

## HALAMAN PENGESAHAN

Artikel Ilmiah

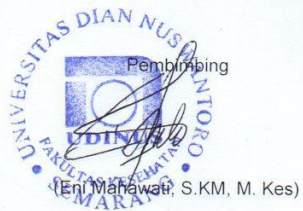
### FAKTOR-FAKTOR DETERMINAN UNSAFE ACTION PENGGUNA GADGET PADA SISWA SEKOLAH DASAR TAHUN 2016

Disusun Oleh :

Nur Anissa

D11.2012.01424

Telah diperiksa dan disetujui untuk dipublikasikan di Sistem Informasi Tugas Akhir  
(SIADIN)



## FAKTOR – FAKTOR DETERMINAN UNSAFE ACTION PENGGUNA GADGET PADA SISWA SEKOLAH DASAR TAHUN 2016

Nur Anissa\*) Eni Mahawati\*\*)

\*) Alumni Fakultas Kesehatan Universitas Dian Nuswantoro

\*\*\*) Staf Pengajar Fakultas Kesehatan Universitas Dian Nuswantoro

Jl Nakula I No 5-11 Semarang

Email : [411201201424@mhs.dinus.ac.id](mailto:411201201424@mhs.dinus.ac.id)

### ABSTRACT

**Background** : The gadget is now spreading among the public, including children. As the phenomenon at the moment, not a regular thing again we see children who are able to operate the device for this gadget. These gadgets are not only used for means to communicate, but can also be used as a means of entertainment and information. The purpose of this study was to analyze the factors determinant unsafe gadget user action on the Islamic primary school Tunas Harapan and State Elementary School 04 Candi Semarang.

**Method** : This research uses a quantitative analytical method with cross sectional approach. Meanwhile, the number of samples in this study 128. The questionnaire research instruments. instruments were analyzed with SPSS statistical test of Rank Spearman.

**Result** : In this study there is a relationship between knowledge and action unsafe family environment with users of the gadget. There is no relationship between age, medium, milieu and school environments with unsafe action gadget users.

**Conclusion** : Based on the results of the study, respondents should be given knowledge about the positive and negative effects of gadgets, and parents must accompany the child while using the gadget.

Keywords : Gadgets, Unsafe Action, Elementary School Students

### ABSTRAK

**Latar Belakang** : Perangkat gadget saat ini sudah menyebar dikalangan masyarakat termasuk anak-anak. Seperti fenomena pada saat ini, bukan hal yang biasa lagi kita melihat anak-anak yang mampu mengoperasikan perangkat gadget ini. Gadget ini tidak hanya digunakan untuk sarana berkomunikasi, tetapi dapat juga digunakan sebagai sarana hiburan dan informasi. Tujuan dari penelitian ini untuk Menganalisis faktor-faktor determinan unsafe action pengguna gadget pada SD Islam Tunas Harapan dan SD Negeri Candi 04 Semarang.

**Metode** : Jenis penelitian ini menggunakan metode analitik kuantitatif dengan pendekatan cross sectional. adapun jumlah sampel dalam penelitian ini 128. instrumen penelitian kuesioner. instrumen penelitian diolah dengan spss menggunakan uji statistik Rank spearman.

**Hasil** : Dalam penelitian ini ada hubungan antara pengetahuan dan lingkungan keluarga dengan unsafe action pengguna gadget. Tidak ada hubungan antara umur, sarana, lingkungan pergaulan dan lingkungan sekolah dengan unsafe action pengguna gadget.

**Saran** : Berdasarkan hasil penelitian, sebaiknya responden diberikan pengetahuan tentang efek positif maupun negatif gadget, dan orangtua harus mendampingi anak ketika sedang menggunakan gadget.

Kata Kunci : Gadget, Unsafe Action, Siswa Sekolah Dasar

## **PENDAHULUAN**

Di zaman yang semakin moderen, Perkembangan tehnologi di Indonesia kian hari kian bertambah. Terbukti dengan banyaknya pengguna gadget dengan berbagai merek dan tipe tersebar luas diseluruh wilayah Indonesia. Penggunaanya tidak hanya orang dewasa saja akan tetapi anak usia dinipun ikut andil di dalamnya <sup>(1)</sup>

Salah satu perubahan yang terlihat di lingkungan masyarakat modern ini adalah penggunaan gadget yang mengakibatkan terjadinya pergeseran perilaku. Pada saat gadget belum menjadi tren seperti sekarang ini, masih banyak ditemui anak-anak yang bermain bersama teman-temannya dengan dimana kerjasama dan keakraban masih terlihat jelas ketika anak-anak bermain dengan temannya. Saat ini, permainan yang dimainkan sudah beralih dengan games yang ada pada gadget. Hal ini menyebabkan terjadinya pergeseran nilai dan perilaku, dimana sebelum gadget muncul, permainan yang dimainkan lebih melibatkan banyak orang dibandingkan dengan permainan pada gadget yang bisa dimainkan oleh satu orang. Dengan demikian, dapat dikatakan terjadi pergeseran mengarah pada perilaku individualistik yang membuat individu menjadi egois sehingga merasa enggan untuk melakukan tindakan sosial termasuk perilaku prososial <sup>(2)</sup> .

Dahulu anak – anak biasanya hanya bermain dengan permainan tradisional seperti kelereng, petak umpet, lompat tali, ular naga, engklek, congklak dan lain sebagainya bersama teman sebayanya. Tetapi penelitian yang dilakukan oleh Okky mengatakan bahwa pengguna mobile gadget tidak ada hubungannya dengan eksistensi permainan tradisional. <sup>(3)</sup>

Dalam pengoptimalan potensi diri seorang anak, diperlukan adanya peran serta orang tua yang menjadi elemen terpenting dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian anak. Perkembangan psikologis dalam kehidupan seorang individu tergantung pada pengalaman yang diperolehnya dalam lingkungan terdekatnya, yaitu keluarga. Psikologi perkembangan anak juga

membahas tentang cara memahami anak dan cara memberi perlakuan yang tepat dengan mempertimbangkan kondisi mereka. Psikologi perkembangan anak tidak hanya memberi kerangka teoritis dalam mengenal dan memahami anak, namun juga menawarkan alternatif solusi yang praktis dalam menangani permasalahan yang terjadi pada anak.<sup>(4)</sup>

Masa usia sekolah dasar sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada umur berapa tepatnya anak matang untuk masuk sekolah dasar, sebenarnya sukar dikatakan karena kematangan tidak ditentukan oleh umur semata-mata. Suatu hal penting pada masa ini ialah sikap anak terhadap otoritas (kekuasaan), khususnya otoritas orangtua dan guru. Anak-anak poeral menerima otoritas orang tua dan guru sebagai suatu hal yang wajar. Justru karena hal tersebut, anak-anak mengharapkan adanya pihak orangtua dan guru serta pemegang otoritas orang dewasa yang lain.<sup>(5)</sup>

Pada survey awal ditemukan banyak anak yang sudah mempunyai *gadget* pribadi. Mereka menyebutkan *gadget* tersebut didapatkan dari orangtua untuk memudahkan berkomunikasi. Tetapi karena *gadget* yang diberikan termasuk dalam *gadget* yang canggih sehingga anak-anak menggunakan *gadget* tersebut tidak hanya untuk berkomunikasi tetapi juga untuk bermain *game*. Pada survey awal ditemukan anak-anak yang menggunakan kacamata, sedangkan usia mereka masih terbilang sangat muda. Dampak yang ditimbulkan dari *gadget* ke anak antara lain menurunkan prestasi belajar, pengelihatannya menjadi terganggu, bisa menimbulkan kecanduan, mengganggu tidur, dan mengurangi produktivitas.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode analitik kuantitatif dengan pendekatan cross sectional. Populasi dalam penelitian ini ada 129 siswa, dari SDI Tunas Harapan Semarang dan SDN Candi 04. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 128 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu kuesioner dan diolah dengan spss menggunakan uji statistik rank spearman.

## HASIL

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Jawaban Responden Berdasarkan Penggunaan *Gadget***

NO	Pernyataan	Jawaban			
		Ya		Tidak	
		F	%	F	%
1.	Adik menggunakan <i>gadget</i>	128	100	0	0
2.	Adik sudah lama menggunakan <i>gadget</i>	87	68	41	32
3.	<i>Gadget</i> yang adik miliki diberi orangtua	87	68	41	32
4.	<i>Gadget</i> yang adik gunakan untuk bermain game	67	52,3	61	47,7
5.	Menggunakan <i>gadget</i> membuat malas belajar	78	60,9	50	39,1
6.	Lebih suka bermain <i>gadget</i> daripada bermain diluar rumah	83	64,8	45	35,2

Sumber : Data Primer 2016

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa semua responden atau siswa menggunakan *gadget*, *gadget* yang dimiliki diberikan oleh orangtua. *Gadget* tersebut digunakan untuk bermain *game* sehingga membuat malas belajar. Meskipun bermain *gadget* didalam rumah tetapi hal tersebut membuat responden malas untuk bermain bersama teman diluar rumah.

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Jawaban Responden Berdasarkan Pengetahuan Tentang *Gadget***

NO	Pernyataan	Jawaban			
		Tidak		Ya	
		F	%	F	%
1.	Adik tahu kegunaan <i>gadget</i>	92	71,9	36	28,1
2.	Adik tahu bahaya penggunaan <i>gadget</i>	100	78,1	28	21,9
3.	Adik tahu cara penggunaan <i>gadget</i> yang aman	87	68	41	32
4.	Adik tahu <i>gadget</i> memiliki radiasi yang berbahaya	100	78,1	28	21,9

Sumber : Data Primer 2016

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa pengetahuan responden tentang *gadget* masih kurang. Hal tersebut dibuktikan dengan jawaban responden yang tidak tahu kegunaan *gadget*, bahaya penggunaan *gadget*, cara penggunaan *gadget* dan radiasi yang terdapat dalam *gadget*.

**Tabel 3 Distribusi Frekuensi Jawaban Responden Berdasarkan Ketersediaan Sarana *Gadget***

NO	Pernyataan	Jawaban			
		Ya		Tidak	
		F	%	F	%
1.	<i>Gadget</i> kebutuhan yang harus terpenuhi	31	24,2	97	75,8
2.	Sanggup hidup tanpa <i>gadget</i>	99	77,3	29	22,7

Sumber : Data Primer 2016

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat diketahui bahwa responden mengatakan jika *gadget* bukan kebutuhan yang harus terpenuhi. Mereka juga mengatakan masih bisa hidup tanpa *gadget*.

**Tabel 4 Distribusi Frekuensi Jawaban Responden Berdasarkan Lingkungan Pergaulan dalam Penggunaan *Gadget***

NO	Pernyataan	Jawaban			
		Ya		Tidak	
		F	%	F	%
1.	Teman-teman adik memiliki <i>gadget</i>	111	86,7	17	13,3
2.	Membeli <i>gadget</i> karena mengikuti teman yang mempunyai <i>gadget</i>	20	15,6	108	84,4
3.	Pada saat bermain, teman-teman adik sering memainkan <i>gadget</i>	62	48,4	66	51,6
4.	Setelah melihat kebiasaan teman-teman adik dalam menggunakan <i>gadget</i> , adik ingin mengikutinya	21	16,4	107	83,6

Sumber : Data Primer 2016

Berdasarkan tabel 4 diatas, responden mengatakan bahwa sebagian besar teman – temannya memiliki *gadget*, tetapi dalam hal pembelian *gadget* responden tidak mengikuti teman-temannya. Ketika bermain pun teman-teman responden tidak memainkan atau membawa *gadget*, sehingga kebiasaan buruk yang dilakukan oleh temannya pada saat bermain *gadget* tidak diikuti oleh responden.

**Tabel 5 Distribusi Frekuensi Jawaban Responden Berdasarkan Lingkungan Keluarga dalam Penggunaan *Gadget***

NO	Pernyataan	Jawaban			
		Ya		Tidak	
		F	%	F	%
1.	Orang tua adik mengizinkan adik memiliki <i>gadget</i>	110	85,9	18	14,1
2.	Orang tua pernah membatasi adik bermain <i>gadget</i>	118	92,2	10	7,8
3.	Orang tua adik mengizinkan adik bermain <i>gadget</i> saat disekolah	0	0	128	100
4.	Pada saat beajar dirumah <i>gadget</i> adik dinonaktifkan	69	53,9	59	46,1
5.	Orang tua adik sering bermain <i>gadget</i>	120	93,8	8	6,2
6.	saudara atau orang lain yang ada dalam rumah sering bermain <i>gadget</i>	117	91,4	11	8,6
7.	Melihat orang tua, saudara atau orang lain yang ada di dalam rumah bermain <i>gadget</i> adik ingin mengikuti kebiasaan tersebut	128	100	0	0

Sumber : Data Primer 2016

Berdasarkan tabel 5 orangtua mengizinkan responden untuk memiliki *gadget*, tetapi orangtua tetap membatasi anak dalam menggunakan *gadget*. Orangtua juga melarang anaknya untuk bermain atau membawa *gadget* kesekolah. Meskipun orangtua membatasi anak dalam menggunakan *gadget*, tetapi orangtua sering bermain *gadget*, begitu juga kakak ataupun saudara yang ada dirumah. Sehingga membuat sang anak ingin mengikuti kebiasaan buruk orang tua, kakak, maupun saudara yang berada dirumah pada saat bermain *gadget*.

**Tabel 6 Distribusi Frekuensi Jawaban Responden Berdasarkan Lingkungan Sekolah dalam Penggunaan *Gadget***

NO	Pernyataan	Jawaban			
		Ya		Tidak	
		F	%	F	%
1.	Kepala sekolah atau guru pernah menjelaskan tentang bahaya menggunakan <i>gadget</i>	45	35,2	83	64,8
2.	Pada saat mengajar guru ada yang menggunakan <i>gadget</i>	77	60,2	51	39,8
3.	Guru pernah mengingatkan untuk tidak membawa <i>gadget</i> disekolah	93	72,7	35	27,3
4.	Teman sekolah pernah mengajak untuk membawa <i>gadget</i> kesekolah secara sembunyi-sembunyi	46	35,9	82	64,1
5.	Ada larangan membawa <i>gadget</i> ke sekolah	107	83,6	21	16,4
6.	Ada sanksi apabila ada yang membawa <i>gadget</i> kesekolah	119	93	9	7
7.	Teman sekolah adik banyak yang menggunakan <i>gadget</i>	121	94,5	7	5,5

Sumber : Data Primer 2016



Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa guru ataupun kepala sekolah tidak pernah memberi tahu tentang bahaya penggunaan gadget. Tetapi guru mengingatkan untuk tidak membawa gadget kesekolah karena ketika membawa gadget kesekolah akan dikenakan sanksi. Meskipun ada larangan untuk membawa gadget kesekolah dan akan dikenakan sanksi tetapi responden mengaku teman sekolah pernah mengajak responden untuk membawa gadget kesekolah. Karena teman-teman disekolah pun banyak teman-teman yang mempunyai gadget.

## **PEMBAHASAN**

### **A. Hubungan Antara Umur Responden dengan Unsafe Action Pengguna Gadget**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa umur responden yang paling banyak yaitu pada usia 10 tahun atau kelas 5 yang berjumlah 55 siswa (43%) dari pada usia 8 tahun dari kelas 3 ada 24 siswa (18,8%).

Menurut analisis data yang dilakukan bahwa tidak ada hubungan antara umur dengan *unsafe action* dalam pengguna *gadget*. Responden yang berusia 8-9 tahun atau kelas 3 lebih besar yang tidak menerapkan *unsafe action* pada saat menggunakan gadget dibanding responden yang berumur 10-11 tahun atau kelas 5. Hal ini menandakan jika pengawasan orangtua terhadap anak dalam penggunaan gadget harus lebih ketat, sehingga anak ketika menggunakan gadget juga bisa menerapkan aspek *unsafe action*.

Banyaknya orang tua yang membiarkan anaknya bermain tablet PC hingga anak menjadi kecanduan terutama anak yang masih dalam masa pertumbuhan dan perkembangan pesat. Diharapkan orang tua kembali disadarkan akan pentingnya menjalin hubungan dengan anak, bukan membiarkan anak bermain dengan tablet PC terlebih bermain sendirian dan tanpa batasan waktu. <sup>(6)</sup> Peningkatan tersebut dibuktikan dengan banyaknya

anak yang saat ini sudah pandai dan mudah mengerti dalam pengoperasian gadget.

## **B. Hubungan Antara Pengetahuan Responden dengan Unsafe Action Pengguna Gadget**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak (71,9%) responden menjawab tidak mengetahui kegunaan *gadget*, bahaya akibat penggunaan *gadget* pun sebanyak (78,1%) responden menjawab tidak tahu, untuk penggunaan *gadget* yang aman juga (68%) responden mengatakan tidak tahu, begitu juga ketika responden ditanya tentang radiasi yang ada pada *gadget* ada (78,1%) responden menjawab tidak tahu.

Menurut analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa ada hubungan antara pengetahuan dengan *unsafe action* dalam penggunaan *gadget*. Responden dengan pengetahuan yang baik dan menerapkan aspek *unsafe* pada saat menggunakan *gadget* ada 59,2% sedangkan untuk responden yang memiliki pengetahuan yang buruk tetapi tetap menerapkan aspek *unsafe* ada 33,3%. Hal tersebut membuktikan jika pengetahuan yang baik belum tentu diterapkan di kehidupan sehari-hari. Bermain gadget memberikan kenyamanan untuk sang anak padahal kenyamanan tersebut memberikan efek negatif kepada anak.

Penggunaan *gadget* membuat tingkat prestasinya berkurang. Penggunaan gadget terlalu lama dapat berpengaruh pada konsentrasi anak, selama jam pelajaran berlangsung dapat dilihat dampak dari tingkat prestasi anak di sekolah, *gadget/ handphone* dapat mengganggu fungsi kerja otak manusia yaitu dengan melemahnya daya kerja otak atau lemah otak. <sup>(7)</sup>

## **C. Hubungan Antara Sarana Responden dengan Unsafe Action Pengguna Gadget**

Berdasarkan hasil penelitian responden mengatakan jika *gadget* bukan kebutuhan yang harus terpenuhi lebih besar dari pada *gadget* kebutuhan yang harus terpenuhi. Menurut hasil wawancara dengan responden tentang sanggupkah hidup tanpa *gadget*, responden menjawab sanggup. Hal tersebut dikarenakan mereka masih bisa bermain diluar bersama teman-teman tanpa *gadget*, walaupun sekarang agak sulit.

Menurut analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara sarana dengan *unsafe action* dalam penggunaan *gadget*. Responden yang sarana *gadget* nya terpenuhi dan tetap menerapkan aspek *unsafe action* dalam penggunaan *gadget* ada 61,2% sedangkan untuk responden yang sarannya terpenuhi tetapi tidak menerapkan aspek *unsafe action* ada 38,8%.

Anak – anak biasanya mendapatkan gadget canggih dari orangtuanya. Kemajuan akhir-akhir ini menghasilkan begitu banyak tablet computer yang canggih. Banyak konsumen yang sepertinya terbuai dengan fitur-fitur menarik yang disediakan oleh produsen-produsen tablet computer tersebut. Dengan mudahnya kita bisa melihat bahwa hampir semua orang memiliki sebuah tablet computer bahkan adapula yang memiliki lebih dari satu. Dibalik itu semua para konsumen telah melupakan satu hal penting yaitu apa dampak negative dari penggunaan tablet computer.<sup>(8)</sup>

#### **D. Hubungan Antara Lingkungan Pergaulan dengan Unsafe Action Pengguna Gadget**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa teman – teman responden atau lingkungan pergaulan dari responden memiliki *gadget*, begitu juga dengan responden yang semuanya menggunakan *gadget*. responden mengatakan bahwa mereka tidak mengikuti teman-temannya dalam hal memiliki *gadget*. Responden mengatakan pada saat bermain diluar rumah bersama teman-teman, teman-teman tidak memainkan *gadget*. Responden juga mengatakan tidak mengikuti kebiasaan yang buruk teman-temannya ketika menggunakan *gadget*.

Menurut analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara lingkungan pergaulan dengan *unsafe action* pengguna *gadget*. Tidak terdapatnya hubungan antara lingkungan pergaulan dengan *unsafe action* pengguna *gadget* karena responden tidak ikut-ikutan teman sebayanya dalam penggunaan *gadget* begitu juga dengan kebiasaan buruk teman-temannya dalam penggunaan *gadget*.

Responden mengatakan bahwa, lingkungan pergaulan yang mendukung dalam penggunaan *gadget* namun tetap memperhatikan aspek *unsafe action*

dalam penggunaan *gadget* sebesar 51,4% hal tersebut lebih banyak dari pada lingkungan pergaulan yang mendukung dan tidak memperhatikan aspek *unsafe action* dalam penggunaan *gadget* yaitu 48,6%.

Penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan *gadget* dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya.

#### **E. Hubungan Antara Lingkungan Keluarga dengan Unsafe Action Pengguna Gadget**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan jika orangtua memberikan ijin untuk menggunakan gadget, tetapi tetap dibatasi untuk penggunaannya. Meskipun dibatasi didalam rumah orang tua tidak bisa memberikan contoh kepada sang anak dalam hal penggunaan gadget. Seringnya orangtua menggunakan gadget membuat sang anak ingin memainkan gadget juga. Orangtua juga tidak memberikan contoh yang baik seperti penggunaan gadget yang aman terhadap sang anak.

Menurut analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa ada hubungan antara lingkungan keluarga dengan *unsafe action* pengguna *gadget*. Responden yang memiliki lingkungan keluarga mendukung dalam penggunaan *gadget* tetapi tidak memperhatikan aspek *unsafe action* pada saat penggunaan *gadget* ada 50,5% dan yang tetap memperhatikan aspek *unsafe* ada 49,5%. Berkembangnya *gadget* dikalangan anak usia dini, para orangtua harus lebih waspada terhadap dampak negatif dari pemakaiannya.

Orang tua mungkin merasa tenang dan aman jika sang anak tidak bermain diluar rumah. Tetapi orangtua juga harus melihat kegiatan apa yang dilakukan sang anak jika didalam rumah. Jika sang anak hanya asyik bermain dengan gadget nya tanpa melakukan kegiatan lain, orangtua harus waspada kepada anaknya.

## **F. Hubungan Antara Lingkungan Sekolah dengan Unsafe Action Pengguna Gadget**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa responden mengatakan jika guru maupun kepala sekolah tidak pernah menjelaskan bahaya gadget. Disekolahpun tidak diperbolehkan untuk membawa gadget, jika ada yang ketahuan membawa gadget akan dikenakan sanksi.

Menurut hasil analisis data yang dilakukan, menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara lingkungan sekolah dengan *unsafe action* pengguna *gadget*. Pada penelitian lain mengatakan bahwa ada hubungan yang sangat kuat antara pengaruh penggunaan *handphone* terhadap prestasi siswa.<sup>(9)</sup> Tidak terdapatnya hubungan antara lingkungan sekolah dengan *unsafe action* dalam penggunaan *gadget* karena lingkungan sekolah yang mendukung dalam penggunaan *gadget* tetapi tetap memperhatikan aspek *unsafe* dalam menggunakan *gadget* ada 53,2%, persentase tersebut menunjukkan lebih besar dari pada lingkungan sekolah yang mendukung tetapi tidak menerapkan aspek *unsafe action* yaitu sebesar 46,8%.

## **SIMPULAN**

1. Tidak ada hubungan antara umur dengan *unsafe action* pengguna *gadget*. Hal tersebut dikarenakan umur responden yang berbeda-beda dari kelas 3 dan 5. Jumlahnya pun berbeda antara umur kelas 3 dan 5.
2. Ada hubungan antara pengetahuan dengan *unsafe action* pengguna *gadget*. Hal tersebut bisa saja terjadi lantaran pengetahuan responden tentang bahaya dan kegunaan *gadget* masih kurang.
3. Tidak ada hubungan antara sarana dengan *unsafe action* pengguna *gadget*. Hal tersebut dikarenakan lebih banyak responden yang mengatakan jika *gadget* bukan kebutuhan yang harus terpenuhi.
4. Tidak ada hubungan antara lingkungan pergaulan dengan *unsafe action* pengguna *gadget*. Hal tersebut dikarenakan lebih banyak responden yang mengatakan jika mereka tidak mengikuti kebiasaan buruk teman-temannya pada saat menggunakan *gadget*.
5. Ada hubungan antara lingkungan keluarga dengan *unsafe action* pengguna *gadget*. Hal tersebut dikarenakan orangtua memberikan batasan kepada responden dalam penggunaan *gadget*, tetapi mereka tetap saja menggunakan atau bermain *gadget* di depan responden.
6. Tidak ada hubungan antara lingkungan sekolah dengan *unsafe action* pengguna *gadget*. Hal tersebut bisa terjadi karena ketika disekolah responden tidak pernah membawa gadget ataupun bermain *gadget*.

## SARAN

### 1. Bagi Orangtua

- a. Disarankan agar orangtua melakukan pendampingan terhadap sang anak pada saat menggunakan *gadget*, untuk meminimalkan pengaruh negatif yang ada.
- b. Orangtua juga disarankan untuk menemani sang anak ketika menggunakan gadget, misalnya bersama-sama membuka fitur atau *games* yang sesuai umur mereka.
- c. Disarankan agar orangtua memberikan contoh kepada sang anak. Ketika orangtua membatasi anaknya dalam menggunakan *gadget*, orangtua juga tidak menggunakan *gadget* pada saat itu juga.
- d. Selain itu, orangtua disarankan untuk menjadi guru didalam rumah. Agar sang anak bisa tahu bahaya dan pengaruh negatif yang ada pada *gadget*.

### 2. Bagi Sekolah

Disarankan agar pihak sekolah memberikan tambahan materi tentang gadget, baik dampak positif maupun dampak negatif yang akan terjadi jika menggunakan *gadget*. Sehingga anak-anak mengetahui apa saja sisi positif dan negatifnya. Agar mereka juga bisa berhati-hati dalam menggunakan gadget.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Yusmi W. Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada anak Usia Dini. Ponorogo. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. LPPM Universitas Muhammadiyah Ponorogo. 2015.  
<http://journal.umpo.ac.id/index.php/PIP/article/view/154> Diakses 4 Agustus 2016
2. Rina Trifiana. Pengaruh Kematangan Emosi Terhadap Perilaku Prosocial Remaja Pengguna Gadget di SMP N 2 Yogyakarta.. E Journal Bimbingan dan Konseling Edisi 10 Tahun ke 4. Universitas Negeri Yogyakarta. 2015.  
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fipbk/article/view/268/246>  
Diakses 4 agustus 2016
3. Okky Rachma F. Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar. Jurnal Idea Societa Vol 2 No. Universitas Brawijaya. 6 November 2015  
<http://jmsos.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jmsos/article/view/107>  
Diakses 4 Agustus 2016
4. Nuryanti, Lusi. *Psikologi Anak*. Jakarta. PT INDEKS. 2008

5. Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan anak dan Remaja*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung. 2010
6. Santoso, C. Perancangan Kampanye Sosial Bagi Orang Tua Tentang Bahaya Tablet PC Bagi Anak Usia 2 Tahun Ke Bawah. *Jurnal DKV Adiwarna* Vol 1 No 2. Universitas Kristen Petra. 2013  
<http://e-journal.uajy.ac.id/486/2/1HK09866.pdf> Diakses 4 Agustus 2016
7. Manumpil, Beauty. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado*. *Jurnal Keperawatan* Vol 3, No2. Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi. 2015 <http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/7646> diakses pada tanggal 30 Oktober 2015
8. Maria, Pangemanan Jurisna. Hubungan Lamanya Waktu Penggunaan Tablet Computer Dengan Keluhan Pengelihatn Pada Anak Sekolah di SMP KR. Eben Heazer 2 Manado. *Jurnal e-CliniC (eCI)*. Vol 2, No 2. Perhimpunan Ahli Anatomi Indonesia Komisariat Manado bekerja sama dengan Fakultas Kedokteran Sam Ratulangi Manado. 2014  
<http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/eclinic/article/view/5426>  
Diakses tanggal 15 November 2015.
9. Nikmah, Astin. *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Siswa*. Surabaya. Dinas Pendidikan Kota Surabaya. E-journal Dinas Pendidikan Kota Surabaya. No ISSN 2337-3253 Volume 5. *Jurnal Pendidikan Kota Surabaya*. 2013.  
<http://dispendik.surabaya.go.id/surabayabelajar/jurnal/199/5.7.pdf>  
diakses pada tanggal 30 Oktober 2015