

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

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Keperawatan (S.Kep) pada Program Studi S 1
Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Al-Irsyad
Cilacap**

Oleh :

**LARAS SUBEKTI
NIM. 108222024**

**PROGRAM STUDI S 1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS AL-IRSYAD CILACAP**

2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Laras Subekti

NIM : 108222024

Tanda Tangan:

Tanggal :



HALAMAN PERSETUJUAN

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

PROPOSAL SKRIPSI

Disusun Oleh :

LARAS SUBEKTI

NIM. 108222024

Proposal Skripsi ini Telah Disetujui

Tanggal 24-10-2023

Pembimbing Utama : Trimeilia S, S.Kp., M.Kes



Pembimbing Anggota: Ahmad Subandi, M.Kep., Ns, Sp.Kep.An.



Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Keperawatan



Evy Apriani, M.Kep., Ns
NIP. 1031095158

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Laras Subekti


NIM :108222024


Program Studi : S1 Keperawatan


Judul Skripsi :Gambaran Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Di Sd
Negeri Kesugihan 01 Cilacap

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Al-Irsyad Cilacap

DEWAN PENGUJI

Penguji Utama : Ida Ariani, M.Kep., Ns.,Sp.Kep.An. ()

Penguji Anggota I : Trimeilia Suprihatingsih, S.Kp., M.Kes ()

Penguji Anggota II : Ahmad Subandi, M.Kep., Ns.,Sp.Kep.An. ()

Ditetapkan di : Cilacap

Tanggal :


Mengesahkan,
Dekan Fikes
Sohimah, M.Keb.
NIP. 10310 03 469

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Al-Irsyad Cilacap, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Laras Subekti

NIM : 108222024

Program Studi : S1 Keperawatan

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Al-Irsyad Cilacap Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul :Gambaran Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Di SD Negeri Kesugihan 01Cilacap. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Al-Irsyad Cilacap berhak menyimpan, mengalih media atau formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagaipenulis atau pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di :

Pada tanggal :

Yang menyatakan

(.....)

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

Overview Of Gadget Addiction Among School Age Children At Primary School

Negeri Kesugihan 01 Cilacap

Laras Subekti, Trimelia Suprihartiningsih, Ahmad Subandi

Al Irsyad Cilacap

Jl. Cerme No. 24 Sidanegara, Cilacap

ABSTRAK

Gadget adalah perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Anak usia sekolah dasar banyak menghabiskan waktu game. Tujuan penelitian mengetahui gambaran kecanduan gadget pada anak usia sekolah di SD Negeri 01 Kesugihan. Jenis penelitian adalah deskriptif, sedangkan pengumpulan data menggunakan kuesioner. Sampel diambil dengan teknik cluster sampling sehingga didapatkan responden sebanyak 112 siswa. Hasil penelitian aplikasi yang sering digunakan siswa game (48,3%), mayoritas siswa memiliki durasi penggunaan gadget dalam kategori tinggi (64,3%). Kesimpulan siswa kelas 4 sampai 6 di SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap mengalami kecanduan gadget dengan kategori tinggi. Saran kepada orang tua dapat bersikap tegas kepada anak yang meminta gadget untuk game. Diharapkan kepada pihak sekolah memperbanyak ekstrakurikuler dan bimbingan konseling penggunaan *smartphone*.

Kata kunci: Anak usia Sekolah, Game, kecanduan gadget.

ABSTRACT

Gadgets are small devices that have special functions related to today's technological developments. Elementary school-age children spend a lot of gaming time. The purpose of the study was to determine the picture of gadget addiction in school-age children at SD Negeri 01 Kesugihan. The type of research is descriptive, while the data collection uses questionnaires. Samples were taken using cluster sampling techniques so that respondents were obtained as many as 112 students. The results of the research application that students often use are games (48.3%), the majority of students have a duration of gadget use in the high category (64.3%). Conclusion Grade 4 to 6 students at SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap experience gadget addiction with a high category. Advice to parents can be firm to the child who asks for gadgets for games. It is expected that the school will increase extracurricular and counseling guidance on the use of smartphones.

Keywords: School age children, games, gadget addiction.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warrahmatullah Wabarakatuh,

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Al-Irsyad Cilacap. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Sarwa, AMK., S.Pd., M.Kes. selaku Rektor Universitas Al-Irsyad Cilacap.
2. Sohimah, M.Keb. selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Al-Irsyad Cilacap.
3. Evy Apriani, M.Kep., Ns. selaku Ketua Program Studi S1 Keperawatan Universitas Al-Irsyad Cilacap.
4. Ida Ariani, M.Kep., Ns., Sp.Kep.An selaku penguji skripsi.
5. Trimeilia Suprihatiningsih S.Kp., M.Kes selaku dosen pembimbing utama yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ahmad Subandi M.Kep., Ns., Sp.Kep.An. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
7. SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang saya perlukan dan yang menjadi tempat untuk

melakukan penelitian.

8. Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Walaikumsalam warrahmatullahi wabarakatuh

Cilacap, Januari 2024

Laras Subekti



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
PERNYATAAN ORISINALITAS	II
HALAMAN PERSETUJUAN.....	III
HALAMAN PUBLIKASI.....	IV
ABSTRAK.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Keaslian Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Kecanduan.....	8
a. Pengertian	8
b. Jenis-Jenis Kecanduan.....	8
c. Ciri-Ciri Kecanduan	10
2. Gadget.....	11
a. Pengertian Gadget.....	11
b. Jenis-Jenis Gadget	11
c. Fungsi Dan Manfaat Gadget.....	12
d. Durasi Dan Frekuensi Penggunaan Gadget.....	13
e. Dampak Pemanfaatan Gadget.....	15
3. Kecanduan Gagat.....	18

a. Pengertian	18
b. Faktor-Faktor Penyebab Gadget	19
c. Ciri-Ciri Perilaku Kecanduan Gadget	22
d. Dampak Negative Kecanduan Gadget	24
e. Pencegahan Terhadap Kecanduan Gadget	27
f. Alat Ukur Kecanduan Gadget	27
4. Anak Usia Sekolah	28
a. Pengertian	28
b. Pertumbuhan Dan Perkembangan Usia Sekolah(6-12 Tahun)	29
c. Tahap Perkembangan Usia Sekolah	30
d. Faktor Yang Mempengaruhi Pertumbuhan Dan Perkembangan 36	
e. Tugas Perkembangan Anak Usia Sekolah	40
B. Kerangka Teori	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Kerangka Konsep	43
B. Hipotesis Penelitian	43
C. Variabel Penelitian	44
D. Definisi Operasional, Variabel Penelitian, Skala Pengukuran	44
E. Desain Penelitian	45
F. Populasi Dan Sempel	46
G. Tempat Penelitian Dan Waktu Penelitian	49
H. Etika Penelitian	49
I. Teknik Pengumpulan Data	51
J. Prosedur Pengumpulan Data	52
K. Analisa Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN	57
A. Karakteristik Anak Usia Sekolah di SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap	57
B. Gambaran karakteristik kecanduan gadget berdasarkan rata-rata dan frekuensi penggunaan gadget	59
BAB V PEMBAHASAN	61

A. Gambaran kecanduan gadget pada anak usia sekolah di SD Negeri Kesugihan 01 Cilacap	61
B. Keterbatasan Penelitian	66
C. Implikasi Keperawatan	66
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Keaslian Penelitian	6
Tabel 2.1 : Rekomendasi Penggunaan Gadget	14
Tabel 2.2 : Durasi Penggunaan Gadget	14
Tabel 2.3 : Frekuensi Penggunaan Gadget	14
Tabel 2.4 : Durasi Penggunaan Gadget	28
Tabel 2.5 : Frekuensi Penggunaan Gadget	28
Tabel 3.1 : Definisi Operasional, Variabel Penelitian, Skala Pengukuran	44
Tabel 3.2 : Perhitungan Jumlah Sampel Setiap Cluster	48
Tabel 3.3: Scoring Instrumental Penelitian	54
Tabel 3.4 : <i>Coding</i> Durasi Penggunaan Gadget.....	54
Tabel 3.5 : <i>Coding</i> Frekuensi Penggunaan Gadget	54
Tabel 4.1 : Distribusi frekuensi anak usia sekolah di SD Negeri Kesugihan 01 cilacap berdasarkan usia.....	57
Tabel 4.1 : Distribusi frekuensi anak usia sekolah di SD Negeri Kesugihan 01 cilacap berdasarkan jenis kelamin.....	58
Tabel 4.1 : Distribusi frekuensi anak usia sekolah di SD Negeri Kesugihan 01 cilacap berdasarkan aplikasi yang sering digunakan	59
Tabel 4.1 : Distribusi frekuensi anak usia sekolah di SD Negeri Kesugihan 01 cilacap berdasarkan rata-rata dan frekuensi penggunaan gadget	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Kerangka Teori.....	42
Gambar 3.1 : Kerangka Konsep.....	43



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 2. Surat Pernyataan Persetujuan Untuk Ikut Serta Dalam Penelitian
(Informed Consent)
- Lampiran 3. Lembar Kuesioner Demografi
- Lampiran 4. Lembar kuesioner penggunaan gadget
- Lampiran 5. Lembar Coding
- Lampiran 6. Lembar Tabulasi
- Lampiran 7. Lembar Hasil Output Spss
- Lampiran 8. Lembar Kehadiran Konsultasi Skripsi
- Lampiran 9. Lembar Konsultasi Skripsi

