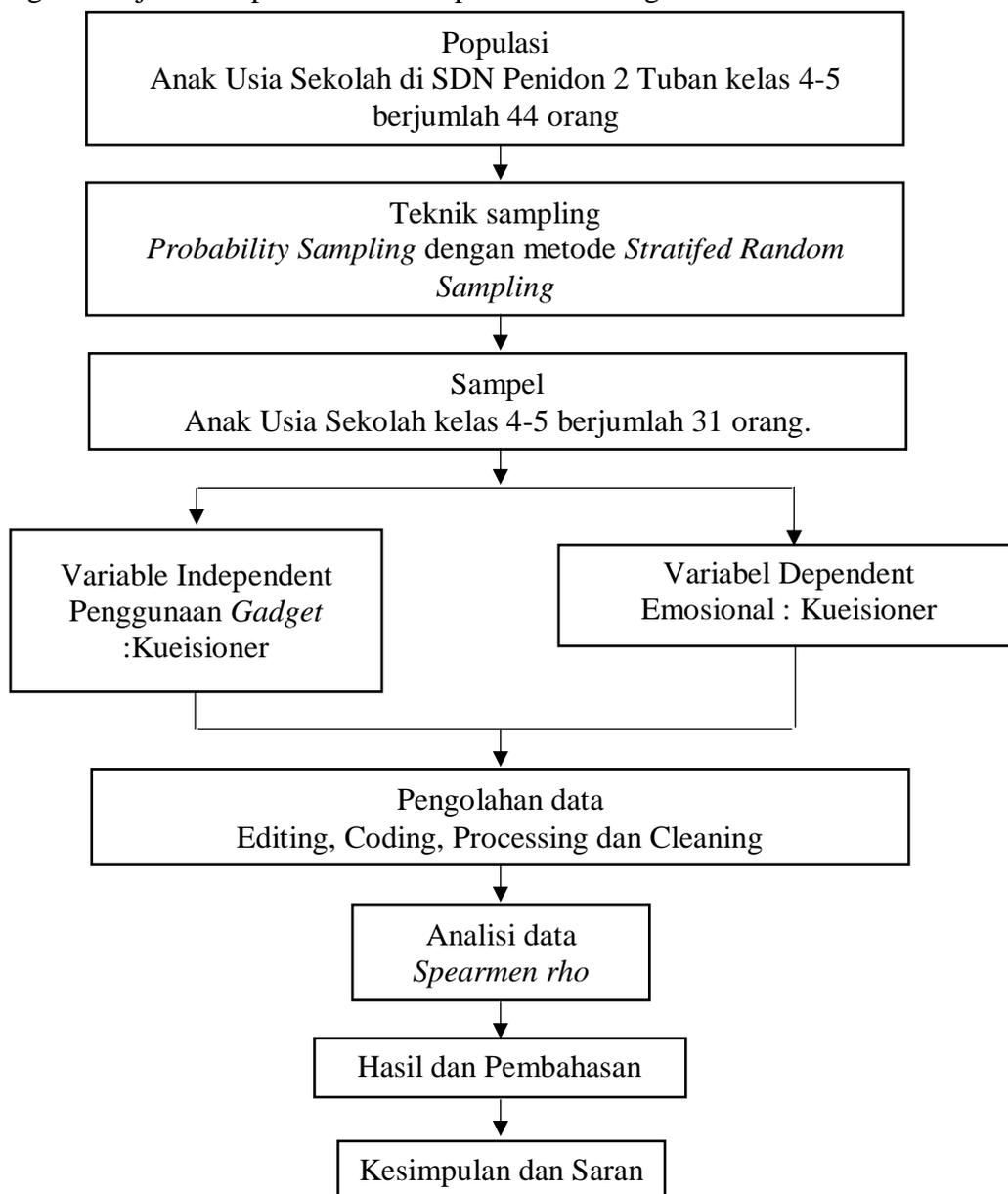
Penelitian ini menggunakan desain penelitian observasional analitik dengan pendekatan cross sectional dimana hasil ini didapatkan dengan menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan emosional, ketajaman mata dan interaksi sosial. Menurut Nur Salam tahun 2013 mengatakan desain penelitian *cross sectional* merupakan pengukuran atau pengamatan dari variable dependen dan variable independent hanya satu kali pada satu saat (Agustin, 2019)



Gambar 4.1 Desain Penelitian

4.2 Kerangka Kerja

Langkah kerja dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 4.2 Kerangka Kerja Penelitian Hubungan Penggunaan Gadget dengan Emosional pada anak usia sekolah di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban.

4.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 29 Juni - 26 Juli 2020 di SDN Penidon 2 Tuban.

4.4 Populasi, Sampel, dan Sampling Desain

4.4.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah di SDN Penidon 2 Tuban kelas 4-5 yang berjumlah 44 anak yang berusia 10-13 tahun dimana perkembangan anak sudah mengenal baik tentang lingkungan yang ada disekelilingnya baik itu orang tua, guru ataupun masyarakat sekitar, anak yang menempuh pendidikan sekolah dasar juga sudah mengenal tentang interaksi antara dirinya (Individu) dengan teman-temannya.

4.4.2 Sampel Penelitian

Sampel terdiri dari bagian populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui sampling (Agustin, 2019). Untuk responden anak yang menggunakan *gadget*, sampel diambil di SDN Penidon 2 yang memenuhi kriteria. Adapun kriteria dalam penelitian ini adalah:

1. Kriteria Inklusi
 - a. Anak Usia Sekolah yang menggunakan *Gadget*
 - b. Anak Kelas 4-5 Sekolah di SDN Penidon 2 Tuban
 - c. Anak Usia Sekolah yang bersedia menjadi Responden
2. Kriteria Eksklusi
 - a. Anak Usia sekolah yang tidak bersedia menjadi responden .
 - b. Anak Usia sekolah yang sakit dan tidak bisa hadir saat penelitian

4.4.3 Besar Sampel

Perhitungan sampel yang dipilih oleh peneliti menggunakan rumus dari Slovin. Dalam menentukan besar sampel (replikasi) yang dibutuhkan dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

N : Besar populasi

n : Besar sampel

d : batas toleransi kesalahan (error tolerance) (0,05)

$$n = \frac{N}{1 + N d^2} \quad n = \frac{44}{1 + 44(0,05^2)} \quad n = \frac{44}{1,11} \quad n = 39,639 \approx 40$$

Data yang didapatkan dalam penelitian sebanyak 31 responden dari jumlah sampel awal menurut perhitungan dengan menggunakan rumus slovin dengan jumlag sampel sebanyak 40 responden, hal ini dikarenakan dari rentang waktu yang diberikan peneliti kepada responden yang menjawab melalui link *Google Form* yang diberikan didalam group *Whatsapp* yang menjawab susai dengan batas yang ditetapkan dari tanggal 29 Juni – 26 Juli didapatkan sebanyak 31 responden.

4.4.4 Teknik Sampling

Teknik sampling dalam penelitian ini yaitu *probability sampling* dengan menggunakan *Simple Random Sampling*. Pemilihan sampel dengan *Simple Random Sampling* adalah dengan menggunakan teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Agustin, 2019).

4.5 Identifikasi Variabel

1. Variabel Independen (Variabel bebas)

Variabel bebas (independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau nilainya menentukan variabel lain (Nursalam, 2013). Dalam penelitian ini sebagai variabel bebasnya adalah penggunaan *gadget*.

2. Variabel Dependen (Variabel terkait)

Variabel terikat (dependen) adalah variabel yang dipengaruhi nilainya ditentukan oleh variabel lain (Nursalam, 2013). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah emosional pada anak usia Sekolah.

4.6 Definisi Operasional

Tabel 4.1 Definisi Operational Penelitian Hubungan Penggunaan Gadget dengan Emosional Pada Anak Usia Sekolah di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban.

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skala	Skor
Independent:					
Penggunaan Gadget (<i>smartphone</i>)	Pemakaian Gadget (<i>smartphone</i>) untuk mengakses internet dan aplikasi yang tersedia	<ol style="list-style-type: none"> Durasi penggunaan Gadget (<i>smartphone</i>) adalah < 2 jam/hari Pemanfaatan fasilitas: aplikasi yang sering digunakan media sosial atau game 	Kuesioner penggunaan Gadget (<i>smartphone</i>) yang diadopsi dari Tesis Ria Wuri Andary (2015) dan Skripsi Alifia Rizqi Pratama Darnoto (2016) menggunakan skala Likert. Terdapat 14 pertanyaan dengan pilihan jawaban Tidak Pernah, Jarang dan Selalu	Ordinal	Dikategorikan berdasarkan: <ol style="list-style-type: none"> Jika > 76 – 100% = penggunaan tinggi Jika 60 > 75 % = penggunaan sedang Jika < 60 % = penggunaan rendah (Nursalam, 2011)
Dependent:					
Emosional	Bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam aspek perkembangan emosional yang berkaitan dengan psikologi anak	Mengukur perkembangan emosional : <ol style="list-style-type: none"> Skala kesulitan (sub skala emosional, perilaku mengganggu, hiperaktif-inatensi, masalah relasi dengan kelompok 	Kuesioner <i>SDQ (Strengths and Difficulties Questionnaire)</i>	Ordinal	Interpretasi Skor : <ol style="list-style-type: none"> Pertanyaan negatif : Tidak benar : 0 Agak benar : 1 Benar : 2 Pertanyaan positif : Tidak benar : 2 Agak benar : 1 Benar : 0 Interpretasi Total :

		teman sebaya). 2. Skala kekuatan (sub skala ketidakpedulian)			1. Skala kesulitan Normal : 0-15 Borderline : 16-19 Abnormal : 20-40 2. Skala kekuatan Normal : 6-10 Borderline : 5 Abnormal : 1-4
--	--	---	--	--	---

4.7 Pengumpulan data Pengolahan Data

4.7.1. Pengumpulan Data

1. Instrumen penelitian

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini akan menggunakan *Google form*, yang berisi tentang kuesioner demografi, kuesioner penggunaan *gadge* dan kuesioner emosional.

1) Kueisioner Demografi

Kueisioner demografi berisikan data meliputi : nama, umur, jenis kelamin, agama, tempat tinggal, jumlah saudara, pekerjaan orang tua, pendapatan orang tua, uang saku saat sekolah, handphone sendiri/orang tua, paketan pulsa internet dari mana, paketan per bulan berapa,

2) Kueisioner Penggunaan Gadget

Kueisioer pengetahuan gadget diadaptasi dari penelitian Hubungan Penggunaan *Smartphone* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di SDN Jember Lor 1 Kabupaten Jember tahun 2017 oleh Dwi Maulindiasari Endri yang berisikan 18 pertanyaan yang dilakukan uji validitas dan reliabilitas kepada 30 siswa didapatkan 14 pertanyaan valid dengan nilai r hitung $>$ r tabel serta menggunakan taraf signifikan yang digunakan adalah 5% sehingga r tabel = 0,374. Sedangkan reliabilitas kuesioner dikatakan *reliabel* jika hasil *cronbach alpha* $>$ r table, uji reliabilitas pada kuesioner penggunaan *smartphone* yaitu sebesar 0,866 yang menunjukkan bahwa kuesioner sangat reliabel.

Tabel 4.2 *Blue Print* Kueisioner Gadget (*Smartphone*)

Variabel	Indikator	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	Jumlah Soal
Penggunaan <i>Smartphone</i>	1. Durasi penggunaan <i>smartphone</i> adalah <2jam	2, 4	1, 3	4
	2. Pemanfaatan fasilitas:aplikasi yang sering digunakan media sosial, <i>game</i> ,aplikasi untuk belajar	6, 7, 8, 9	5, 10, 11, 12, 13,15	10
Total		6	8	14

Pengkategorian Variabel Penggunaan Gadget (*Smartphone*)

Penghitungan skor menggunakan perhitungan (Nurssalam, 2011).

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

x : Jumlah jawaban yang benar

y : Jumlah seluruh jawaban

(Nurssalam, 2011)

Kategori penggunaan *smartphone*

Penggunaan tinggi : > 76 – 100%

Penggunaan sedang : > 60 – 75 %

Penggunaan rendah : < 60 %

3) Kueisioner Emosioal

Instrumen yang digunakan dalam perkembangan emosional anak adalah *SDQ* (*Strengths and Difficulties Questionnaire*). Instrumen ini bersumber dari Mental Health National Outcomes and Casemix Collection:

Overview of Clinician-Rated and Consumer Self-Report Measures V1.50, Mental Health & Suicide Prevention Branch, Departement of Health and Ageing. Ada enam versi (laporan orang tua dan laporan remaja) yang saat ini ditentukan untuk pelaporan NOCC dengan empat versi tambahan (laporan guru) yang mungkin berguna pada tingkat klinis. Namun, dalam penelitian ini mengambil versi PC1 yaitu untuk anak-anak berumur 11-18 tahun dengan Versi Dasar. SDQ terdiri dari 25 item yang dialokasikan pada lima sub skala : emosional, perilaku mengganggu, hiperaktif-inatensi, masalah dalam relasi dalam kelompok teman sebaya, ketidakpedulian.

Menurut (Agustin, 2019) membagi kuesioner dalam dua skala kategori yaitu : skala kesulitan (emosional, perilaku mengganggu, hiperaktif-inatensi, masalah dalam relasi dalam kelompok teman sebaya), skala kekuatan yaitu : (ketidakpedulian).

Tabel 4.2 Interpretasi Total masing-masing Skala Kuesioner *SDQ (Strengths and Difficulties Questionnaire)*.

Skala	Normal	Borderline	Abnormal
Skala Kesulitan	0-15	16-19	20-40
Skala Kekuatan	6-10	5	0-4

Tabel 4.3

Variabel	Sub Variabel	Nomor Pertanyaan	Jumlah soal
Perkembangan Emosional	Emosional	3,8,13,16,24	25
	Perilaku mengganggu	5,7,12,18,22	
	Hiperaktif-inatensi	2,10,15,21,25	
	Masalah relasi dengan kelompok sebaya	6,11,14,19,23	
	Ketidakpedulian	1,4,9,17,20	

1) Masing-masing item diskor dalam kriteria tiga poin yaitu:

a) Pernyataan Positif

Tidak Pernah : 2

Jarang : 1

Sering : 0

b) Pernyataan Negatif

Tidak Pernah : 0

Jarang : 1

Sering : 2

	Sub Skala	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	Jumlah Soal
Skala Kesulitan	Sub skala Emosional		3,8,13,16,24	5
	Sub skala perilaku mengganggu	7	5,12,18,22	5
	Sub skala Hiperaktif-Inatensi	21,25	2,10,15	5
	Sub skala Masalah Relasi dengan Kelompok Teman Sebaya	11,14	6,19,23	5
Skala Kekuatan	Sub skala Ketidakpedulian	1,4,9,17,20		5
	Jumlah	10	15	25

2. Prosedur Pengumpulan dan Pengelolaan Data

Penelitian dilakukan dengan bekerjasama dengan Kepala sekolah SDN Penidon 2 Tuban yang sedang melakukan kegiatan belajar mengajar di sekolah yang sebelumnya peneliti menyampaikan maksud dan rencana peneliti agar terjadi kesepakatan dan pemahaman yang sama. Pengumpulan data dilakukan setelah mendapatkan surat izin dan persetujuan dari bagian akademik program studi

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya yang telah disetujui oleh Ketua Stikes Hang Tuah Surabaya, kemudian surat izin dan surat persetujuan disampaikan kepada Kepala Sekolah SDN Penidon 2 Tuban agar mendapatkan perizinan untuk melakukan penelitian dan pengambilan data di tempat tersebut. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 29 Juni – 26 Juli 2020, Dikarenakan Kabupaten di tempat penelitian masuk kedalam zona merah covid-19 maka diberlakukan PSBB (Pembatasan social berskala besar) yang tidak memungkinkan untuk melakukan penelitian secara langsung. Peneliti melakukan pendekatan kepada pihak Kepala sekolah untuk mendapatkan kontak admin *Whatsapp* grup kelas 4 & 5 yang dituju guna meminta persetujuan menjadi responden (informed consent) yang mempunyai Gadget dan mempunyai grup *Whatsapp* kelas. *Googleforms* diberikan kepada siswa dan siswi sebagai bukti bersedia untuk menjadi responden dan membuat grup *whatsapp* peneliti dan kelas yang dituju. Pengiriman *Googleforms* diberikan kepada siswa-siswi ketika pada jam istirahat sewaktu melaksanakan sekolah secara online/daring pada jam 12 siang. Setelah itu *Googleforms* yang dikerjakan oleh responden dikirim ke peneliti secara online.

4.7.2. Analisa Data

1. Pengelolaan Data

Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang berisi penggunaan *gadget* dan kuesioner yang berisi perkembangan emosional anak usiasekolah dasar SDN Penidon 2 Tuban. Variabel data yang terkumpul dengan metode pengumpulan data secara kuesioner yang telah dikumpulkan kemudian diolah dengan tahap sebagai berikut:

a. Memeriksa Data (*editing*)

Memeriksa data, memeriksa jawaban, memperjelas serta melakukan pengolahan terhadap data yang dikumpulkan dan memeriksa kelengkapan jawaban dari kesalahan.

b. Memberi Tanda Kode (*coding*)

Mengklasifikasi jawaban-jawaban dari responden dengan kategori. Dilakukan dengan cara pemberian kode/tanda berbentuk angka pada masing-masing jawaban.

c. Pengelolaan Data (*processing*)

Processing adalah jawaban dari masing-masing responden yang memberikan kode kemudian dimasukkan dalam program SPSS *for window*.

d. *Cleaning*

Pada tahap ini data diperiksa kembali untuk mengoreksi kemungkinan ada suatu kesalahan dan menghasilkan hasil yang akurat dan benar.

2. Analisa Statistik

a. Analisa *Univariat*

Peneliti melakukan analisa univariat dengan analisa deskriptif yang dilakukan untuk menggambarkan data demografi yang diteliti secara terpisah dengan membuat tabel frekuensi dari masing-masing variabel. Pada penelitian ini, analisis data akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi variabel bebas yaitu penggunaan *gadget* dan variabel terikat adalah perkembangan emosional anak usia Sekolah.

b. *Analisa Bivariat*

Analisa bivariat dilakukan untuk menganalisis dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi yang dapat dilakukan dengan pengujian statistik (Notoatmodjo, 2010). Pada penelitian ini menggunakan *Uji Spearman Rho* dengan menggunakan SPSS. Hasil uji tes ini adalah jika $\rho < 0,05$ maka H_1 diterima yang artinya terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool* dan jika $\rho > 0,05$ maka H_1 ditolak yang artinya tidak terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional, Ketajaman Mata dan Interaksi Sosial pada anak usia Sekolah.

4.8 Etika Penelitian

Setiap penelitian yang menggunakan objek manusia harus tidak bertentangan dengan karena setiap penelitian harus mendapatkan persetujuan dari Komisi Etik Medis/ Keperawatan setempat. Beberapa prinsip dalam pertimbangan etik meliputi; bebas dari eksploitasi, bebas dari penderitaan, kerahasiaan, bebas menolak menjadi responden, perlu surat persetujuan (*inform consent*) dan mempunyai hak untuk mendapatkan pengobatan yang sama jika klien telah menolak menjadi responden. Hal yang perlu dituliskan pada penelitian meliputi (Nursalam, 2017) :

1. Lembar Persetujuan (*Informed Consent*)

Lembar persetujuan diberikan sebelum penelitian dilaksanakan agar responden mengetahui maksud dan tujuan peneliti. Responden yang bersedia untuk diteliti harus menandatangani pada lembar persetujuan.

2. Tanpa Nama (*Anonymity*)

Peneliti tidak akan mencantumkan nama subjek pada lembar pengumpulan data yang diberikan oleh responden untuk menjaga kerahasiaan responden dengan memberikan kode tertentu pada lembar pengumpulan data.

3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Peneliti akan menjaga kerahasiaan informasi yang telah diberikan responden dengan menandatangani lembar persetujuan, namun kelompok data yang memenuhi kriteria inklusi dan eklusi yang akan disajikan pada hasil riset.

4. Keadilan (*Justice*)

Penelitian dilakukan secara jujur, hati – hati, profesional, berperikemanusiaan dan memperhatikan faktor ketepatan, kecermatan, psikologis dan perasaan subjek penelitian. Pada prinsip ini penelitian dilakukan dengan cara tidak membedakan jenis kelamin, usia, suku, bangsa dan pekerjaan sebagai rencana tindak lanjut dari penelitian ini.

5. Kemanfaatan (*Beneficiency*)

Peneliti harus mengetahui secara jelas manfaat dan resiko yang mungkin terjadi pada responden. Penelitian dapat dilakukan apabila manfaat yang diperoleh lebih besar dari pada resiko yang terjadi.

BAB 5

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti akan menyajikan data hasil dan pembahasan penelitian tentang hubungan penggunaan gadget dengan emosional pada anak usia sekolah dengan jumlah responden sebanyak 31 responden penelitian dilaksanakan 29 Juni - 26 Juli 2020.

5.1. Hasil Penelitian

Pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 29 Juni - 26 Juli 2020 dan didapatkan 31 responden. Pada bagian hasil akan data tentang pengambilan data tentang gambaran umum tempat penelitian, data umum dan data khusus. Data umum pada penelitian ini meliputi, nama, umur, jenis kelamin, agama, tempat tinggal jumlah saudara, pekerjaan orang tua, pendapatan orang tua, uang saku saat sekolah, handphone sendiri/orang tua, paketan pulsa internet darimana, paketan perbulan berapa. Sedangkan data khusus meliputi kuesioner penggunaan *Gadget* dan Emosional anak usia sekolah.

5.1.1. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. SDN Penidon 2 Tuban

Penelitian ini berlokasi di SDN Penidon 2 Tuban dengan jumlah responden sebanyak 31 siswa dengan anak usia sekolah yang menggunakan *Gadget*.

SDN Penidon 2 Tuban terletak di Jalan Dusun Kuwu, Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban dengan nomor telepon 08123121055. Sekolah SDN Penidon 2 Tuban berdiri sejak tahun 1910 berstatus sekolah Negeri dengan NPSN 20504775 Luas tanah SDN Penidon 2 Tuban adalah 222 m². Lokasi SDN Penidon 2 Tuban cukup kondusif untuk menyelenggarakan kegiatan pendidikan

karena letaknya berjarak \pm 200 meter dari jalan raya utama, dengan batas wilayah sebagai berikut:

Sebelah Utara : Jalan Kragan-Rembang-Surabaya

Sebelah Selatan : Jalan Raya Pantura

Sebelah Barat : Jalan Tuban-Surabaya

Sebelah Timur : Julun Dusun Kuwu

Dalam menjalankan proses kegiatan belajar mengajar SDN Penidon 2 Tuban memiliki 1 kepala sekolah dan 7 guru.

Tabel 5.1 Sarana dan prasarana di SDN Penidon 2 Tuban

No	Jenis Ruang	Jumlah
1.	Ruang belajar	6
2.	Ruang kantor	1
3.	Ruang Kepala Sekolah	1
4.	Kamar mandi WC	1
5.	Perpustakaan	1
6.	Area bermain <i>outdoor</i>	1
7.	Area bermain <i>indoor</i>	6
8.	Tempat cuci tangan	2

5.1.2. Gambaran Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah anak usia sekolah yang berumur 10-13 tahun dengan jumlah keseluruhan subyek penelitian berjumlah 31 orang. Data demografi diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh responden yaitu anak usia sekolah kelas IV dan V di SDN Penidon 2 Tuban

5.1.3. Data Umum Hasil Penelitian

Data umum hasil penelitian merupakan gambaran tentang karakteristik responden yang meliputi nama, umur, jenis kelamin, agama, tempat tinggal, jumlah saudara, pekerjaan orang tua, pendapatan orang tua, tanggungan orang tua, uang saku saat sekolah, handphone sendiri/orang tua, paketan pulsa internet dari mana, paketan per bulan berapa.

1. Karakteristik Responden Berdasarkan umur

Tabel 5.2 Karakteristik responden berdasarkan usia anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 29 Juni - 26 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 31 orang.

Usia Anak	Frekuensi (f)	Presentase (%)
10 tahun	9	29.0%
11 tahun	14	45.2 %
12 tahun	6	19.4 %
13 tahun	2	6.5%
Total	31	100 %

Tabel 5.2 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan usia anak dari 31 responden adalah anak usia 10 Tahun sebanyak 9 orang (29.0%), 11 tahun sebanyak 14 orang (45.2 %), 12 tahun sebanyak 6 orang (19.4 %) 13 Tahun sebanyak 2 orang (6.5%).

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 5.3 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 29 Juni - 26 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 31 orang.

Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Laki-laki	10	32.3 %
Perempuan	21	67.7 %
Total	31	100 %

Tabel 5.3 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin anak dari 31 responden adalah anak laki-laki sebanyak 10 orang (32.3%), perempuan sebanyak 21 orang (67.7%).

3. Karakteristik Responden Berdasarkan Agama

Tabel 5.4 Karakteristik responden berdasarkan agama anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 29 Juni - 26 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 31 orang.

Agama	Frekuensi (f)	Presentase (%)
ISLAM	31	100 %
Total	31	100 %

Tabel 5.4 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan agama anak dari 31 responden adalah agama anak sebanyak 31 orang (100%).

4. Karakteristik Berdasarkan Jumlah saudara

Tabel 5.5 Karakteristik responden berdasarkan usia anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 29 Juni - 26 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 31 orang.

Jumlah saudara	Frekuensi (f)	Presentase (%)
0	4	12.9%
1	9	29.0%
2	11	35.0%
3	2	6.5%
5	1	3.2%
6	1	3.2%
7	2	6.5%
23	1	3.2%
Total	31	100.0%

Tabel 5.5 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan jumlah saudara anak dari 31 responden jumlah saudara 0 sebanyak 4 orang (12.9%), jumlah saudara 1 sebanyak 9 orang (29.0%), jumlah saudara 2 sebanyak 11 orang (35%), jumlah saudara 3 sebanyak 2 orang (6.5%), jumlah saudara 5 sebanyak 1 orang (3.2%), jumlah saudara 6 sebanyak 1 orang (3.2%), jumlah saudara 7 sebanyak 2 orang (6.5%) jumlah saudara 23 sebanyak 1 orang (3.2%).

5. Karakteristik Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua

Tabel 5.6 Karakteristik responden berdasarkan pekerjaan orang tua anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 29 Juni - 26 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 31 orang.

Pekerjaan orang tua	Frekuensi (f)	Presentase (%)
PNS/TNI/POLRI	1	3.2%
WIRASWASTA	1	3.2%
SWASTA	2	12.9%
PETANI	15	74.2%
LAINNYA	1	6.5%
Total	31	100.0%

Tabel 5.6 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan pekerjaan orang tua dari 31 responden adalah PNS/TNI/POLRI Sebanyak 1 orang (3.2%), wiraswasta sebanyak 1 orang (3.2%), Swasta sebanyak 2 orang (12.9%), petani sebanyak 15 orang (74.2%), pekerjaan lainnya sebanyak 1 orang (6.5%).

6. Karakteristik Berdasarkan Pendapatan OranTua

Tabel 5.7 Karakteristik responden berdasarkan pendapatan orang tua anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 29 Juni - 26 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 31 orang.

Pendapatan orang tua	Frekuensi (f)	Presentase (%)
<RP.1.000.000	17	54.8%
RP.1.000.000 - RP.2.000.000	4	12.9%
RP.3.000.000 - RP.4.000.000	1	3.2%
RP.4.000.000 - RP.5.000.000	6	19.%
>RP.5.000.000	3	9.7%
Total	31	100%

Tabel 5.7 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan pendapatan orang tua dari 31 responden adalah penghasilan <RP.1000.000 sebanyak 17 orang (54.8%), RP.1.000.000 – RP.2.000.000 sebanyak 4 orang (12.9%), RP.3.000.000 – RP.4.000.000 sebanyak 1 orang (3.2%), RP.4.000.000 – RP.5.000.000 sebanyak 6 orang (19%), >RP.5.000.000 sebanyak 3 orang (9.7%).

7. Karakteristik Responden Berdasarkan Uang Saku Saat Sekolah (Perbulan)

Tabel 5.8 Karakteristik responden berdasarkan uang saku saat sekolah anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 29 Juni - 26 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 40 orang.

Uang saku (Perbulan)	Frekuensi (f)	Presentase (%)
<RP.50.000	20	64.5%
RP.50.000 - RP.100.000	7	22.6%
>RP.100.000	4	12.9%
Total	31	100.0%

Tabel 5.8 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan uang saku (Perbulan) sekolah dari 31 responden adalah <RP.50.000 sebanyak 20 orang (64.5%), RP.50.000 – RP.100.000 sebanyak 7 orang (22,6%), >RP.100.000 sebanyak 4 orang (12.9%).

8. Karakteristik Berdasarkan *Handphone* sendiri orang tua,

Tabel 5.9 Karakteristik responden berdasarkan handphone anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 29 Juni - 26 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 31 orang.

Kepemilikan handphone	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Milik sendiri	23	74.2%
Orang tua	8	25.8%
Total	31	100.0%

Tabel 5.9 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan kepemilikan handphone dari 31 responden adalah milik sendiri 23 orang (74.2%), orang tua sebanyak 8 orang (25.8%).

9. Karakteristik Berdasarkan Paket Internet

Tabel 5.10 Karakteristik responden berdasarkan paket internet anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 29 Juni - 26 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 31 orang.

Paketan internet	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Uang saku	13	41.9%
Orang tua	18	58.1%
Total	31	100.0%

Tabel 5.10 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan paketan internet dari 31 responden adalah uang saku 13 orang (41.9%), orang tua 18 orang (58.1%).

10. Karakteristik Paket per Bulan

Tabel 5.11 Karakteristik responden berdasarkan paketan per bulan anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 29 Juni - 26 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 31 orang.

Paketan perbulan	Frekuensi (f)	Presentase (%)
<RP.50.000	22	71.0%
RP.50.000 - RP.100.000	8	25.8%
>RP.100.000	1	3.2%
Total	31	100.0%

Tabel 5.11 didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan paketan perbulan dari 31 responden adalah <RP.50.000 sebanyak 22 orang (71.0%), RP.50.000 – RP.100.000 sebanyak 8 orang (25.8%), >RP.100.000 sebanyak 1 orang (3.2%).

5.1.4. Data Khusus hasil Penelitian

1. Penggunaan *gadget* anak usia sekolah di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban

Tabel 5.12 Karakteristik responden berdasarkan penggunaan *gadget* anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 29 Juni - 26 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 31 orang.

Penggunaan Gadget	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Rendah	20	64.5 %
Sedang	11	35.5 %
Total	31	100.0 %

Tabel 5.12 memperlihatkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dari 31 responden pada kategori rendah sebanyak 20 orang (64.5%), kategori sedang sebanyak 11 orang (35.5%).

2. Emosional (Kesulitan) anak usia sekolah di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban

Tabel 5.13 Karakteristik responden berdasarkan Emosional (Kesulitan) anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 29 Juni - 26 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 31 orang.

Perkembangan Emosional	Abnormal		Borderline		Normal		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Skala Kesulitan	4	12.9%	5	16.1%	22	71.0%	31	100%

Tabel 5.13 memperlihatkan bahwa Emosional (Kesulitan) pada anak usia sekolah dari 31 responden pada kategori normal sebanyak 22 orang (71.0%), kategori borderline sebanyak 5 orang (16.1%), kategori abnormal sebanyak 4 orang (12.9%).

3. Hasil pengukuran hubungan penggunaan *gadget* dengan Emosional (Kekuatan) pada anak usia sekolah di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban

Tabel 5.14 Karakteristik responden Emosional (Kekuatan) anak usia sekolah di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 29 Juni - 26 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 31 orang.

Perkembangan Emosional	Abnormal		Borderline		Total	
	F	%	F	%	F	%
Skala Kekuatan	30	96.8%	1	3.2%	31	100%

Tabel 5.14 memperlihatkan bahwa Emosional pada anak usia sekolah dari 40 responden pada kategori borderline sebanyak 1 orang (3.2%), kategori abnormal sebanyak 30 orang (9.8%).

4. Hubungan antara penggunaan Gadget dengan Emosional pada anak usia sekolah.

Tabel 5.15 Karakteristik responden berdasarkan penggunaan *gadget* dengan Emosional (Kesulitan) anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 29 Juni - 26 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 31 orang.

Penggunaan Gadget	Perkembangan Emosional (Skala Kesulitan)							
	Normal		Borderline		Abnormal		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Rendah	13	41.9%	5	16.1%	2	6.5%	20	26.0%
Sedang	9	29.0%	0	0.0%	2	6.5%	11	35.5%
Total	22	71.0%	5	16.1%	4	12.9%	31	100%

Nilai Uji Statistik Spearman's Rho – 0.128 (p=0.05)
Nilai R = 0.494 (Korelasi tinggi)

Pada tabel 5.15 memperlihatkan bahwa penggunaan gadget dengan emosional bahwa dari 31 orang responden penggunaan gadget rendah dengan emosional (skala kesulitan) normal 13 orang, penggunaan gadget rendah dengan emosional (skala kesulitan) borderline sebanyak 5 orang, penggunaan gadget rendah emosional (skala kesulitan) abnormal 2 orang. Penggunaan gadget sedang dengan emosional (skala kesulitan) normal 9 orang, penggunaan gadget sedang dengan emosional (skala kesulitan) borderline 0 orang, penggunaan gadget sedang dengan emosional (skala kesulitan) abnormal 2 orang.

Berdasarkan uji statistik spearman rho menunjukkan hasil $p=0,001$ hal ini menunjukkan bahwa ($p>0,05$) yang menunjukkan terhadap penggunaan gadget dengan emosional (skala kesulitan) pada anak usia sekolah. Dengan nilai $\alpha = 0,494$ berarti penggunaan gadget dengan emosional (skala kesulitan) Rendah.

Tabel 5.16 Karakteristik responden berdasarkan penggunaan *gadget* dengan Emosional (Kekuatan) anak di SDN Penidon 2 Tuban pada tanggal 29 Juni - 26 Juli 2020 dengan jumlah responden sebanyak 40 orang.

Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Emosional (Skala Kekuatan)					
	Abnormal		Borderline		Total	
	F	%	F	%	F	%
Rendah	19	61.3%	1	3.2%	20	64.5%
Sedang	11	65.5%	0	0.0%	11	35.5%
Total	30	96.8%	1	3.2%	31	100%

Nilai Uji Statistik Spearman's Rho **0.135** ($p=0,005$)
 Nilai R = **0.468** (Korelasi tinggi)

Pada tabel 5.16 memperlihatkan bahwa penggunaan gadget dengan emosional bahwa dari 31 orang responden penggunaan gadget rendah dengan emosional (skala kekuatan) borderline sebanyak 1 orang, penggunaan gadget rendah dengan emosional (skala kesulitan) abnormal 19 orang. penggunaan gadget sedang dengan emosional (skala kekuatan) borderline 0 orang, penggunaan gadget sedang dengan emosional (skala kekuatan) abnormal 11 orang.

Berdasarkan uji statistik spearman rho menunjukkan hasil $p=0,135$ hal ini menunjukkan bahwa ($p>0,05$) yang menunjukkan terhadap penggunaan gadget dengan emosional (skala kesulitan) pada anak usia sekolah. Dengan nilai $\alpha = 0,468$ berarti penggunaan gadget dengan emosional (skala kesulitan) rendah.

5.2. Pembahasan

Penelitian ini drancang untuk memberikan gambaran intervensi dan mengungkap hubungan antara penggunaan *Gadget* dengan Emosional pada anak usia sekolah. Sesuai dengan tujuan penelitian, maka akan dibahas hal-hal sebagai berikut :

1. Penggunaan *gadget* anak usia sekolah di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban

Tabel 5.2 didapatkan data bahwa karakteristik responden penggunaan gadget berdasarkan usia anak dari 31 responden adalah penggunaan gadget rendah anak usia 10 tahun sebanyak 9 orang, penggunaan gadget rendah 11 tahun sebanyak 14 orang , penggunaan gadget rendah 12 tahun sebanyak 6 orang, penggunaan gadget rendah 13 tahun 2 orang. Penggunaan gadget sedang anak usia 10 tahun sebanyak 9 orang, Penggunaan gadget sedang anak usia 11 tahun sebanyak 12 orang, Penggunaan gadget sedang anak usia 12 tahun sebanyak 5 orang, Penggunaan gadget sedang anak usia 13 tahun sebanyak 0 orang.

Pada penggunaan *gadget* dalam kategori baik anak usia sekolah masih menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam. Namun, peneliti berasumsi bahwa orang tua memberikan batasan waktu penggunaan *gadget* pada anak dilihat dari aspek frekuensi. (Starsburger, 2011), berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar <1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh (Sigman, 2010) yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia *preschool* dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Penggunaan *gadget* pada anak seharusnya terkontrol karena akan menimbulkan anak susah berhenti menggunakan *gadget* (Gunawan, 2017). Peneliti berasumsi

bahwa anak yang menggunakan *gadget* berlebihan maka anak semakin susah untuk berhenti ketika mereka sudah menggunakan *gadget* dan dikhawatirkan anak menjadi kecanduan dalam penggunaan *gadget*.

Hasil yang didapatkan sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Nurmasari, 2016), penggunaan *gadget* pada anak mempunyai batasan 1 jam perhari. Peneliti berasumsi anak usia sekolah memiliki perasaan ingin tahu yang tinggi didukung dengan di dalam *gadget* mempunyai fitur-fitur yang dengan mudah digunakan sehingga orang tua harus memberikan batasan kepada anak ketika akan memainkan *gadgetnya*. Sebagian besar orang tua memberikan batasan kepada anak untuk menggunakan *gadget* kurang dari 1 jam, akan tetapi anak dalam menggunakan *gadget* bisa mencapai 3 jam. Hal ini dikarenakan orang tua yang sibuk supaya anaknya bisa tenang tanpa mengganggu orang tua sehingga memberikan *gadget* kepada anaknya. Hal ini sejalan dengan penelitian (Noorshahiha, 2016) yang menyatakan bahwa *gadget* dapat menjadi pengasuh kedua ketika orang tua sedang sibuk dan tidak ingin anaknya mengganggu kegiatan orang tua.

Kecenderungan penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan ketergantungan yang efeknya dapat mengganggu interaksi dengan lingkungan, rasa empati dan simpati berkurang, dan waktu bersama keluarga menjadi berkurang (Gunawan, 2017). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Trinika, 2015) bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan psikososial. Peneliti berasumsi bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat berdampak pada interaksi sosial anak terhadap lingkungan maupun keluarga yang membuat perilaku anak menjadi tidak aktif karena anak

lebih memilih duduk berjam-jam dengan *gadget* dibandingkan dengan bermain di lingkungan dan teman sebayanya.

Sikap anak yang akan mementingkan diri sendiri dan menjadi lebih membangkang seperti tidak mau meminjamkan sesuatu yang dibawanya dan tidak patuh lagi terhadap perintah tua bisa dipicu karena anak sering menggunakan *gadget* (Gunawan, 2017). Sikap anak menjadi agresi seperti perilaku menyerang balik secara fisik (non verbal) maupun kata-kata (verbal) merupakan salah satu bentuk reaksi anak terhadap rasa kecewa karena tidak terpenuhi keinginan menggunakan *gadget* dan sikap berselisih atau bertengkar jika diganggu saat bermain *gadget* atau *gadgetnya* direbut (Gunawan, 2017). Sehingga akan berdampak buruk terhadap perkembangan tumbuh anak baik fisik maupun psikologi. Ketika anak menggunakan *gadget* secara berlebihan maka akan tidak mengenal waktu dan anak menjadi emosi apabila tidak diberikan ataupun diambil

2. Emosional anak usia sekolah di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban

Tabel 5.13 memperlihatkan bahwa Emosional (Kesulitan) pada anak usia sekolah dari 31 responden pada kategori normal sebanyak 20 orang (50%), kategori borderline sebanyak 10 orang (25%), kategori abnormal sebanyak 10 orang (25%). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar yang mengalami masalah perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak dalam kategori Normal yaitu sebanyak 20 orang (50%).

Tabel 5.14 memperlihatkan bahwa Emosional (Kekuatan) pada anak usia sekolah dari 31 responden pada kategori normal sebanyak 28 orang (70%), kategori borderline sebanyak 11 orang (27,5%), kategori abnormal sebanyak 1

orang (2,5%). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar yang mengalami masalah perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak dalam kategori Normal yaitu sebanyak 28 orang (70%).

Gangguan emosional pada anak yang paling sering terjadi adalah gangguan cemas, tingkah laku, *attention-deficit/hyperactivity* dan depresi (Waddell, C. & Shepherd, 2002). Pada perkembangan emosional pada anak menggunakan kuesioner SDQ (*Strength and Difficulties Questionnaire*) dibagi menjadi 2 skala yaitu skala kesulitan dan skala kekuatan. Skala kesulitan terdapat sub-skala *emotional symptom*, sub-skala *conduct problem*, sub-skala *hyperactivity inattention*, sub-skala *peer problem*. Skala kekuatan terdapat sub-skala *prosocial*.

Penelitian yang dilakukan oleh (Solantaus & Paavonen, 2010), intervensi dengan menggunakan psikoedukasi pada gejala emosional, kecemasan dan khawatir anak sehingga dapat meningkatkan aspek *prosocial* pada anak (Istiqomah, 2017). Gejala emosi merupakan suatu aspek yang mengarah pada perasaan dan pikiran yang kemungkinan tidak sesuai dengan usia, budaya maupun norma-norma etis yang akan berdampak buruk secara emosional dengan merespon perilaku dalam keterampilan dan kepribadian (Kau, 2010). Peneliti berasumsi bahwa anak dengan gangguan emosi memiliki karakteristik yang kompleks sehingga anak memiliki perasaan khawatir, sering cemas dan seringkali ciri-ciri perilaku dilakukan oleh anak-anak seperti perilaku menyendiri.

Pada anak dengan gangguan emosional akan mengakibatkan penurunan sosialisasi di rumah, disekolah, masyarakat dan teman sebayanya (Gede, Puspita, & Ardani, 2014). Menurut (Ehsan, Sajida, & Sana, 2009), studi yang dilakukan di India menggambarkan prevalensi gangguan mental dan emosional pada anak usia

0-16 tahun sebesar 12,5%. Peneliti berasumsi bahwa pentingnya mengenal masalah emosional dan tingkah laku sebelum anak memasuki masa remaja. Namun, saat ini masih sedikit penelitian yang mengenai tentang gangguan psikiatri pada anak sekolah

Ketidakpedulian merupakan adaptasi dari tingkah laku *prosocial* atau tindakan menolong yang saling menguntungkan orang lain tanpa harus meminta imbalan atau keuntungan langsung pada orang yang melakukan tindakan tersebut, dan kemungkinan menimbulkan suatu risiko bagi orang yang menolong (Baron & Byrne, 2005). Peneliti berasumsi bahwa perilaku prososial merupakan aspek yang seharusnya dimiliki oleh anak-anak karena tanpa tingkah laku *prosocial* dapat membuat anak-anak menjadi tidak peduli dengan apa yang terjadi dilingkungan sekitarnya. Menurut Istiqomah (2017), perilaku *prosocial* merupakan sikap alamiah yang dimiliki oleh manusia karena disebabkan manusia tidak dapat hidup secara individu dan makhluk sosial yang selalu membutuhkan orang lain dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

3. Hubungan penggunaan *gadget* dengan Emosional pada anak usia sekolah di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari 40 responden didapatkan hasil penggunaan *gadget* anak usia sekolah memperlihatkan bahwa penggunaan *gadget* dengan emosional bahwa dari 31 orang responden penggunaan *gadget* rendah dengan emosional (skala kesulitan) normal 12 orang, penggunaan *gadget* rendah dengan emosional (skala kesulitan) borderline sebanyak 1 orang, penggunaan *gadget* rendah emosional (skala kesulitan) abnormal 1 orang. Penggunaan *gadget* sedang dengan emosional (skala kesulitan) normal 8 orang,

penggunaan gadget sedang dengan emosional (skala kesulitan) borderline 9 orang, penggunaan gadget sedang dengan emosional (skala kesulitan) abnormal 9 orang. Berdasarkan uji statistik spearman rho menunjukkan hasil $p=0,001$ hal ini menunjukkan bahwa ($p<0,05$) yang menunjukkan terhadap penggunaan gadget dengan emosional (skala kesulitan) pada anak usia sekolah. Dengan nilai $\alpha = 0,494$ berarti penggunaan gadget dengan emosional (skala kesulitan) tinggi. Hal ini menyatakan ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak usia sekolah di SDN Penidon 2 Tuban.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin anak dari 40 responden adalah anak laki-laki sebanyak 12 orang (30 %), perempuan sebanyak 28 orang (70 %). Faktor jenis kelamin dapat mempengaruhi perkembangan emosi (Zahara & Fadhlia, 2013). Menurut Indanah & Yulisetyaningrum (2019), bahwa laki-laki tidak mengalami masalah dalam perkembangan emosional dibandingkan dengan perempuan memiliki masalah perkembangan emosional sebagian besar. Peneliti bersumsi bahwa jenis kelamin merupakan menentukan perbedaan peran dalam perkembangan emosional. Anak perempuan cenderung sulit mengontrol emosinya sedangkan laki-laki cenderung lebih peduli terhadap kepedulian orang lain atau ke lingkungannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada 40 responden menunjukkan bahwa Emosional (Kekuatan) pada anak usia sekolah dari 40 responden pada kategori normal sebanyak 28 orang (70%), kategori borderline sebanyak 11 orang (27,5%), kategori abnormal sebanyak 1 orang (2,5%). Hasil

ini menunjukkan bahwa sebagian besar yang mengalami masalah perkembangan emosional (skala kekuatan) pada anak dalam kategori Normal yaitu sebanyak 28 orang (70%). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang mengalami perkembangan emosional normal adalah anak dengan menggunakan *gadget* kurang dari 1 jam namun dilihat dari aspek frekuensi menggunakan *gadget* 1-30 menit dalam sehari. Hal ini dikarenakan pemakaian *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat *agresif* pada anak karena anak belum dapat memahami perbedaan perspektif pikiran orang lain (Suyanto, 2005). Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya, anak yang terlalu asik menggunakan *gadget* mengakibatkan susah berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pada tahapan ini anak mementingkan dirinya sendiri dan belum mampu bersosialisasi secara baik dengan orang lain (Suyanto, 2005). Interaksi pada anak sangat dipengaruhi oleh proses pengasuhan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial terhadap orang lain (Nurmalitasari, 2015).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh 40 responden bahwa Emosional (Kesulitan) pada anak usia sekolah dari 40 responden pada kategori normal sebanyak 20 orang (50%), kategori borderline sebanyak 10 orang (25%), kategori abnormal sebanyak 10 orang (25%). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar yang mengalami masalah perkembangan emosional (skala kesulitan) pada anak dalam kategori Normal yaitu sebanyak 20 orang (50%). Penggunaan *gadget* yang berlebihan atau terlalu sering dapat mempengaruhi kepribadian anak sehingga mudah marah ketika keinginannya tidak terpenuhi,

marah ketika di nasehati, dan mempengaruhi interaksi sosial anak dengan tidak memperdulikan orang-orang yang disekitarnya dan lebih individualisme.

5.3. Keterbatasan

Keterbatasan merupakan kelemahan dan hambatan di dalam penelitian. Pada penelitian ini keterbatasan yang dihadapi oleh peneliti adalah saat pengambilan data :

1. Pengumpulan kuesioner yang memungkinkan responden tidak memahami dan tidak mengerti pertanyaan yang diberikan dalam kuesioner sehingga bisa terjadi bias dalam objek penelitian.
2. Peneliti tidak bisa wawancara langsung untuk pengambilan data melainkan lewat google forms sehingga tidak bisa memonitoring responden untuk menjawab kuesioner sehingga hal ini mempengaruhi hasil penelitian.
3. Karena pandemi covid-19 ini peneliti tidak bisa berinteraksi langsung dengan responden untuk memberikan arahan tentang kuesioner yang akan dijawab.

BAB 6

PENUTUP

Pada bab ini berisi simpulan dan saran berdasarkan uraian dari hasil pembahasan penelitian

6.1. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan hasil pengujian pada pembahasan yang dilaksanakan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah di SDN Penidon 2 Tuban sebagian besar dalam kategori sedang.
2. Perkembangan emosional pada anak usia sekolah di SDN Penidon 2 Tuban sebagian besar dalam kategori borderline.
3. Penggunaan *gadget* memiliki hubungan yang sedang dengan perkembangan emosional pada anak usia sekolah di SDN Penidon 2 Tuban.

6.2. Saran

Berdasarkan temuan hasil penelitian, beberapa saran yang disampaikan pada pihak terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi responden

Sebaiknya kepada orang tua memberitahukan informasi tentang penggunaan *gadget* yang dapat digunakan sebagai memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan emosional pada anak usia sekolah, sehingga orang tua perlu memberikan batasan dalam pemakaian *gadget* pada anak dan perlu adanya

pendampingan orang tua secara terus-menerus agar mencegah anak kecanduan *gadget*.

2. Bagi profesi Keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, dapat memperluas wawasan, dan memberi sumbangan ilmiah di dalam bidang keperawatan jiwa. Khususnya tentang penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional pada anak usia *preschool*.

3. Bagi lahan penelitian

Disarankan untuk pihak instansi memberikan masukan bagi pihak sekolah untuk memberikan informasi mengenai dampak positif dan negatif perilaku anak-anak yang mengalami kecanduan *gadget* terhadap perkembangan emosional di lingkungan sekolah agar pihak sekolah lebih memperhatikan pergaulan siswa dan meningkatkan pengawasan pada lingkungan sekolah.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Intensitas Mengakses Fitur-Fitur dan Tingkat Kontrol Orang Tua terhadap Kesehatan Mental pada Anak Usia sekolah”.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S. Page, A. R. Cooper, P. Griew, and R. J. (2010). Children's screen viewing is related to psychological difficulties irrespective of physical activity. *Pediatrics*, 126, no. 5, e1011-7.
- Agustin, R. P.(2019).Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Preschool. Surabaya: Pogram Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya.
- Aini, N. (2018). Teori Model Keperawatan Beserta Aplikasi Dalam Keperawatan. 1st edn. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Alamiyah, S. S., Zamzamy, A., & Rasyidah, R. (2017). Pendampingan dan Pengawasan dalam Penggunaan Media Gadget pada Anak Usia TK (Taman Kanak Kanak) (Pertama). Surabaya: CSGS (Cakra Studi Global Strategis).
- Al-Ayouby, M. H. (2017). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung). Bandar Lampung.
- Endri, D. M. (2017) 'Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar SDN Jember Lor 1 Kabupaten Jember'. Available at: [https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/82456/DwiMaulidi andari Endri.pdf?sequence=1](https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/82456/DwiMaulidi%20andari%20Endri.pdf?sequence=1).
- Fadilah, R. (2015). Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget. Yogyakarta: UGM.
- Gunawan, M. A. A. (2017). Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik. Universitas Diponegoro.
- Guyton AC & Hall JE. 2007. Buku ajar fisiologi kedokteran. Edisi 9. Jakarta: EGC.
- Loebis, R. (2016). Ibu-ibu... Ini Bahayanya Kalau Anak Balita Anda Kebanyakan Main Gadget. In PT. JPG MuLtimedia. Retrieved from <http://www.jpnn.com>

- Long J, Cheung R, Duong S, Paynter R & Asper L. 2017. Viewing distance and eyestrain symptoms with prolonged viewing of smartphones. *Optometry Australia* [Online Journal] [diunduh 2 Oktober 2018]. Tersedia dari: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27716998>
- Mendrofa F, 2003, Teknik Pencahayaan I, Jakarta
- Mescher AL. 2011. *Histologi dasar junqueira teks & atlas*. Jakarta: EGC.
- Paulsen F & Waschke J. 2012. *Sobotta atlas anatomi manusia jilid 3 kepala leher dan neuroanatomi*. Jakarta: EGC.
- Potter, P.A., & Perry, A.G. (2005). *Fundamental nursing : Concept, proses, and practice*. Sixth edition. St.Louis: Mosby Year Book.
- Rahmawaty, D. R. I. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Ketajaman Penglihatan Pada Siswa Kelas VII dan VIII. *The Relation With the Use of Gadgets Acuteness of Sight To Students*. Jombang. Insan Cendikia Medika.
- Rosen, L. ., Lim, A. F., Felt, L. ., Carrier, N. ., Cheever, J. ., Lara-Ruiz, ... J. Rokkum. (2014). Media and Technology Use Predicts III-being Among Children, Preteens and Teenagers Independent of The Negative Health Impacts of Exercise and Eating Habits. *Computers in Human Behaviour*, 35, 364–375.
- Sapardi, V. S. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Paud/TK Islam Budi Mulia. *Menara Ilmu*, XII(80), 137–145.
- Sherwood L. 2014. *Fisiologi manusia: dari sel ke sistem edisi 8*. Jakarta: EGC.
- Starsburger, V. C. (2011). Children, adolescent, obesity and the media. *American Academy of Pediatric*.
- Suma'mur. 2009. *Hiegiene perusahaan dan keselamatan kerja*. Jakarta: CV Sagung Seto.
- Sutrisno, J. (2012). Sikap Konsumenter terhadap Produk Counterfeit (Studi pada Perilaku Pembelian Gadget Mahasiswa). Tesis. Universitas Atma Jaya. Yogyakarta.

- Triastutik, Y. (2018). Hubungan Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun. *Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan. Insan Cendekia Medika*. Jombang, pp. 1–105.
- Trinika, Y. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. Program Studi Keperawatan. Universitas Tanjungpura.
- Wendy, W. Goh, B. & Vivian, C. H. (2015). Young School Children's Use of Digital Devices and Parental Rules. *Telematics and Informatics*, 32, 787–795.
- Wilson S. 2015. *Eyestrain*. Michigan: University of Michigan Health System.

LAMPIRAN 1**CURRICULUM VITAE**

Nama : Kokoh Abimei

Nim : 161.0055

Program Studi : S-1 Keperawatan

Tempat, tanggal lahir : Tuban, 12 Mei 1998

Agama : Islam

Email : abimkokoh@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

- | | | |
|----|----------------|------------|
| 1. | TK Tunas Mulia | Tahun 2004 |
| 2. | SDN Mrutuk 01 | Tahun 2010 |
| 3. | SMPN 01 Widang | Tahun 2013 |
| 4. | SMAN 01 Widang | Tahun 2016 |

LAMPIRAN 2

MOTTO & PERSEMBAHAN

MOTTO

“We doesn` t know who was get the winner”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya ini kupersembahkan untuk:

1. Orang tuaku. Bapak dan Ibu yang tanpa henti memberikan doa, semangat dan motivasi dalam segala hal serta memberikan kasih sayang yang teramat besar yang tidak mungkin dapat dibalas dengan apapun
2. Kakakku yang telah menghiburku dan memberikan semangat dikala penat dan lelah.
3. Dosen pembimbing Ibu yang selalu membimbing saya dan mengarahkan saya supaya saya menjadi mahasiswi terbaik.
4. Kakak tingkat (Agung Prassetia Aji) yang tidak pernah capek untuk mendorong saya supaya rajin dan tepat waktu dalam penyusunan tugas akhir ini.
5. Teman – teman S1 angkatan 22 STIKES HANG TUAH Surabaya.
6. Terimakasih untuk semua orang yang ada di sekelilingku yang selalu mendoakan yang terbaik untukku, membantu dalam setiap langkah perjalanan hidupku. Semoga Allah selalu melindungi dan meridhoi kalian dimanapun kalian berada. Amin Ya rabbal alamin.

LAMPIRAN 3

INFORMATION FOR CONSENT

Kepada Yth.

Security Calon Responden Penelitian

Di Pusat Pendidikan Kota Surabaya

Saya adalah mahasiswi prodi S1 – Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya akan mengadakan penelitian sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Keperawatan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Emosional Pada Anak Usia Sekolah di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban”. Beberapa hal yang harus anda ketahui dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Selama penelitian anda akan mendapatkan pengetahuan tentang dampak menggunakan *Gadget* baik berupa perkembangan Emosional anda
2. Anda juga dapat mengetahui perkembangan anda selama menggunakan *Gadget*.

Partisipasi anda sangat bermanfaat untuk penelitian ini, saya mengharapkan tanggapan atas jawaban yang anda berikan sesuai dengan apa yang terjadi pada anda tanpa ada pengaruh atau paksaan orang lain.

Dalam penelitian ini partisipasi bebas dan rahasia. Jika saudara bersedia menjadi responden silahkan untuk menandatangani lembar persetujuan yang telah disediakan. Apabila penelitian ini selesai, pernyataan akan kami hanguskan.

Yang menjelaskan

Yang dijelaskan

LAMPIRAN 4***INFORMED FOR CONSENT***

Saya yang bertanda tangan dibawah ini bersedia untuk berpartisipasi sebagai responden penelitian yang dilakukan di SDN Pendion 2 Tuban, atas nama:

Nama : Kokoh Abimei

NIM : 161.0055

Yang berjudul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Emosional Pada Anak Usia Sekolah di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban”.

Tanda tangan saya menunjukkan bahwa:

1. Saya telah diberi informasi atau penjelasan tentang penelitian ini dan informasi peran saya.
2. Saya mengerti bahwa catatan tentang penelitian ini dijamin kerahasiannya. Semua berkas yang mencamtumkan identitas dan jawaban yang akan saya berikan hanya diperlukan untuk pengelolaan data.
3. Saya mengerti bahwa penelitian ini akan mendorng pengembangan tentang “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Emosional Pada Anak Usia Sekolah di SDN Penidon 2 Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban”.

Oleh karena itu secara sukarela saya menyatakan ikut berperan serta dalam penelitian ini. Tanda tangan saya dibawah ini, sebagai bukti kesediaan saya menjadi responden penelitian.

Surabaya, 1 – 06 - 2020

Peneliti

Responden

Saksi Peneliti

Saksi Responden

LAMPIRAN 5

KUESIONER

**KUEISIONER HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN
EMOSIONAL KETAJAMAN MATA DAN INTERAKSI SOSIAL PADA
ANAK USIA SEKOLAH**

Data Demografi

Beri jawaban dan tanda check list (✓) pada tempat yang tersediasesuai dengan keadaan yang sebenarnya dari saudara

Nomer Responden : (diisi oleh peneliti)

Nama :

Umur : Tahun

Jenis Kelamin :

: Laki Laki

: Perempuan

Agama :

: Islam

: Kristen

: Katolik

: Hindu

: Budha

Tempat Tinggal :

Jumlah Saudara :

Pekerjaan Orang Tua :

: Tidak Bekerja

: PNS/ TNI/ POLRI

: Wiraswasta

: Swasta

: Petani

: lainnya,

Pendapatan Orang Tua :

: < Rp.1.000.000.

: Rp.1.000.000. - Rp.2.000.000.

: Rp.2.000.000. - Rp.3.000.000.

: Rp.3.000.000. - Rp.4.000.000.

: Rp.4.000.000. - Rp.5.000.000.

: > Rp.5.000.000.

Uang Saku Saat Sekolah (Perbulan) :

: < Rp.50.000.

: Rp.50.000. - Rp.100.000.

: >Rp.100.000.

Handphone Sendiri/Orang Tua :

: Milik Pribadi

: Orang Tua

Paketan Pulsa Internet Dari Mana :

: Uang Saku

: Orang Tua

Paketan Per Bulan Berapa :

: < Rp.50.000.

: Rp.50.000. - Rp.100.000.

: >Rp.100.000.

LAMPIRAN 6

KUESIONER PENGGUNAAN GADGET

Petunjuk pengisian:

1. Bacalah setiap pertanyaan pada kuesioner dengan teliti dan benar.
2. Berilah tanda (√) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan anda saat ini.
3. Teliti kembali agar jangan sampai ada yang terlewat untuk dijawab.

Keterangan:

Tidak Pernah (TP) : Siswa tidak pernah melakukan hal tersebut dalam sehari

Jarang (J) : Siswa sekali melakukan hal tersebut dalam sehari

Selalu (SLL) ; Siswa selalu melakukan hal tersebut dalam sehari

No.	Pernyataan	TP	J	SLL
1.	Saya menggunakan dan membawa <i>smartphone</i> setiap saya memiliki waktu luang (seperti: saat di kamar, sebelum tidur, bangun tidur, sambil makan, sebelum makan, sebelum berangkat sekolah, pulang sekolah, saat bermain bersama teman, saat bersama keluarga, saat <i>weekend</i>)			
2.	Saya menggunakan <i>smartphone</i> kurang dari 2 jam/hari			
3.	Saya membawa <i>smartphone</i> ke sekolah			
4.	Saya mematikan <i>smartphone</i> ketika jam pembelajaran berlangsung			
5.	Saya lupa waktu belajar di rumah ketika asyik menggunakan <i>smartphone</i>			
6.	Saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk berkomunikasi dengan keluarga dan teman-teman			
7.	Saya menggunakan media sosial untuk berkomunikasi dengan keluarga dan teman-teman			
8.	Saya malu untuk mengungkapkan isi hati atau <i>update</i> status melalui aplikasi media social			
9.	Saya ditegur oleh orang tua ketika tampak sibuk menggunakan <i>smartphone</i>			
10.	Saya bermain <i>game</i> menggunakan <i>smartphone</i>			
11.	Saya memeriksa <i>smartphone</i> di sela-sela pelajaran berlangsung			
12.	Saya merasa kesal jika ada yang mengganggu ketika asyik menggunakan <i>smartphone</i>			
13.	Saya menjadi percaya diri menggunakan <i>Smartphone</i>			
14.	Saya merasa menggunakan <i>smartphone</i> bisa menggantikan teman ketika merasa kesepian			

LAMPIRAN 7**KUESIONER EMOSIONAL****Petunjuk Pengisian**

4. Bacalah setiap pertanyaan pada kuesioner dengan teliti dan benar.
5. Berilah tanda (√) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan anda saat ni.
6. Teliti kembali agar jangan sampai ada yang terlewati untuk dijawab.

Kuesioner (SDQ)

No	Pernyataan	Tidak benar	Agak benar	Benar
1	Saya berusaha bersikap baik terhadap orang lain. saya peduli dengan perasaan mereka			
2	Saya gelisah, saya tidak dapat diam untuk waktu yang lama			
3	Saya sering sakit kepala, sakit perut atau macam2 sakit lain			
4	Kalau saya memiliki CD atau makanan saya biasanya berbagi dengan orang lain			
5	Saya menjadi sangat marah dan sering tidak bisa mengendalikan amarah saya			
6	Saya lebih suka sendirian daripada bersama dengan orang-orang yang seumur saya			
7	Saya biasanya melakukan apa yang diperintahkan oleh orang lain			
8	Saya banyak merasa cemas atau khawatir terhadap apapun			
9	Saya selalu siap menolong jika ada orang yang terluka, kecewa atau merasa sakit			
10	Bila sedang gelisah atau cemas badan saya sering bergerak-gerak tanpa saya sadari			
11	Saya mempunyai satu teman baik atau lebih			
12	Saya sering bertengkar dengan orang lain. Saya dapat memaksa orang lain melakukan apa yang saya inginkan			
13	Saya sering merasa tidak bahagia, sedih atau menangis			
14	Orang lain seumur saya pada umumnya menyukai saya			
15	Perhatian saya mudah teralihkan, saya sulit memusatkan perhatian pada apapun			
16	Saya gugup dalam situasi baru. Saya mudah kehilangan rasa percaya diri			
17	Saya bersikap baik pada anak-anak yang lebih muda dari saya			
18	saya sering dituduh berbohong atau berbuat curang			

19	Saya sering diganggu atau dipermainkan oleh anak-anak atau remaja lainnya			
20	Saya sering menawarkan diri untuk membantu orang lain, orang tua, guru atau anak-anak			
21	Sebelum melakukan sesuatu saya berpikir dahulu tentang akibatnya			
22	Saya mengambil barang yang bukan milik saya dari rumah, sekolah atau darimana saja			
23	Saya lebih mudah berteman dengan orang dewasa daripada dengan orang seumur saya			
24	Banyak yang saya takuti. Saya mudah menjadi takut			
25	Saya menyelesaikan pekerjaan yang sedang saya lakukan. Saya mempunyai perhatian yang baik terhadap apapun			

LAMPIRAN 8**VALIDITAS DAN RELIBILITAS KUESIONER PENGGUNAAN GADGET
(SMARTPHONE)**

n : 30

N : n - 2 = 28

R tabel = 0,374

No.	Nomor Item	Nilai Skor Pearson	Keputusan	Reliability Statistics	
1.	P1	,731	Valid	Cronbach's	
2.	P2	,523	Valid	Alpha	N of Items
3.	P3	,653	Valid	.866	14
4.	P4	,465	Valid		
5.	P5	,432	Valid		
6.	P6	,632	Valid		
7.	P7	,162	Tidak Valid		
8.	P8	,569	Valid		
9.	P9	,629	Valid		
10.	P10	,617	Valid		
11.	P11	,675	Valid		
12.	P12	,123	Tidak Valid		
13.	P13	,374	Valid		
14.	P14	,132	Tidak Valid		
15.	P15	,538	Valid		
16.	P16	,307	Tidak Valid		
17.	P17	,759	Valid		
18.	P18	,536	Valid		

Lampiran 9

LEMBAR PENGAJUAN JUDUL PENELITIAN

LEMBAR PENGAJUAN JUDUL PENELITIAN DAN PENGAJUAN SURAT IJIN
STUDI PENDAHULUAN/ PENGAMBILAN DATA PENELITIAN * coret salah satu
MAHASISWA PRODI S1 KEPERAWATAN STIKES HANG TUAH SURABAYA
TA 2019 / 2020

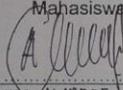
Berikut dibawah ini saya, mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya
Surabaya :

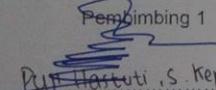
Nama : Kokoh Abimei
NIM : 1610055

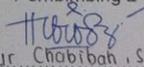
Mengajukan Judul Penelitian
Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Emosional, ketajaman mata dan Interaksi Sosial pada anak usia sekolah SDN PENIDON 2 Tuban.

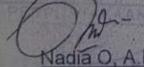
Selanjutnya mohon koreksi bahwa judul yang saya ajukan BELUM/ PERNAH * coret salah satu
(diisi oleh Ka Perpustakaan) diteliti sebelumnya dan selanjutnya berkenan dikeluarkan surat ijin
pengambilan data :

Kepada :
Alamat :
Tembusan : 1.
2.
Waktu/ Tanggal :

Demikian permohonan saya.
Surabaya, 5 Maret 2020
Mahasiswa

NIM. 1610055

Pembimbing 1

Pui Hastuti, S. Kep., Ns., M. Kep
NIP. 03010

Pembimbing 2

Nur Chabibah, S. Si., M. Si
NIP. 03051

Ka Perpustakaan

Nadia O. A. Md
NIP. 03038

Ka Prodi S1/Keperawatan

Pui Hastuti, S. Kep., Ns., M. Kep
NIP. 03010

LAMPIRAN 10

SURAT PERMOHONAN IJIN PENGAMBILAN DATA PENDAHULUAN

	YAYASAN NALA <i>Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya</i> RUMAH SAKIT TNI-AL Dr. RAMELAN J. Gadung No. 1 Telp. (031) 8411721, 8404248, 8404200 Fax. 8411721 Surabaya Website : www.stikeshangtuah-sby.ac.id
---	--

Nomor : B / 254 / II / 2020 / SHT. Klasifikasi : BIASA. Lampiran : - Perihal : Permohonan Ijin Pengambilan : <u>Data Studi Pendahuluan</u>	Surabaya, 25 Februari 2020 Kepada Yth. KA BAKESBANGPOL PROVINSI JAWA TIMUR di <u>Surabaya</u>
--	---

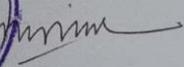
1. Dalam rangka penyusunan proposal Skripsi bagi mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya TA. 2019/2020, mohon Ka Bakesbangpol Provinsi Jawa Timur berkenan mengijinkan kepada mahasiswa kami untuk mengambil data pendahuluan penelitian di SDN Penidon 2 Tuban

2. Tersebut titik satu, mahasiswa STIKES Hang Tuah Surabaya :

Nama	: Kokoh Abimei
NIM	: 161.0055
Judul penelitian	:

Hubungan Penggunaan Gadget dengan Emosional, Ketajaman Mata dan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah di SDN Penidon 2 Tuban.

3. Demikian atas perhatian dan bantuannya terima kasih.



WIWEK LIESTYANINGRUM, S.Kp., M.Kep.
NIP. 04014

Tembusan :

1. Ketua Pengurus Yayasan Nala
2. Puket I, II, III STIKES Hang Tuah Sby
3. Ka Prodi S1 Kep. STIKES Hang Tuah Sby

LAMPIRAN 11

SURAT PERMOHONAN IJIN PENGAMBILAN DATA PENELITIAN

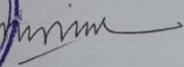
	YAYASAN NALA <i>Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya</i> RUMAH SAKIT TNI-AL Dr. RAMELAN J. Gadung No. 1 Telp. (031) 8411721, 8404248, 8404200 Fax. 8411721 Surabaya Website : www.stikeshangtuah-sby.ac.id
---	--

Nomor : B / 254 / II / 2020 / SHT. Klasifikasi : BIASA. Lampiran : - Perihal : Permohonan Ijin Pengambilan : <u>Data Studi Pendahuluan</u>	Surabaya, 25 Februari 2020 Kepada Yth. KA BAKESBANGPOL PROVINSI JAWA TIMUR di <u>Surabaya</u>
--	---

1. Dalam rangka penyusunan proposal Skripsi bagi mahasiswa Prodi S1 Keperawatan STIKES Hang Tuah Surabaya TA. 2019/2020, mohon Ka Bakesbangpol Provinsi Jawa Timur berkenan mengijinkan kepada mahasiswa kami untuk mengambil data pendahuluan penelitian di SDN Penidon 2 Tuban
2. Tersebut titik satu, mahasiswa STIKES Hang Tuah Surabaya :

Nama	: Kokoh Abimei
NIM	: 161.0055
Judul penelitian	:

 Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Emosional, Ketajaman Mata dan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah di SDN Penidon 2 Tuban.
3. Demikian atas perhatian dan bantuannya terima kasih.



WIWEK LESTYANINGRUM, S.Kp., M.Kep.
NIP. 04014

Tembusan :

1. Ketua Pengurus Yayasan Nala
2. Puket I, II, III STIKES Hang Tuah Sby
3. Ka Prodi S1 Kep. STIKES Hang Tuah Sby

LAMPIRAN 12

SURAT PERNYATAAN LAIK ETIK PENELITIAN KESEHATAN STIKES

HANG TUAH SURABAYA

LAMPIRAN 13

TABULASI DATA DEMOGRAFI PENELITIAN

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
RESPONDEN 1	2	2	1		6	5	1	1	2	1	1
RESPONDEN 2	1	1	1		2	5	1	2	2	2	1
RESPONDEN 3	2	2	1		1	4	1	1	1	2	1
RESPONDEN 4	3	2	1		1	5	1	1	1	2	1
RESPONDEN 5	3	2	1		3	4	6	2	1	1	1
RESPONDEN 6	4	1	1		2	5	1	1	1	1	1
RESPONDEN 7	2	1	1		3	5	2	1	1	2	2
RESPONDEN 8	1	2	1		1	5	1	1	1	2	1
RESPONDEN 9	1	2	1		2	5	1	3	1	2	2
RESPONDEN 10	1	1	1		2	5	1	3	1	2	2
RESPONDEN 11	1	2	1		0	5	1	1	1	1	1
RESPONDEN 12	2	2	1		0	6	1	1	1	1	1
RESPONDEN 13	1	2	1		2	5	1	1	2	2	1
RESPONDEN 14	1	2	1		2	5	1	3	2	2	1
RESPONDEN 15	3	2	1		1	5	5	1	1	1	2
RESPONDEN 16	2	1	1		1	5	1	1	2	2	1
RESPONDEN 17	2	2	1		0	4	1	2	1	1	1
RESPONDEN 18	2	1	1		1	5	1	2	2	2	1
RESPONDEN 19	2	2	1		2	5	6	2	1	1	1

RESPONDEN 20	3	2	1		1	2	5	1	1	1	1
RESPONDEN 21	4	1	1		2	5	4	1	1	1	1
RESPONDEN 22	1	2	1		0	5	2	2	2	2	1
RESPONDEN 23	2	2	1		2	5	2	1	1	2	1
RESPONDEN 24	2	2	1		2	5	5	1	2	2	2
RESPONDEN 25	2	2	1		1	3	5	1	1	2	2
RESPONDEN 26	2	1	1		23	6	2	2	1	2	2
RESPONDEN 27	3	1	1		7	5	5	3	1	1	2
RESPONDEN 28	2	1	1		2	4	5	1	1	1	1
RESPONDEN 29	3	2	1		1	5	6	1	1	1	1
RESPONDEN 30	1	2	1		7	5	1	1	1	2	3
RESPONDEN 31	2	2	1		5	5	1	1	1	2	1

KETERANGAN

A	UMUR	G	PENDAPATAN ORANG TUA
1	10 TAHUN	1	<RP.1.000.000
2	11 TAHUN	2	RP.1.000.000 - RP.2.000.000
3	12 TAHUN	3	RP2.000.000 - RP.3.000.000
4	13 TAHUN	4	RP.3.000.000 - RP.4.000.000
		5	RP.4.000.000 - RP.5.000.000
		6	>RP.5.000.000
B	JENIS KELAMIN	H	UANG SAKU SAAT SEKOLAH (PERBULAN)
1	LAKI-LAKI		
2	PEREMPUAN		

		1	<RP.50.000
C	AGAMA	2	RP.50.000 - RP.100.000
1	ISLAM	3	>RP.100.000
2	KRISTEN		
3	KATOLIK	I	KEPEMILIKAN HANDPHONE
4	HINDU	1	MILIK SENDIRI
5	BUDHA	2	ORANG TUA
D	ALAMAT	J	PAKETAN INTERNET DARIMANA
		1	UANG SAKU
E	JUMLAH SAUDARA	2	ORANG TUA
F	PEKERJAAN ORANG TUA	K	PAKETAN PERBULAN BERAPA
1	TIDAK BEKERJA	1	<RP.50.000
2	PNS/TNI/POLRI	2	RP.50.000 - RP.100.000
3	WIRASWASTA	3	>RP.100.000
4	SWASTA		
5	PETANI		
6	LAINNYA		

LAMPIRAN 14

TABULASI DATA KHUSUS PENELITIAN

Kecanduan Gadget

	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	G10	G11	G12	G13	G14	JUMLAH	%	KODING GADGET SPSS
RESPONDEN 1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	21	50	1
RESPONDEN 2	2	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	3	1	21	50	1
RESPONDEN 3	2	2	1	2	2	2	2	3	1	3	2	2	2	3	29	69	2
RESPONDEN 4	2	2	1	1	2	1	2	3	1	3	1	2	2	2	25	60	1
RESPONDEN 5	2	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	3	3	23	55	1
RESPONDEN 6	2	1	1	1	1	1	1	2	3	3	1	1	2	2	22	52	1
RESPONDEN 7	2	2	1	1	1	2	2	3	3	2	3	2	2	2	28	67	2
RESPONDEN 8	2	3	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	22	52	1
RESPONDEN 9	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	3	1	3	22	52	1
RESPONDEN 10	2	1	1	1	2	1	2	2	1	3	1	3	1	2	23	55	1
RESPONDEN 11	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	22	52	1
RESPONDEN 12	2	2	1	1	1	2	2	3	3	1	1	1	1	2	23	55	1
RESPONDEN 13	2	3	1	1	1	1	2	3	3	2	1	1	2	2	25	60	1
RESPONDEN 14	2	2	1	3	2	1	1	2	1	3	1	2	2	3	26	62	2
RESPONDEN 15	3	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	3	3	24	57	1
RESPONDEN 16	2	2	1	3	1	2	2	3	2	2	1	2	2	2	27	64	2

RESPONDEN 17	2	1	1	3	1	1	1	2	3	2	3	1	3	3	27	64	2
RESPONDEN 18	2	2	1	3	2	1	1	2	1	2	1	2	3	2	25	60	1
RESPONDEN 19	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	22	52	1
RESPONDEN 20	2	2	1	1	1	1	2	3	1	2	2	2	2	1	23	55	1
RESPONDEN 21	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	1	1	1	3	27	64	2
RESPONDEN 22	2	1	1	1	1	2	2	3	1	2	1	1	1	2	21	50	1
RESPONDEN 23	3	1	2	1	2	1	1	3	1	2	1	3	3	3	27	64	2
RESPONDEN 24	2	3	1	1	1	2	2	3	1	2	1	2	2	3	26	62	2
RESPONDEN 25	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	20	48	1
RESPONDEN 26	2	2	1	2	2	2	2	3	1	2	1	3	2	2	27	64	2
RESPONDEN 27	1	2	1	3	1	2	2	3	3	2	1	1	1	2	25	60	1
RESPONDEN 28	2	2	1	1	2	1	1	3	2	2	1	2	2	2	24	57	1
RESPONDEN 29	2	2	1	3	1	1	1	3	2	2	1	1	1	3	24	57	1
RESPONDEN 30	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	26	62	2
RESPONDEN 31	3	2	2	1	2	1	1	2	1	2	3	3	2	3	28	67	2

KETERANGAN KODING GADGET SPSS

1 : PENGGUNAAN *GADGET* TINGGI

2 : PENGGUNAAN *GADGET* SEDANG

3 : PENGGUNAAN *GADGET* RENDAH

Emosional

	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16	E17	E18	E19
RESPONDEN 1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
RESPONDEN 2	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
RESPONDEN 3	0	1	1	0	0	1	2	1	0	0	1	0	1	2	0	1	0	1	1
RESPONDEN 4	1	0	1	1	0	0	2	0	1	0	1	0	0	2	0	0	1	0	0
RESPONDEN 5	0	2	2	0	2	0	0	2	0	0	0	0	2	0	1	1	0	0	1
RESPONDEN 6	0	1	1	0	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
RESPONDEN 7	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
RESPONDEN 8	0	0	0	0	0	0	2	2	0	2	2	0	0	2	0	2	0	0	0
RESPONDEN 9	0	2	2	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	2	1	0	0	1	2
RESPONDEN 10	1	2	2	0	1	1	1	1	0	2	0	0	1	2	0	0	0	2	2
RESPONDEN 11	0	1	2	0	2	1	1	2	0	2	0	1	2	1	2	1	1	2	1
RESPONDEN 12	0	1	2	0	0	1	1	2	0	0	0	0	1	2	0	1	0	2	2
RESPONDEN 13	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	2	0	0	2	1	0	2	0	0
RESPONDEN 14	1	1	0	1	1	0	2	1	1	1	0	0	1	1	0	2	0	1	1
RESPONDEN 15	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	0	0	0	0	1	2	0	1	2
RESPONDEN 16	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1
RESPONDEN 17	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0
RESPONDEN 18	0	1	1	0	1	2	2	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
RESPONDEN 19	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	2	1	0	0	1	0
RESPONDEN 20	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	2	0	1	1	1	0
RESPONDEN 21	1	1	0	2	1	2	1	0	0	0	0	1	0	0	2	1	0	2	0

RESPONDEN 22	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
RESPONDEN 23	0	2	2	0	2	2	1	2	0	2	0	2	2	0	2	2	0	2	0
RESPONDEN 24	0	2	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1
RESPONDEN 25	0	0	1	0	0	0	2	2	0	2	0	0	1	0	1	1	0	0	1
RESPONDEN 26	1	0	1	1	1	1	2	1	1	0	1	0	1	2	0	1	0	2	1
RESPONDEN 27	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
RESPONDEN 28	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1
RESPONDEN 29	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0
RESPONDEN 30	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1
RESPONDEN 31	0	1	2	0	2	1	1	2	0	2	1	2	2	0	2	2	0	2	2

	E20	E21	E22	E23	E24	E25	JUMLAH KESULITAN	JUMLAH KEKUATAN	KODING KESULITAN SPSS	KODING KEKUATAN SPSS
RESPONDEN 1	0	0	0	1	0	0	4	1	1	3
RESPONDEN 2	0	0	0	0	1	0	5	0	1	3
RESPONDEN 3	0	1	0	0	1	0	15	0	1	3
RESPONDEN 4	1	1	0	0	0	1	8	5	1	2
RESPONDEN 5	0	1	0	0	0	0	14	0	1	3
RESPONDEN 6	1	1	1	1	1	1	22	3	3	3
RESPONDEN 7	0	0	0	0	0	2	6	0	1	3
RESPONDEN 8	0	0	0	0	0	0	12	0	1	3
RESPONDEN 9	1	0	0	0	1	1	18	1	2	3
RESPONDEN 10	1	0	0	0	1	1	19	2	2	3

RESPONDEN 11	0	0	0	1	2	0	24	1	3	3
RESPONDEN 12	0	0	0	1	1	0	17	0	2	3
RESPONDEN 13	0	0	0	0	0	0	7	2	1	3
RESPONDEN 14	1	1	0	1	1	0	15	4	1	3
RESPONDEN 15	1	1	0	1	2	1	19	3	2	3
RESPONDEN 16	1	1	0	0	1	0	9	2	1	3
RESPONDEN 17	0	0	0	0	0	0	4	0	1	3
RESPONDEN 18	1	0	0	1	1	1	18	3	2	3
RESPONDEN 19	0	1	0	0	1	1	12	1	1	3
RESPONDEN 20	1	1	0	0	0	1	14	4	1	3
RESPONDEN 21	1	1	0	2	0	0	14	4	1	3
RESPONDEN 22	1	0	0	0	1	0	4	1	1	3
RESPONDEN 23	0	0	0	2	1	0	26	0	3	3
RESPONDEN 24	1	0	0	1	1	0	13	1	1	3
RESPONDEN 25	0	0	0	0	1	1	13	0	1	3
RESPONDEN 26	0	0	0	1	0	0	15	3	1	3
RESPONDEN 27	0	0	0	0	0	0	2	0	1	3
RESPONDEN 28	0	0	0	0	0	1	8	1	1	3
RESPONDEN 29	0	1	0	0	0	1	6	0	1	3
RESPONDEN 30	1	0	0	1	0	1	8	1	1	3
RESPONDEN 31	1	0	0	1	1	0	26	1	3	3

KETERANGAN KODING KESULITAN SPSS**1 : NORMAL****2 : BORDERLINE****3 : ABNORMAL****KETERANGAN KODING KEKUATAN SPSS****1 : NORMAL****2 : BORDERLINE****3 : ABNORMAL**

LAMPIRAN 15

FREKUENSI DATA DEMOGRAFI

UMUR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10 TAHUN	9	29.0	29.0	29.0
	11 TAHUN	14	45.2	45.2	74.2
	12 TAHUN	6	19.4	19.4	93.5
	13 TAHUN	2	6.5	6.5	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

JENISKELAMIN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	LAKI-LAKI	10	32.3	32.3	32.3
	PEREMPUAN	21	67.7	67.7	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

AGAMA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ISLAM	31	100.0	100.0	100.0

JUMLAHSAUDARA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	4	12.9	12.9	12.9
	1	9	29.0	29.0	41.9
	2	11	35.5	35.5	77.4
	3	2	6.5	6.5	83.9
	5	1	3.2	3.2	87.1
	6	1	3.2	3.2	90.3
	7	2	6.5	6.5	96.8
	23	1	3.2	3.2	100.0
	Total		31	100.0	100.0

PEKERJAANORANGTUA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PNS/TNI/POLRI	1	3.2	3.2	3.2
	WIRASWASTA	1	3.2	3.2	6.5
	SWASTA	4	12.9	12.9	19.4
	PETANI	23	74.2	74.2	93.5
	LAINNYA	2	6.5	6.5	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

PENDAPATANORANGTUA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<RP.1.000.000	17	54.8	54.8	54.8
	RP.1.000.000 - RP.2.000.000	4	12.9	12.9	67.7
	RP.3.000.000 - RP.4.000.000	1	3.2	3.2	71.0
	RP.4.000.000 - RP.5.000.000	6	19.4	19.4	90.3
	>RP.5.000.000	3	9.7	9.7	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

UANGSAKUSAATSEKOLAH

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<RP.50.000	20	64.5	64.5	64.5
	RP.50.000 - RP.100.000	7	22.6	22.6	87.1
	>RP.100.000	4	12.9	12.9	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

KEPEMILIKANHANPHONE

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	MILIK SENDIRI	23	74.2	74.2	74.2
	ORANG TUA	8	25.8	25.8	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

PAKETANINTERNET

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	UANG SAKU	13	41.9	41.9	41.9
	ORANG TUA	18	58.1	58.1	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

PAKETANPERBULAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<RP.50.000	22	71.0	71.0	71.0
	RP.50.000 - RP.100.000	8	25.8	25.8	96.8
	>RP.100.000	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

LAMPIRAN 16**FREKUENSI DATA KHUSUS****GADGET**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Penggunaan Rendah	20	64.5	64.5	64.5
	Penggunaan Sedang	11	35.5	35.5	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

EMOSIONAL KESULITAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Normal	22	71.0	71.0	71.0
	Borderline	5	16.1	16.1	87.1
	Abnormal	4	12.9	12.9	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

EMOSIONAL KEKUATAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Borderline	1	3.2	3.2	3.2
	Abnormal	30	96.8	96.8	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

LAMPIRAN 17

ANALISA DATA

Correlations

			GADGET	EMOSIONALKE SULITAN	EMOSIONALKE KUATAN
Spearman's rho	GADGET	Correlation Coefficient	1.000	-.128	.135
		Sig. (2-tailed)	.	.494	.468
		N	31	31	31
	EMOSIONALKESULITAN	Correlation Coefficient	-.128	1.000	.115
		Sig. (2-tailed)	.494	.	.538
		N	31	31	31
	EMOSIONALKEKUATAN	Correlation Coefficient	.135	.115	1.000
		Sig. (2-tailed)	.468	.538	.
		N	31	31	31

LAMPIRAN 18

CROSSTABULATION

Data Khusus

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
	GADGET * EMOSIONALKESULITAN	31	100.0%	0	0.0%	31
GADGET * EMOSIONALKEKUATAN	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%

GADGET * EMOSIONALKESULITAN Crosstabulation

		EMOSIONALKESULITAN			Total	
		Normal	Borderline	Abnormal		
GADGET	Penggunaan Rendah	Count	13	5	2	20
		% within GADGET	65.0%	25.0%	10.0%	100.0%
		% within EMOSIONALKESULITAN	59.1%	100.0%	50.0%	64.5%
		% of Total	41.9%	16.1%	6.5%	64.5%
Penggunaan Sedang	Count	9	0	2	11	
	% within GADGET	81.8%	0.0%	18.2%	100.0%	

	% within EMOSIONALKESULITAN	40.9%	0.0%	50.0%	35.5%
	% of Total	29.0%	0.0%	6.5%	35.5%
Total	Count	22	5	4	31
	% within GADGET	71.0%	16.1%	12.9%	100.0%
	% within EMOSIONALKESULITAN	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	71.0%	16.1%	12.9%	100.0%

GADGET * EMOSIONALKEKUATAN Crosstabulation

		EMOSIONALKEKUATAN			
		Borderline	Abnormal	Total	
GADGET	Penggunaan Rendah	Count	1	19	20
		% within GADGET	5.0%	95.0%	100.0%
		% within EMOSIONALKEKUATAN	100.0%	63.3%	64.5%
		% of Total	3.2%	61.3%	64.5%
	Penggunaan Sedang	Count	0	11	11
		% within GADGET	0.0%	100.0%	100.0%
		% within EMOSIONALKEKUATAN	0.0%	36.7%	35.5%
		% of Total	0.0%	35.5%	35.5%
Total	Count	1	30	31	

	% within GADGET	3.2%	96.8%	100.0%
	% within EMOSIONALKEKUATAN	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	3.2%	96.8%	100.0%

Data Demografi dan Data Khusus

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
GADGET * UMUR	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
GADGET * JENISKELAMIN	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
GADGET * AGAMA	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
GADGET * JUMLAHSAUDARA	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
GADGET * PEKERJAANORANGTUA	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
GADGET * PENDAPATANORANGTUA	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
GADGET * UANGSAKUSAATSEKOLA H	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%

GADGET * KEPEMILIKANHANPHONE	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
GADGET * PAKETANINTERNET	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
GADGET * PAKETANPERBULAN	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
EMOSIONALKESULITAN * UMUR	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
EMOSIONALKESULITAN * JENISKELAMIN	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
EMOSIONALKESULITAN * AGAMA	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
EMOSIONALKESULITAN * JUMLAHSAUDARA	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
EMOSIONALKESULITAN * PEKERJAANORANGTUA	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
EMOSIONALKESULITAN * PENDAPATANORANGTUA	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
EMOSIONALKESULITAN * UANGSAKUSAATSEKOLA H	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
EMOSIONALKESULITAN * KEPEMILIKANHANPHONE	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%

EMOSIONAL KESULITAN * PAKETAN INTERNET	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
EMOSIONAL KESULITAN * PAKETAN PERBULAN	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
EMOSIONAL KEKUATAN * UMUR	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
EMOSIONAL KEKUATAN * JENIS KELAMIN	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
EMOSIONAL KEKUATAN * AGAMA	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
EMOSIONAL KEKUATAN * JUMLAH SAUDARA	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
EMOSIONAL KEKUATAN * PEKERJAAN ORANG TUA	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
EMOSIONAL KEKUATAN * PENDAPATAN ORANG TUA	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
EMOSIONAL KEKUATAN * UANG SAKU SAAT SEKOLAH	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
EMOSIONAL KEKUATAN * KEPEMILIKAN HANPHONE	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
EMOSIONAL KEKUATAN * PAKETAN INTERNET	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%

EMOSIONALKEKUATAN *	31	100.0%	0	0.0%	31	100.0%
PAKETANPERBULAN						

GADGET * UMUR Crosstabulation

		UMUR				Total	
		10 TAHUN	11 TAHUN	12 TAHUN	13 TAHUN		
GADGET	Penggunaan Rendah	Count	7	6	6	1	20
		% within GADGET	35.0%	30.0%	30.0%	5.0%	100.0%
		% within UMUR	77.8%	42.9%	100.0%	50.0%	64.5%
		% of Total	22.6%	19.4%	19.4%	3.2%	64.5%
	Penggunaan Sedang	Count	2	8	0	1	11
		% within GADGET	18.2%	72.7%	0.0%	9.1%	100.0%
		% within UMUR	22.2%	57.1%	0.0%	50.0%	35.5%
		% of Total	6.5%	25.8%	0.0%	3.2%	35.5%
Total	Count	9	14	6	2	31	
	% within GADGET	29.0%	45.2%	19.4%	6.5%	100.0%	
	% within UMUR	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	29.0%	45.2%	19.4%	6.5%	100.0%	

GADGET * JENISKELAMIN Crosstabulation

		JENISKELAMIN		Total	
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN		
GADGET	Penggunaan Rendah	Count	6	14	20

	% within GADGET	30.0%	70.0%	100.0%
	% within JENISKELAMIN	60.0%	66.7%	64.5%
	% of Total	19.4%	45.2%	64.5%
Penggunaan Sedang	Count	4	7	11
	% within GADGET	36.4%	63.6%	100.0%
	% within JENISKELAMIN	40.0%	33.3%	35.5%
	% of Total	12.9%	22.6%	35.5%
Total	Count	10	21	31
	% within GADGET	32.3%	67.7%	100.0%
	% within JENISKELAMIN	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	32.3%	67.7%	100.0%

GADGET * AGAMA Crosstabulation

		AGAMA		
		ISLAM	Total	
GADGET	Penggunaan Rendah	Count	20	20
		% within GADGET	100.0%	100.0%
		% within AGAMA	64.5%	64.5%
		% of Total	64.5%	64.5%
Penggunaan Sedang	Penggunaan Sedang	Count	11	11
		% within GADGET	100.0%	100.0%
		% within AGAMA	35.5%	35.5%
		% of Total	35.5%	35.5%

Total	Count	31	31
	% within GADGET	100.0%	100.0%
	% within AGAMA	100.0%	100.0%
	% of Total	100.0%	100.0%

GADGET * JUMLAHSAUDARA Crosstabulation

		JUMLAHSAUDARA								Total	
		0	1	2	3	5	6	7	23		
GADGET	Penggunaan Rendah	Count	3	7	7	1	0	1	1	0	20
		% within GADGET	15.0%	35.0%	35.0%	5.0%	0.0%	5.0%	5.0%	0.0%	100.0%
		% within JUMLAHSAUDARA	75.0%	77.8%	63.6%	50.0%	0.0%	100.0%	50.0%	0.0%	64.5%
		% of Total	9.7%	22.6%	22.6%	3.2%	0.0%	3.2%	3.2%	0.0%	64.5%
	Penggunaan Sedang	Count	1	2	4	1	1	0	1	1	11
		% within GADGET	9.1%	18.2%	36.4%	9.1%	9.1%	0.0%	9.1%	9.1%	100.0%
		% within JUMLAHSAUDARA	25.0%	22.2%	36.4%	50.0%	100.0%	0.0%	50.0%	100.0%	35.5%
		% of Total	3.2%	6.5%	12.9%	3.2%	3.2%	0.0%	3.2%	3.2%	35.5%
Total	Count	4	9	11	2	1	1	2	1	31	
	% within GADGET	12.9%	29.0%	35.5%	6.5%	3.2%	3.2%	6.5%	3.2%	100.0%	
	% within JUMLAHSAUDARA	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	12.9%	29.0%	35.5%	6.5%	3.2%	3.2%	6.5%	3.2%	100.0%	

GADGET * PEKERJAANORANGTUA Crosstabulation

		PEKERJAANORANGTUA					Total	
		PNS/TNI/POLRI	WIRASWASTA	SWASTA	PETANI	LAINNYA		
GADGET	Penggunaan Rendah	Count	1	1	2	15	1	20
		% within GADGET	5.0%	5.0%	10.0%	75.0%	5.0%	100.0%
		% within PEKERJAANORANGTUA	100.0%	100.0%	50.0%	65.2%	50.0%	64.5%
		% of Total	3.2%	3.2%	6.5%	48.4%	3.2%	64.5%
	Penggunaan Sedang	Count	0	0	2	8	1	11
		% within GADGET	0.0%	0.0%	18.2%	72.7%	9.1%	100.0%
		% within PEKERJAANORANGTUA	0.0%	0.0%	50.0%	34.8%	50.0%	35.5%
		% of Total	0.0%	0.0%	6.5%	25.8%	3.2%	35.5%
	Total	Count	1	1	4	23	2	31
		% within GADGET	3.2%	3.2%	12.9%	74.2%	6.5%	100.0%
		% within PEKERJAANORANGTUA	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	3.2%	3.2%	12.9%	74.2%	6.5%	100.0%

GADGET * PENDAPATANORANGTUA Crosstabulation

		PENDAPATANORANGTUA					Total	
		<RP.1.000.000	RP.1.000.000 - RP.2.000.000	RP.3.000.000 - RP.4.000.000	RP.4.000.000 - RP.5.000.000	>RP.5.000.000		
GADGET	Penggunaan Rendah	Count	11	1	0	5	3	2

Penggunaan Sedang	% within GADGET	55.0%	5.0%	0.0%	25.0%	15.0%	100.0%
	% within PENDAPATANORANGTUA	64.7%	25.0%	0.0%	83.3%	100.0%	64.5%
	% of Total	35.5%	3.2%	0.0%	16.1%	9.7%	64.5%
	Count	6	3	1	1	0	1
	% within GADGET	54.5%	27.3%	9.1%	9.1%	0.0%	100.0%
	% within PENDAPATANORANGTUA	35.3%	75.0%	100.0%	16.7%	0.0%	35.5%
	% of Total	19.4%	9.7%	3.2%	3.2%	0.0%	35.5%
	Total	Count	17	4	1	6	3
Total	% within GADGET	54.8%	12.9%	3.2%	19.4%	9.7%	100.0%
	% within PENDAPATANORANGTUA	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	54.8%	12.9%	3.2%	19.4%	9.7%	100.0%

GADGET * UANGSAKUSAATSEKOLAH Crosstabulation

GADGET	Penggunaan Rendah		UANGSAKUSAATSEKOLAH			Total
			<RP.50.000	RP.50.000 - RP.100.000	>RP.100.000	
		Count	12	5	3	20
		% within GADGET	60.0%	25.0%	15.0%	100.0%
		% within UANGSAKUSAATSEKOLAH	60.0%	71.4%	75.0%	64.5%

Penggunaan Sedang	% of Total	38.7%	16.1%	9.7%	64.5%
	Count	8	2	1	11
	% within GADGET	72.7%	18.2%	9.1%	100.0%
	% within UANGSAKUSAATSEKOLAH	40.0%	28.6%	25.0%	35.5%
	% of Total	25.8%	6.5%	3.2%	35.5%
Total	Count	20	7	4	31
	% within GADGET	64.5%	22.6%	12.9%	100.0%
	% within UANGSAKUSAATSEKOLAH	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	64.5%	22.6%	12.9%	100.0%

GADGET * KEPEMILIKANHANPHONE Crosstabulation

GADGET	PENGUNAAN	KEPEMILIKANHANPHONE		Total
		MILIK SENDIRI	ORANG TUA	
Penggunaan Rendah	Count	15	5	20
	% within GADGET	75.0%	25.0%	100.0%
	% within KEPEMILIKANHANPHONE	65.2%	62.5%	64.5%
	% of Total	48.4%	16.1%	64.5%
	Count	8	3	11
Penggunaan Sedang	% within GADGET	72.7%	27.3%	100.0%

	% within KEPEMILIKANHANPHONE	34.8%	37.5%	35.5%
	% of Total	25.8%	9.7%	35.5%
Total	Count	23	8	31
	% within GADGET	74.2%	25.8%	100.0%
	% within KEPEMILIKANHANPHONE	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	74.2%	25.8%	100.0%

GADGET * PAKETANINTERNET Crosstabulation

		PAKETANINTERNET		Total	
		UANG SAKU	ORANG TUA		
GADGET	Penggunaan Rendah	Count	11	9	20
		% within GADGET	55.0%	45.0%	100.0%
		% within PAKETANINTERNET	84.6%	50.0%	64.5%
		% of Total	35.5%	29.0%	64.5%
	Penggunaan Sedang	Count	2	9	11
		% within GADGET	18.2%	81.8%	100.0%
		% within PAKETANINTERNET	15.4%	50.0%	35.5%
		% of Total	6.5%	29.0%	35.5%
Total	Count	13	18	31	

	% within GADGET	41.9%	58.1%	100.0%
	% within PAKETANINTERNET	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	41.9%	58.1%	100.0%

GADGET * PAKETANPERBULAN Crosstabulation

		PAKETANPERBULAN			Total	
		<RP.50.000	RP.50.000 - RP.100.000	>RP.100.000		
GADGET	Penggunaan Rendah	Count	15	5	0	20
		% within GADGET	75.0%	25.0%	0.0%	100.0%
		% within PAKETANPERBULAN	68.2%	62.5%	0.0%	64.5%
		% of Total	48.4%	16.1%	0.0%	64.5%
	Penggunaan Sedang	Count	7	3	1	11
		% within GADGET	63.6%	27.3%	9.1%	100.0%
		% within PAKETANPERBULAN	31.8%	37.5%	100.0%	35.5%
		% of Total	22.6%	9.7%	3.2%	35.5%
Total	Count	22	8	1	31	
	% within GADGET	71.0%	25.8%	3.2%	100.0%	
	% within PAKETANPERBULAN	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	

% of Total	71.0%	25.8%	3.2%	100.0%
------------	-------	-------	------	--------

EMOSIONALKESULITAN * UMUR Crosstabulation

			UMUR				Total
			10 TAHUN	11 TAHUN	12 TAHUN	13 TAHUN	
EMOSIONALKESULITAN	Normal	Count	6	10	5	1	22
		% within EMOSIONALKESULITAN	27.3%	45.5%	22.7%	4.5%	100.0%
		% within UMUR	66.7%	71.4%	83.3%	50.0%	71.0%
		% of Total	19.4%	32.3%	16.1%	3.2%	71.0%
	Borderline	Count	2	2	1	0	5
		% within EMOSIONALKESULITAN	40.0%	40.0%	20.0%	0.0%	100.0%
		% within UMUR	22.2%	14.3%	16.7%	0.0%	16.1%
		% of Total	6.5%	6.5%	3.2%	0.0%	16.1%
	Abnormal	Count	1	2	0	1	4
		% within EMOSIONALKESULITAN	25.0%	50.0%	0.0%	25.0%	100.0%
		% within UMUR	11.1%	14.3%	0.0%	50.0%	12.9%
		% of Total	3.2%	6.5%	0.0%	3.2%	12.9%
Total	Count	9	14	6	2	31	
	% within EMOSIONALKESULITAN	29.0%	45.2%	19.4%	6.5%	100.0%	

	% within UMUR	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	29.0%	45.2%	19.4%	6.5%	100.0%

EMOSIONALKESULITAN * JENISKELAMIN Crosstabulation

		JENISKELAMIN			
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN	Total	
EMOSIONALKESULITAN	Normal	Count	7	15	22
		% within EMOSIONALKESULITAN	31.8%	68.2%	100.0%
		% within JENISKELAMIN	70.0%	71.4%	71.0%
		% of Total	22.6%	48.4%	71.0%
	Borderline	Count	2	3	5
		% within EMOSIONALKESULITAN	40.0%	60.0%	100.0%
		% within JENISKELAMIN	20.0%	14.3%	16.1%
		% of Total	6.5%	9.7%	16.1%
	Abnormal	Count	1	3	4
		% within EMOSIONALKESULITAN	25.0%	75.0%	100.0%
		% within JENISKELAMIN	10.0%	14.3%	12.9%
		% of Total	3.2%	9.7%	12.9%
Total		Count	10	21	31

	% within EMOSIONALKESULITAN	32.3%	67.7%	100.0%
	% within JENISKELAMIN	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	32.3%	67.7%	100.0%

EMOSIONALKESULITAN * AGAMA Crosstabulation

		AGAMA		Total
		ISLAM		
EMOSIONALKESULITAN	Normal	Count	22	22
		% within EMOSIONALKESULITAN	100.0%	100.0%
		% within AGAMA	71.0%	71.0%
		% of Total	71.0%	71.0%
	Borderline	Count	5	5
		% within EMOSIONALKESULITAN	100.0%	100.0%
		% within AGAMA	16.1%	16.1%
		% of Total	16.1%	16.1%
	Abnormal	Count	4	4
		% within EMOSIONALKESULITAN	100.0%	100.0%
		% within AGAMA	12.9%	12.9%
		% of Total	12.9%	12.9%

Total	Count	31	31
	% within EMOSIONALKESULITAN	100.0%	100.0%
	% within AGAMA	100.0%	100.0%
	% of Total	100.0%	100.0%

EMOSIONALKESULITAN * JUMLAHSAUDARA Crosstabulation

		JUMLAHSAUDARA									
		0	1	2	3	5	6	7	23	Total	
EMOSIONALKESULITAN	Normal	Count	2	7	7	2	0	1	2	1	22
		% within EMOSIONALKESULITAN	9.1%	31.8%	31.8%	9.1%	0.0%	4.5%	9.1%	4.5%	100.0%
		% within JUMLAHSAUDARA	50.0%	77.8%	63.6%	100.0%	0.0%	100.0%	100.0%	100.0%	71.0%
		% of Total	6.5%	22.6%	22.6%	6.5%	0.0%	3.2%	6.5%	3.2%	71.0%
	Borderline	Count	1	2	2	0	0	0	0	0	5
		% within EMOSIONALKESULITAN	20.0%	40.0%	40.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%
		% within JUMLAHSAUDARA	25.0%	22.2%	18.2%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	16.1%
		% of Total	3.2%	6.5%	6.5%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	16.1%
	Abnormal	Count	1	0	2	0	1	0	0	0	4

	% within EMOSIONALKESULITAN	25.0%	0.0%	50.0%	0.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%
	% within JUMLAHSAUDARA	25.0%	0.0%	18.2%	0.0%	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	12.9%
	% of Total	3.2%	0.0%	6.5%	0.0%	3.2%	0.0%	0.0%	0.0%	12.9%
Total	Count	4	9	11	2	1	1	2	1	31
	% within EMOSIONALKESULITAN	12.9%	29.0%	35.5%	6.5%	3.2%	3.2%	6.5%	3.2%	100.0%
	% within JUMLAHSAUDARA	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	12.9%	29.0%	35.5%	6.5%	3.2%	3.2%	6.5%	3.2%	100.0%

EMOSIONALKESULITAN * PEKERJAANORANGTUA Crosstabulation

		PEKERJAANORANGTUA					Total	
		PNS/TNI/POLRI	WIRASWASTA	SWASTA	PETANI	LAINNYA		
EMOSIONALKESULITAN	Normal	Count	1	1	4	15	1	22
		% within EMOSIONALKESULITAN	4.5%	4.5%	18.2%	68.2%	4.5%	100.0%
		% within PEKERJAANORANGTUA	100.0%	100.0%	100.0%	65.2%	50.0%	71.0%
		% of Total	3.2%	3.2%	12.9%	48.4%	3.2%	71.0%
	Borderline	Count	0	0	0	4	1	5
		% within EMOSIONALKESULITAN	0.0%	0.0%	0.0%	80.0%	20.0%	100.0%

		% within PEKERJAANORANGTUA	0.0%	0.0%	0.0%	17.4%	50.0%	16.1%
		% of Total	0.0%	0.0%	0.0%	12.9%	3.2%	16.1%
	Abnormal	Count	0	0	0	4	0	4
		% within EMOSIONALKESULITAN	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%	0.0%	100.0%
		% within PEKERJAANORANGTUA	0.0%	0.0%	0.0%	17.4%	0.0%	12.9%
		% of Total	0.0%	0.0%	0.0%	12.9%	0.0%	12.9%
Total		Count	1	1	4	23	2	31
		% within EMOSIONALKESULITAN	3.2%	3.2%	12.9%	74.2%	6.5%	100.0%
		% within PEKERJAANORANGTUA	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	3.2%	3.2%	12.9%	74.2%	6.5%	100.0%

EMOSIONALKESULITAN * PENDAPATANORANGTUA Crosstabulation

		PENDAPATANORANGTUA					
		<RP.1.000.000	RP.1.000.000 - RP.2.000.000	RP.3.000.000 - RP.4.000.000	RP.4.000.000 - RP.5.000.000	>RP.5.000.000	
EMOSIONALKESULITAN	Normal	Count	10	3	1	5	3
		% within EMOSIONALKESULITAN	45.5%	13.6%	4.5%	22.7%	13.6%

	% within	58.8%	75.0%	100.0%	83.3%	100.0%
	PENDAPATANORANGTUA					
	% of Total	32.3%	9.7%	3.2%	16.1%	9.7%
Borderline	Count	4	0	0	1	0
	% within	80.0%	0.0%	0.0%	20.0%	0.0%
	EMOSIONALKESULITAN					
	% within	23.5%	0.0%	0.0%	16.7%	0.0%
	PENDAPATANORANGTUA					
	% of Total	12.9%	0.0%	0.0%	3.2%	0.0%
Abnormal	Count	3	1	0	0	0
	% within	75.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	EMOSIONALKESULITAN					
	% within	17.6%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	PENDAPATANORANGTUA					
	% of Total	9.7%	3.2%	0.0%	0.0%	0.0%
Total	Count	17	4	1	6	3
	% within	54.8%	12.9%	3.2%	19.4%	9.7%
	EMOSIONALKESULITAN					
	% within	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	PENDAPATANORANGTUA					
	% of Total	54.8%	12.9%	3.2%	19.4%	9.7%

EMOSIONALKESULITAN * UANGSAKUSAATSEKOLAH Crosstabulation

		UANGSAKUSAATSEKOLAH				
		<RP.50.000	RP.50.000 - RP.100.000	>RP.100.000	Total	
EMOSIONALKESULITAN	Normal	Count	14	6	2	22
		% within EMOSIONALKESULITAN	63.6%	27.3%	9.1%	100.0%
		% within UANGSAKUSAATSEKOLAH	70.0%	85.7%	50.0%	71.0%
		% of Total	45.2%	19.4%	6.5%	71.0%
	Borderline	Count	2	1	2	5
		% within EMOSIONALKESULITAN	40.0%	20.0%	40.0%	100.0%
		% within UANGSAKUSAATSEKOLAH	10.0%	14.3%	50.0%	16.1%
		% of Total	6.5%	3.2%	6.5%	16.1%
	Abnormal	Count	4	0	0	4
		% within EMOSIONALKESULITAN	100.0%	0.0%	0.0%	100.0%
		% within UANGSAKUSAATSEKOLAH	20.0%	0.0%	0.0%	12.9%
		% of Total	12.9%	0.0%	0.0%	12.9%
Total	Count	20	7	4	31	

	% within	64.5%	22.6%	12.9%	100.0%
	EMOSIONALKESULITAN				
	% within	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	UANGSAKUSAATSEKOLAH				
	% of Total	64.5%	22.6%	12.9%	100.0%

EMOSIONALKESULITAN * KEPEMILIKANHANPHONE Crosstabulation

		KEPEMILIKANHANPHONE			
		MILIK SENDIRI	ORANG TUA	Total	
EMOSIONALKESULITAN	Normal	Count	15	7	22
		% within	68.2%	31.8%	100.0%
		EMOSIONALKESULITAN			
		% within	65.2%	87.5%	71.0%
	KEPEMILIKANHANPHONE				
	% of Total	48.4%	22.6%	71.0%	
	Borderline	Count	4	1	5
		% within	80.0%	20.0%	100.0%
		EMOSIONALKESULITAN			
		% within	17.4%	12.5%	16.1%
	KEPEMILIKANHANPHONE				
	% of Total	12.9%	3.2%	16.1%	
Abnormal	Count	4	0	4	
	% within	100.0%	0.0%	100.0%	
EMOSIONALKESULITAN					

	% within KEPEMILIKANHANPHONE	17.4%	0.0%	12.9%
	% of Total	12.9%	0.0%	12.9%
Total	Count	23	8	31
	% within EMOSIONALKESULITAN	74.2%	25.8%	100.0%
	% within KEPEMILIKANHANPHONE	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	74.2%	25.8%	100.0%

EMOSIONALKESULITAN * PAKETANINTERNET Crosstabulation

		PAKETANINTERNET		Total	
		UANG SAKU	ORANG TUA		
EMOSIONALKESULITAN	Normal	Count	9	13	22
		% within EMOSIONALKESULITAN	40.9%	59.1%	100.0%
		% within PAKETANINTERNET	69.2%	72.2%	71.0%
		% of Total	29.0%	41.9%	71.0%
	Borderline	Count	2	3	5
		% within EMOSIONALKESULITAN	40.0%	60.0%	100.0%
		% within PAKETANINTERNET	15.4%	16.7%	16.1%

		% of Total	6.5%	9.7%	16.1%
	Abnormal	Count	2	2	4
		% within EMOSIONALKESULITAN	50.0%	50.0%	100.0%
		% within PAKETANINTERNET	15.4%	11.1%	12.9%
		% of Total	6.5%	6.5%	12.9%
Total		Count	13	18	31
		% within EMOSIONALKESULITAN	41.9%	58.1%	100.0%
		% within PAKETANINTERNET	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	41.9%	58.1%	100.0%

EMOSIONALKESULITAN * PAKETANPERBULAN Crosstabulation

		PAKETANPERBULAN				
		<RP.50.000	RP.50.000 - RP.100.000	>RP.100.000	Total	
EMOSIONALKESULITAN	Normal	Count	16	5	1	22
		% within EMOSIONALKESULITAN	72.7%	22.7%	4.5%	100.0%
		% within PAKETANPERBULAN	72.7%	62.5%	100.0%	71.0%
		% of Total	51.6%	16.1%	3.2%	71.0%

	Borderline	Count	2	3	0	5
		% within EMOSIONALKEKUATAN	40.0%	60.0%	0.0%	100.0%
		% within PAKETANPERBULAN	9.1%	37.5%	0.0%	16.1%
		% of Total	6.5%	9.7%	0.0%	16.1%
	Abnormal	Count	4	0	0	4
		% within EMOSIONALKEKUATAN	100.0%	0.0%	0.0%	100.0%
		% within PAKETANPERBULAN	18.2%	0.0%	0.0%	12.9%
		% of Total	12.9%	0.0%	0.0%	12.9%
	Total	Count	22	8	1	31
		% within EMOSIONALKEKUATAN	71.0%	25.8%	3.2%	100.0%
		% within PAKETANPERBULAN	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	71.0%	25.8%	3.2%	100.0%

EMOSIONALKEKUATAN * UMUR Crosstabulation

		UMUR					
		10 TAHUN	11 TAHUN	12 TAHUN	13 TAHUN	Total	
EMOSIONALKEKUATAN	Borderline	Count	0	0	1	0	1

	% within EMOSIONALKEKUATAN	0.0%	0.0%	100.0%	0.0%	100.0%
	% within UMUR	0.0%	0.0%	16.7%	0.0%	3.2%
	% of Total	0.0%	0.0%	3.2%	0.0%	3.2%
Abnormal	Count	9	14	5	2	30
	% within EMOSIONALKEKUATAN	30.0%	46.7%	16.7%	6.7%	100.0%
	% within UMUR	100.0%	100.0%	83.3%	100.0%	96.8%
	% of Total	29.0%	45.2%	16.1%	6.5%	96.8%
Total	Count	9	14	6	2	31
	% within EMOSIONALKEKUATAN	29.0%	45.2%	19.4%	6.5%	100.0%
	% within UMUR	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	29.0%	45.2%	19.4%	6.5%	100.0%

EMOSIONALKEKUATAN * JENISKELAMIN Crosstabulation

		JENISKELAMIN		Total	
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN		
EMOSIONALKEKUATAN	Borderline	Count	0	1	1
		% within EMOSIONALKEKUATAN	0.0%	100.0%	100.0%
		% within JENISKELAMIN	0.0%	4.8%	3.2%
		% of Total	0.0%	3.2%	3.2%

	Abnormal	Count	10	20	30
		% within EMOSIONALKEKUATAN	33.3%	66.7%	100.0%
		% within JENISKELAMIN	100.0%	95.2%	96.8%
		% of Total	32.3%	64.5%	96.8%
Total		Count	10	21	31
		% within EMOSIONALKEKUATAN	32.3%	67.7%	100.0%
		% within JENISKELAMIN	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	32.3%	67.7%	100.0%

EMOSIONALKEKUATAN * AGAMA Crosstabulation

		AGAMA		
		ISLAM	Total	
EMOSIONALKEKUATAN	Borderline	Count	1	1
		% within EMOSIONALKEKUATAN	100.0%	100.0%
		% within AGAMA	3.2%	3.2%
		% of Total	3.2%	3.2%
	Abnormal	Count	30	30
		% within EMOSIONALKEKUATAN	100.0%	100.0%
		% within AGAMA	96.8%	96.8%

	% of Total	96.8%	96.8%
Total	Count	31	31
	% within EMOSIONALKEKUATAN	100.0%	100.0%
	% within AGAMA	100.0%	100.0%
	% of Total	100.0%	100.0%

EMOSIONALKEKUATAN * JUMLAHSAUDARA Crosstabulation

			JUMLAHSAUDARA							Total		
			0	1	2	3	5	6	7	23		
EMOSIONALKEKUATAN	Borderline	Count	0	1	0	0	0	0	0	0	1	
		% within EMOSIONALKEKUATAN	0.0%	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%
		% within JUMLAHSAUDARA	0.0%	11.1%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	3.2%
		% of Total	0.0%	3.2%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	3.2%
	Abnormal	Count	4	8	11	2	1	1	2	1	30	
		% within EMOSIONALKEKUATAN	13.3%	26.7%	36.7%	6.7%	3.3%	3.3%	6.7%	3.3%	100.0%	
		% within JUMLAHSAUDARA	100.0%	88.9%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	96.8%
		% of Total	12.9%	25.8%	35.5%	6.5%	3.2%	3.2%	6.5%	3.2%	96.8%	
Total	Count	4	9	11	2	1	1	2	1	31		
	% within EMOSIONALKEKUATAN	12.9%	29.0%	35.5%	6.5%	3.2%	3.2%	6.5%	3.2%	100.0%		

% of Total

3.2%

3.2%

12.9%

74.2%

6.5%

100.0%

EMOSIONALKEKUATAN * PENDAPATANORANGTUA Crosstabulation

		PENDAPATANORANGTUA					Total		
		<RP.1.000.000	RP.1.000.000 - RP.2.000.000	RP.3.000.000 - RP.4.000.000	RP.4.000.000 - RP.5.000.000	>RP.5.000.000			
EMOSIONALKEKUATAN	Borderline	Count	1	0	0	0	0	1	
		% within EMOSIONALKEKUATAN	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%	
		% within PENDAPATANORANGTUA	5.9%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	3.2%	
		% of Total	3.2%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	3.2%	
	Abnormal	Count	16	4	1	6	3	30	
		% within EMOSIONALKEKUATAN	53.3%	13.3%	3.3%	20.0%	10.0%	100.0%	
		% within PENDAPATANORANGTUA	94.1%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	96.8%	
		% of Total	51.6%	12.9%	3.2%	19.4%	9.7%	96.8%	
		Total	Count	17	4	1	6	3	31
			% within EMOSIONALKEKUATAN	54.8%	12.9%	3.2%	19.4%	9.7%	100.0%
% within PENDAPATANORANGTUA	100.0%		100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%		
% of Total	54.8%		12.9%	3.2%	19.4%	9.7%	100.0%		

EMOSIONALKEKUATAN * UANGSAKUSAATSEKOLAH Crosstabulation

		UANGSAKUSAATSEKOLAH				
		<RP.50.000	RP.50.000 - RP.100.000	>RP.100.000	Total	
EMOSIONALKEKUATAN	Borderline	Count	1	0	0	1
		% within EMOSIONALKEKUATAN	100.0%	0.0%	0.0%	100.0%
		% within UANGSAKUSAATSEKOLAH	5.0%	0.0%	0.0%	3.2%
		% of Total	3.2%	0.0%	0.0%	3.2%
	Abnormal	Count	19	7	4	30
		% within EMOSIONALKEKUATAN	63.3%	23.3%	13.3%	100.0%
		% within UANGSAKUSAATSEKOLAH	95.0%	100.0%	100.0%	96.8%
		% of Total	61.3%	22.6%	12.9%	96.8%
	Total	Count	20	7	4	31
		% within EMOSIONALKEKUATAN	64.5%	22.6%	12.9%	100.0%
		% within UANGSAKUSAATSEKOLAH	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	64.5%	22.6%	12.9%	100.0%

EMOSIONALKEKUATAN * KEPEMILIKANHANPHONE Crosstabulation

		KEPEMILIKANHANPHONE		Total	
		MILIK SENDIRI	ORANG TUA		
EMOSIONALKEKUATAN	Borderline	Count	1	0	1
		% within EMOSIONALKEKUATAN	100.0%	0.0%	100.0%
		% within KEPEMILIKANHANPHONE	4.3%	0.0%	3.2%
		% of Total	3.2%	0.0%	3.2%
	Abnormal	Count	22	8	30
		% within EMOSIONALKEKUATAN	73.3%	26.7%	100.0%
		% within KEPEMILIKANHANPHONE	95.7%	100.0%	96.8%
		% of Total	71.0%	25.8%	96.8%
	Total	Count	23	8	31
		% within EMOSIONALKEKUATAN	74.2%	25.8%	100.0%
		% within KEPEMILIKANHANPHONE	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	74.2%	25.8%	100.0%

EMOSIONALKEKUATAN * PAKETANINTERNET Crosstabulation

		PAKETANINTERNET					
		UANG SAKU	ORANG TUA	Total			
EMOSIONALKEKUATAN	Borderline	Count	0	1	1		
		% within EMOSIONALKEKUATAN	0.0%	100.0%	100.0%		
		% within PAKETANINTERNET	0.0%	5.6%	3.2%		
		% of Total	0.0%	3.2%	3.2%		
	Abnormal	Count	13	17	30		
		% within EMOSIONALKEKUATAN	43.3%	56.7%	100.0%		
		% within PAKETANINTERNET	100.0%	94.4%	96.8%		
		% of Total	41.9%	54.8%	96.8%		
		Total		Count	13	18	31
				% within EMOSIONALKEKUATAN	41.9%	58.1%	100.0%
		% within PAKETANINTERNET	100.0%	100.0%	100.0%		
		% of Total	41.9%	58.1%	100.0%		

EMOSIONALKEKUATAN * PAKETANPERBULAN Crosstabulation

		PAKETANPERBULAN				
		<RP.50.000	RP.50.000 - RP.100.000	>RP.100.000	Total	
EMOSIONALKEKUATAN	Borderline	Count	1	0	0	1
		% within EMOSIONALKEKUATAN	100.0%	0.0%	0.0%	100.0%
		% within PAKETANPERBULAN	4.5%	0.0%	0.0%	3.2%
		% of Total	3.2%	0.0%	0.0%	3.2%
	Abnormal	Count	21	8	1	30
		% within EMOSIONALKEKUATAN	70.0%	26.7%	3.3%	100.0%
		% within PAKETANPERBULAN	95.5%	100.0%	100.0%	96.8%
		% of Total	67.7%	25.8%	3.2%	96.8%
	Total	Count	22	8	1	31
		% within EMOSIONALKEKUATAN	71.0%	25.8%	3.2%	100.0%
		% within PAKETANPERBULAN	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	71.0%	25.8%	3.2%	100.0%