



LAMPIRAN

Lampiran 1 Permohonan Menjadi Responden

PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Assalamu'alaikum Warahmatullohi Wabarokaatuh,

Dengan hormat,

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Laras Subekti

NIM :108222024

Judul Penelitian: Gambaran Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Di SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap.

Saya bermaksud akan melakukan kegiatan penelitian sebagai rangkaian studi saya pada Program Studi S1 Keperawatan Universitas Al-Irsyad Cilacap. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Gambaran Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Di SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap.. Untuk itu, peneliti memohon kesediaan saudara/i untuk menjadi responden penelitian ini. Penelitian ini semata-mata hanya untuk kepentingan ilmu pengetahuan saja tanpa maksud lain dan tidak akan menimbulkan akibat yang merugikan bagi responden serta akan dijaga kerahasiaannya oleh peneliti. Oleh karena itu sangat besar artinya peran saudara/i terhadap hasil penelitian. Atas bantuan dan peran saudara/i, peneliti mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullohi Wabarokaatuh

Peneliti

Laras Subekti
NIM. 108222024

INFORMED CONSENT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Setelah mendapat penjelasan secukupnya tentang manfaat dan resiko penelitian yang berjudul “Gambaran Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Di SD NEGERI KESUGIHAN 01” menyatakan (bersedia/tidak bersedia*) ikut sebagai responden dalam penelitian ini, dengan catatan bila sewaktu-waktu merasa dirugikan dalam bentuk apapun berhak membatalkan persetujuan ini. Saya percaya bahwa informasi yang saya berikan ini dijamin kerahasiaannya. Demikian surat perjanjian ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Peneliti

Cilacap,.....
Responden

(Laras Subekti)
10822024

(.....)

Keterangan:

*) coret yang tidak perlu

Lampiran 3. Lembar Kuesioner Demografi

KUISIONER PENELITIAN

A. IDENTITAS RESPONDEN

Identitas Anak

Kode Responden(diisi oleh peneliti)

Tanggal :

Nama Siswa (inisial) :

Umur :

Jenis Kelamin : .L/P *) lingkari salah satu

Kelas :

Identitas Orang Tua

Nama Orang Tua (inisial) :

Pekerjaan :

Lampiran 4. Lembar kuesioner penggunaan gadget

B. KUESIONER PENGGUNAAN GADGET PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda centang (☐) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan anak Anda saat ini.

1. Penggunaan Gadget

a. Aplikasi yang sering digunakan anak? (pilih salah satu)

☐	Game
☐	Media Sosial
☐	Belajar

2. Durasi penggunaan gadget dan frekuensi penggunaan gadget

a. Berapa lama rata-rata (Durasi) anak menggunakan gadget dalam satu (pilih salah satu)

☐	1-30 menit/hari
☐	31-60 menit/hari
☐	>60 menit

b. Seberapa sering (Frekuensi) anak menggunakan gadget dalam satu minggu? (pilih salah satu)

☐	1-3 hari
☐	4-5 hari/minggu
☐	6-7 hari/minggu

Lampiran 5. Lembar *Tabulating*

TABULATING KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA SEKOLAH DI SD NEGERI KESUGIHAN 01 CILACAP

No	Nama	Umur	Jenis Kelamin	aplikasi yang sering digunakan	Durasi Penggunaan Gadget	frekuensi penggunaan gadget
1	AN	10	Perempuan	media sosial	31-60 mnt	6-7 hari
2	AP	10	Laki-laki	game	31-60 mnt	4-5 hari
3	DZ	9	Perempuan	media sosial	31-60 mnt	4-5 hari
4	MR	10	Laki-laki	media sosial	31-60 mnt	4-5 hari
5	MN	10	Laki-laki	belajar	1-30 mnt	6-7 hari
6	GP	10	Perempuan	media sosial	31-60 mnt	4-5 hari
7	NS	9	Laki-laki	Game	1-30 mnt	1-3 hari
8	TA	9	Perempuan	Game	1-30 mnt	4-5 hari
9	RN	10	Perempuan	media sosial	>60 mnt	6-7 hari
10	N	10	Perempuan	media sosial	31-60 mnt	4-5 hari
11	I	10	Laki-laki	Game	31-60 mnt	6-7 hari
12	AF	10	Perempuan	media sosial	31-60 mnt	6-7 hari
13	AS	10	Perempuan	belajar	1-30 mnt	4-5 hari
14	F	10	Laki-laki	Game	31-60 mnt	4-5 hari
15	FA	9	Perempuan	media sosial	1-30 mnt	6-7 hari
16	AG	10	perempuan	media sosial	31-60 mnt	6-7 hari
17	CA	10	Laki-laki	Game	31-60 mnt	4-5 hari

18	DE	10	Laki-laki	Game	>60 mnt	4-5 hari
19	RS	10	Laki-laki	Game	31-60 mnt	4-5 hari
20	IAB	9	Laki-laki	Game	>60 mnt	6-7 hari
21	NA	9	Perempuan	media sosial	>60 mnt	6-7 hari
22	IL	10	Laki-laki	Game	>60 mnt	6-7 hari
23	AD	10	Laki-laki	Game	>60 mnt	4-5 hari
24	KA	10	Laki-laki	Game	>60 mnt	6-7 hari
25	SA	10	Laki-laki	media sosial	>60 mnt	6-7 hari
26	ND	9	Perempuan	Game	31-60 mnt	6-7 hari
27	AP	10	Perempuan	media sosial	31-60 mnt	6-7 hari
28	HA	10	Laki-laki	Game	>60 mnt	4-5 hari
29	ND	10	Laki-laki	belajar	31-60 mnt	4-5 hari
30	KD	10	Laki-laki	Game	>60 mnt	6-7 hari
31	RS	10	Perempuan	media sosial	1-30 mnt	4-5 hari
32	MG	10	Perempuan	media sosial	31-60 mnt	4-5 hari
33	VA	10	Perempuan	media sosial	>60 mnt	4-5 hari
34	RM	10	Laki-laki	belajar	31-60 mnt	6-7 hari
35	DR	9	Laki-laki	Game	>60 mnt	6-7 hari
36	DK	10	Perempuan	Game	>60 mnt	6-7 hari
37	KR	10	Perempuan	media sosial	31-60 mnt	6-7 hari
38	B	11	Perempuan	Game	31-60 mnt	4-5 hari
39	NK	10	Laki-laki	media sosial	>60 mnt	6-7 hari
40	RM	11	Laki-laki	belajar	>60 mnt	6-7 hari

41	PN	11	Perempuan	media sosial	>60 mnt	4-5 hari
42	RA	10	Perempuan	media sosial	1-30 mnt	4-5 hari
43	SR	11	Perempuan	belajar	1-30 mnt	4-5 hari
44	TK	10	Perempuan	media sosial	31-60 mnt	6-7 hari
45	TA	11	Perempuan	media sosial	>60 mnt	6-7 hari
46	VP	10	Perempuan	media sosial	1-30 mnt	4-5 hari
47	A	10	Laki-laki	Game	1-30 mnt	4-5 hari
48	RS	10	Perempuan	media sosial	31-60 mnt	4-5 hari
49	YA	11	Laki-laki	Game	1-30 mnt	1-3 hari
50	ZO	11	Laki-laki	game	31-60 mnt	1-3 hari
51	J	10	Laki-laki	game	>60 mnt	4-5 hari
52	NS	10	Perempuan	media sosial	1-30 mnt	4-5 hari
53	AR	11	Laki-laki	Game	31-60 mnt	4-5 hari
54	N	10	Perempuan	media sosial	1-30 mnt	1-3 hari
55	AF	11	Perempuan	media sosial	1-30 mnt	1-3 hari
56	MD	10	Laki-laki	Game	>60 mnt	4-5 hari
57	RE	11	Laki-laki	Game	>60 mnt	6-7 hari
58	AH	11	Laki-laki	Game	31-60 mnt	6-7 hari
59	KL	11	Perempuan	belajar	>60 mnt	6-7 hari
60	FY	11	Perempuan	media sosial	>60 mnt	6-7 hari
61	ATR	10	Perempuan	Game	31-60 mnt	4-5 hari
62	MI	11	Perempuan	media sosial	1-30 mnt	6-7 hari
63	KA	11	Laki-laki	Game	>60 mnt	4-5 hari

64	DN	11	Laki-laki	Game	>60 mnt	6-7 hari
65	RF	11	Laki-laki	Game	>60 mnt	6-7 hari
66	IS	10	Perempuan	media sosial	31-60 mnt	4-5 hari
67	AH	11	Perempuan	media sosial	31-60 mnt	6-7 hari
68	DW	11	Perempuan	media sosial	31-60 mnt	6-7 hari
69	AG	11	Perempuan	media sosial	31-60 mnt	6-7 hari
70	AS	11	Laki-laki	Game	>60 mnt	4-5 hari
71	LN	10	Perempuan	media sosial	>60 mnt	6-7 hari
72	FA	11	Perempuan	Game	1-30 mnt	6-7 hari
73	MS	12	Perempuan	media sosial	1-30 mnt	4-5 hari
74	B	12	Laki-laki	media sosial	>60 mnt	4-5 hari
75	MZ	11	Laki-laki	Game	>60 mnt	6-7 hari
76	MD	11	Laki-laki	Game	31-60 mnt	6-7 hari
77	A	11	Perempuan	media sosial	>60 mnt	4-5 hari
78	FD	11	Perempuan	media sosial	31-60 mnt	4-5 hari
79	EK	12	Perempuan	media sosial	31-60 mnt	6-7 hari
80	GP	11	Laki-laki	Game	31-60 mnt	4-5 hari
81	BP	12	Laki-laki	Game	31-60 mnt	6-7 hari
82	AZ	12	Perempuan	belajar	>60 mnt	6-7 hari
83	AF	12	Laki-laki	media sosial	>60 mnt	4-5 hari
84	IA	11	Perempuan	media sosial	>60 mnt	6-7 hari
85	AK	11	Laki-laki	media sosial	1-30 mnt	1-3 hari
86	MK	12	Laki-laki	Game	>60 mnt	6-7 hari

87	FN	11	Perempuan	belajar	31-60 mnt	1-3 hari
88	MT	12	Perempuan	Game	>60 mnt	6-7 hari
89	AF	11	Laki-laki	Game	31-60 mnt	6-7 hari
90	CF	12	Perempuan	media sosial	>60 mnt	6-7 hari
91	JA	11	Perempuan	media sosial	31-60 mnt	4-5 hari
92	HA	12	Laki-laki	media sosial	>60 mnt	6-7 hari
93	KF	11	Laki-laki	Game	>60 mnt	6-7 hari
94	DS	12	Laki-laki	Game	>60 mnt	6-7 hari
95	ES	11	Perempuan	media sosial	>60 mnt	4-5 hari
96	AH	11	Perempuan	media sosial	1-30 mnt	4-5 hari
97	RA	12	Perempuan	media sosial	1-30 mnt	1-3 hari
98	FZ	11	Perempuan	media sosial	>60 mnt	6-7 hari
99	DA	11	Perempuan	media sosial	>60 mnt	6-7 hari
100	ST	11	Perempuan	Game	>60 mnt	6-7 hari
101	UZ	11	Laki-laki	Game	>60 mnt	4-5 hari
102	AND	11	Laki-laki	Game	>60 mnt	6-7 hari
103	YL	11	Perempuan	Game	>60 mnt	6-7 hari
104	NA	11	Perempuan	Game	>60 mnt	6-7 hari
105	PF	12	Laki-laki	Game	>60 mnt	6-7 hari
106	SC	11	Perempuan	media sosial	>60 mnt	6-7 hari
107	ZI	11	Laki-laki	Game	>60 mnt	6-7 hari
108	MD	11	Perempuan	Game	31-60 mnt	6-7 hari
109	NR	12	Perempuan	media sosial	>60 mnt	6-7 hari

110	YA	11	Laki-laki	Game	>60 mnt	6-7 hari
111	NN	11	Perempuan	media sosial	>60 mnt	6-7 hari
112	RA	11	Perempuan	Game	>60 mnt	6-7 hari



Lampiran 5. Lembar Coding

CODING KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA SEKOLAH DI SD NEGERI KESUGIHAN 01 CILACAP

No	Nama	Umur	Jenis Kelamin	aplikasi yang sering digunakan	GADGET		
					Rata-Rata	Frekuensi	skor durasi penggunaan gadget
1	AN	10	1	2	2	3	5
2	AP	10	2	1	2	2	4
3	DZ	9	1	2	2	2	4
4	MR	10	1	2	2	2	4
5	MN	10	2	3	1	3	4
6	GP	10	1	2	2	2	4
7	NS	9	2	1	1	1	2
8	TA	9	1	1	1	2	3
9	RN	10	1	2	3	3	6
10	N	10	1	2	2	2	4
11	I	10	2	1	2	3	5
12	AF	10	1	3	2	3	5
13	AS	10	1	3	1	2	3
14	F	10	2	1	2	2	4
15	FA	9	1	2	1	3	4
16	AG	10	1	2	2	3	5

17	CA	10	2	1	2	2	4
18	DE	10	2	1	3	2	5
19	RS	10	2	1	2	2	4
20	IAB	9	2	1	3	3	6
21	NA	9	1	2	3	3	6
22	IL	10	2	1	3	3	6
23	AD	10	2	1	3	2	5
24	KA	10	2	1	3	3	6
25	SA	10	2	2	3	3	6
26	ND	9	1	1	2	3	5
27	AP	10	1	2	2	3	5
28	HA	10	2	1	3	2	5
29	ND	10	2	3	2	2	4
30	KD	10	2	1	3	3	6
31	RS	10	1	2	1	2	3
32	MG	10	1	2	2	2	4
33	VA	10	1	2	3	2	5
34	RM	10	1	2	2	3	5
35	DR	9	1	1	3	3	6
36	DK	10	2	1	3	3	6
37	KR	10	2	2	2	3	5
38	B	11	2	1	2	2	4
39	NK	10	1	2	3	3	6
40	RM	11	2	3	3	3	6

41	PN	11	1	2	3	2	5
42	RA	10	1	2	1	2	3
43	SR	11	1	3	1	2	3
44	TK	10	1	1	2	3	5
45	TA	11	1	2	3	3	6
46	VP	10	1	2	1	2	3
47	A	10	2	1	1	2	3
48	RS	10	1	2	2	2	4
49	YA	11	2	1	1	1	2
50	ZO	11	2	1	2	1	3
51	J	10	2	1	3	2	5
52	NS	10	1	2	1	2	2
53	AR	11	2	1	2	2	4
54	N	10	1	2	1	1	2
55	AF	11	1	2	1	1	2
56	MD	10	2	1	3	2	5
57	RE	11	2	1	3	3	6
58	AH	11	2	1	2	3	5
59	KL	11	1	3	2	3	5
60	FY	11	1	2	3	3	6
61	ATR	10	1	1	2	2	4
62	MI	11	1	2	1	3	4
63	KA	11	2	1	3	2	5
64	DN	11	2	1	3	3	6

65	RF	11	2	1	3	3	6
66	IS	10	1	2	2	2	4
67	AH	11	1	2	2	3	5
68	DW	11	1	2	2	3	5
69	AG	11	1	2	2	3	5
70	AS	11	2	1	3	2	5
71	LN	10	1	2	3	3	5
72	FA	11	1	1	1	3	4
73	MS	12	1	2	1	2	3
74	B	12	2	2	3	2	5
75	MZ	11	2	1	3	3	6
76	MD	11	2	1	2	3	5
77	A	11	1	2	3	2	5
78	FD	11	1	2	2	2	4
79	EK	12	1	2	2	3	5
80	GP	11	2	1	2	2	4
81	BP	12	2	1	2	3	5
82	AZ	12	1	3	3	3	6
83	AF	12	2	2	3	2	5
84	IA	11	1	2	3	3	6
85	AK	11	2	2	1	1	2
86	MK	12	2	1	3	3	6
87	FN	11	1	3	2	1	3
88	MT	12	1	1	3	3	6

89	AF	11	2	1	2	3	5
90	CF	12	1	1	3	3	6
91	JA	11	1	2	2	2	4
92	HA	12	2	2	3	3	6
93	KF	11	2	1	3	3	6
94	DS	12	2	1	3	3	6
95	ES	11	1	1	3	2	5
96	AH	11	1	2	1	2	3
97	RA	12	1	2	1	1	2
98	FZ	11	1	2	3	3	6
99	DA	11	1	2	3	3	6
100	ST	11	1	1	3	3	6
101	UZ	11	2	1	3	2	5
102	AND	11	2	1	3	3	6
103	YL	11	1	1	3	3	6
104	NA	11	1	1	3	3	6
105	PF	12	2	1	3	3	6
106	SC	11	1	2	3	3	6
107	ZI	11	2	1	3	3	6
108	MD	11	1	1	2	3	5
109	NR	12	1	2	3	3	6
110	YA	11	2	1	3	3	6
111	NN	11	1	2	3	3	6
112	RA	11	1	1	3	3	6

Lampiran 7. Lembar Hasil Output Spss

HASIL OUTPUT SPSS

		Statistics				
		umur	Jenis kelamin	aplikasi yang sering digunakan	Durasi Penggunaan Gadget	Frekuensi penggunaan Gadget
N	Valid	112	112	112	112	112
	Missing	0	0	0	0	0
	Mean	10.61			2.29	2.48
	Std. Error of Mean	.075			.071	.059
	Median	11.00			2.00	3.00
	Mode	11			3	3
	Std. Deviation	.798			.755	.629
	Variance	.637			.570	.396
	Range	3			2	2
	Minimum	9			1	1
	Maximum	12			3	3
	Sum	1188			257	278

		Umur			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9	8	7.1	7.1	7.1
	10	42	37.5	37.5	44.6
	11	48	42.9	42.9	87.5
	12	14	12.5	12.5	100.0
	Total	112	100.0	100.0	

		Jenis kelamin			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Perempuan	63	56.3	56.3	56.3
	laki-laki	49	43.8	43.8	100.0
	Total	112	100.0	100.0	

aplikasi yang sering digunakan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Game	54	48.2	48.2	48.2
	Sosial media	49	43.8	43.8	92.0
	Belajar	9	8.0	8.0	100.0
	Total	112	100.0	100.0	

Durasi Penggunaan Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1-30 mnt	20	17.9	17.9	17.9
	31-60 mnt	39	34.8	34.8	52.7
	>60 mnt	53	47.3	47.3	100.0
	Total	112	100.0	100.0	

Frekuensi penggunaan Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1-3 hari	8	7.1	7.1	7.1
	4-5 hari	42	37.5	37.5	44.6
	6-7 hari	62	55.4	55.4	100.0
	Total	112	100.0	100.0	

Kategori Kecanduan Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	7	6.3	6.3	6.3
	Cukup	33	29.5	29.5	35.7
	Tinggi	72	64.3	64.3	100.0
	Total	112	100.0	100.0	