

JURNAL PENELITIAN

**HUBUNGAN KEBIASAAN ANAK BERMAIN *SMARTPHONE* TERHADAP
SOSIALISASI DENGAN TEMAN SEKOLAH USIA 7-12 TAHUN
DI MI DARUSALAM PAKUNDEN BLITAR**



**ANGGITA AGUSTINA ANGGRAINI
NIM : 1211017
Program Studi Pendidikan Ners**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
PATRIA HUSADA BLITAR
2017**

HUBUNGAN KEBIASAAN ANAK BERMAIN *SMARTPHONE* TERHADAP SOSIALISASI DENGAN TEMAN SEKOLAH USIA 7-12 TAHUN DI MI DARUSALAM PAKUNDEN BLITAR

Oleh:

Anggita Agustina Anggraini

Teknologi berkembang sangat pesat sesuai kebutuhannya. Salah satu teknologi yang sering di jumpai adalah *smartphone*. *Smartphone* tidak hanya digunakan remaja dan dewasa akan tetapi juga merambah ke anak usia 7 – 12 tahun. Namun dalam perkembangannya, anak belum begitu membutuhkan *smartphone* karena dapat menurunkan sosialisasi. Sosialisasi itu penting untuk adaptasi dengan sekitar terutama lingkungan sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kebiasaan anak bermain *smartphone* terhadap sosialisasi dengan teman sekolah. Desain Penelitian ini menggunakan analitik korelasi dengan metode pendekatan *cross selection*. Populasi dalam penelitian semua siswa MI Darusalam sejumlah 396. Jumlah sampel 58 siswa dengan teknik sampling *simple random sampling*. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner dan lembar wawancara. Analisis data menggunakan *Spearman Rho*. Penyajian data dalam bentuk tabel.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan anak bermain *smartphone* 46,% kategori rendah. Sedangkan untuk nilai sosialisasi 69.0% kategori sedang. Kesimpulan penelitian ini tidak ada hubungan antara kebiasaan anak bermain *smartphone* dengan sosialisasi teman sekolah ($\rho = 0.956$)

Anak usia 7 – 12 tahun terkategori usia rawan. Usia tersebut yang ingin serba tahu segala sesuatu yang berasal dari *Smartphone*. Untuk itu pertumbuhan dan perkembangan anak untuk menuju kedewasaan, perlu sekali pendampingan serta pengawasan orang tua. Diharapkan untuk orang tua tidak gapek dalam menghadapi kecanggihan teknologi di era yang sekarang ini

Kata kunci :kebiasaan bermain *smartphone*, sosialisasi

PENGANTAR

Teknologi berkembang cukup pesat sesuai dengan kebutuhannya. Salah satu bentuk teknologi yang sering ditemukan adalah *Smartphone*. *Smartphone* tidak hanya digunakan oleh kalangan remaja dan dewasa, tetapi juga merambah ke anak usia sekolah 7 – 12 tahun. Namun *Smartphone* pada anak usia sekolah belum terlalu dibutuhkan. Pada anak usia sekolah permainan yang lebih disarankan terutama permainan fisik, ketrampilan intelektual fantasi serta terlibat dalam kelompok atau tim daripada menggunakan *smartphone* (Suherman 2012).

Teknologi terutama *smartphone* memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak, khususnya pada anak usia dini, baik itu secara fisik, kognitif, emosi, sosial dan motorik. Interaksi yang terlalu sering dapat mempengaruhi daya pikir

anak terhadap imajinasinya , anak juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial (Ameliola dkk,2013).

Penggunaan *smartphone* dikalangan anak – anak semakin memprihatinkan selain itu juga dampak terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak – anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak – anak sering terlena dengan kecanggihan *smartphone* dengan fitur – fitur yang tersedia di dalamnya.

Anak – anak yang sering menggunakan *smartphone*, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain menggunakan *smartphone* daripada bermain dengan teman – teman dilingkungan tempat tinggalnya. Sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar kurang, bahkan semakin luntur (Ismanto dan Onibala, 2015).

Sebuah hasil menunjukkan media yang paling umum digunakan anak adalah *smartphone*, jumlah anak – anak yang menggunakan *Smartphone* meningkat hampir dua kali lipat (dari 38% menjadi 72%) (sumber: id.ParentIndonesia.com, 2013).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa sebanyak 70% pada usia sekolah 7 – 12 tahun sudah memiliki *smartphone*. Bahkan tidak menutup kemungkinan jumlah akan bertambah ketika anak melihat teman sebayanya sudah memiliki *Smartphone*. Anak – anak bermain *Smartphone* ketika pulang sekolah lebih 4 jam sehari. Sedangkan anak mampu ber sosialisasi terhadap teman sekolah dengan baik di MI Darussalam Pakunden Blitar.

Kemajuan media informasi dan teknologi sudah dirasakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, baik dari segi positif maupun negatif dari penggunaannya. Hal ini dikarenakan pengaksesan media informasi dan teknologi ini tergolong sangat mudah dan terjangkau untuk berbagai kalangan, baik di kalangan muda maupun tua dari masyarakat ekonomi atas sampai menengah bahkan sampai ekonomi bawah. Bahkan pada saat ini anak – anak usia 7 hingga 12 tahun sudah menggunakan *smartphone*. Oleh karena itu, tidak heran jika dilihat dari dampak positif perkembangan media informasi dan teknologi memperlihatkan anak sebagai generasi *multi – tasking* (Widiawati dkk, 2014).

Kebiasaan adalah segala sesuatu yang kita lakukan secara otomatis, bahkan kita melakukannya tanpa berfikir. Dalam satu penelitian disampaikan bahwa dari 11.000 sinyal yang diterima otak manusia, hanya 40 yang diproses secara sadar, sedangkan sisanya diproses secara otomatis. Hasil penelitian lain juga menyampaikan setidaknya 95% daripada respons manusia terhadap satu kondisi tertentu terjadi secara otomatis (Siau, 2013).

Seiring perkembangan zaman pemikiran orang tua pada saat ini pun sudah mengalami perbedaan yang tergolong jauh dengan pemikiran orang tua pada zaman

dahulu. Kemudian akses dalam mendapatkan *Smartphone* seperti tablet yang ada di era globalisasi saat ini, membuat para orang tua modern tidak perlu lagi membelikan beraneka ragam mainan untuk anaknya. Cukup membelikan satu buah *Smartphone* dengan segala macam permainan yang ada didalamnya dengan harganya yang terjangkau. Keadaan seperti ini akan membuat anak semakin dimanjakan dengan segala kecanggihan *Smartphone* tersebut, dimana sekali tekan dapat mengakses beraneka ragam permainan dan informasi. Hal tersebut membuat, sosialisasi anak tersebut dapat dikatakan kurang atau tidak optimal dengan teman – teman sebayanya selain itu melakukan aktivitas fisik yang baik untuk perkembangan mental anak tersebut (Widiawati, 2014).

Sosialisasi dalam kehidupan sehari – hari sangat penting. Sosialisasi merupakan sebuah proses penanaman atau kebiasaan dan aturan dari satu generasi ke generasi lainnya dalam sebuah kelompok atau masyarakat. Sosialisasi dilakukan dengan mendidik individu tentang kebudayaan yang harus dimiliki dan diikutinya, agar ia menjadi anggota yang baik dalam berbagai kelompok khusus, sosialisasi dapat dianggap sama dengan pendidikan (Maksum, ibid, 2014).

Ada dua macam lingkungan sosial atau pergaulan siswa yaitu lingkungan yang baik (positif) dan lingkungan yang tidak baik (negatif). Orang tua turut andil dalam proses sosialisasi anaknya. Pembimbing atau guru juga berperan dalam membantu siswa – siswanya dalam pembentukan konsep diri yang positif serta membantu sosialisasinya melalui bimbingan sosial dan pribadi di sekolah. Berbekal konsep diri yang dimiliki siswa dapat diketahui kemampuan sosialisasinya di lingkungan sekolah khususnya dengan teman sebaya.

Menurut Ilmiah (2012) mengatakan bahwa *Smartphone* mampu mengubah cara hidup manusia dalam berbagai bidang kehidupan. Dimulai dari proses pembelajaran, komunikasi antar manusia, bisnis, hiburan, dan lainnya. *Smartphone*

dibaratkan seperti pisau bermata dua, yang memberikan manfaat tetapi juga harus dicermati dampak negatifnya.

Seperti yang dikemukakan diatas, apabila seseorang memiliki kebiasaan bermain *Smartphone* maka individu itu bisa lupa waktu, hingga tidak menghiraukan lingkungan sekitar atau tidak menghargai perasaan orang lain. Orang tersebut lebih banyak berinteraksi dengan *Smartphone* dibandingkan dengan teman ataupun orang disekitarnya.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti ingin mengetahui hubungan kebiasaan anak bermain *Smartphone* terhadap sosialisasi dengan teman sekolahnya.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah siswa yang berada di MI DARUSSALAM PAKUNDEN BLITAR sejumlah 373 siswa. Sampel dari penelitian ini adalah bagian dari populasi sejumlah 58 siswa yang ada di MI Darussalam Pakunden Blitar. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*.

Peneliti memodifikasi kuisisioner instrument kebiasaan anak bermain *smartphone* dan sosialisasi. Dari hasil pengisian kuisisioner, data yang terkumpul dan memenuhi syarat diperoleh dengan mengguakan komputer program SPSS (Software product & service solutoin) versi

Tabel 1 Distribusi frekuensi responden di MI Darussalam Pakunden Blitar Mei 2016

Kategori	Frekuensi (F)	Prosentase (%)
Umur		
7 – 9 tahun	34	58.6
10 – 11 tahun	12	20.7
12 – 13 tahun	12	20.7
Total	58	100.0
Jenis Kelamin		
Laki – Laki	22	37.9
Perempuan	36	62.1
Total	58	100.0
Kelas		
Kelas 1	12	20.7
Kelas 2	8	13.8
Kelas 3	12	20.7
Kelas 4	8	13.8
Kelas 5	10	17.2
Kelas 6	8	13.8
Total	58	100.0
Lama punya Smartphone		
0 – 12 bulan	42	72.4
12 – 24 bulan	7	12.1
25 – 36 bulan	6	10.3
37 – 48 bulan	3	5.2
Total	58	100.0

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, desain penelitian yang digunakan merupakan analitik korelasional dengan pendekatan cross sectional karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variable yaitu kebiasaan anak bermain *Smartphone* dan Sosialisasi dengan teman sekolah usia 7 – 12 tahun.

16. Untuk mengetahui hubungan dan seberapa kuat hubungan tersebut di uji dengan uji korelasi Spearman karena klasifikasi skala pengukurannya menggunakan ordinal semuanya.

HASIL PENELITIAN

Karakteristik responden

Penelitian dilaksanakan di MI Darussalam Pakunden Blitar yang berada di jalan Kaliporong No.163 Sukorejo kota Blitar. Karakteristik responden pada penelitian ini meliputi Jenis kelamin, umur, kelas, lama punya *smartphone* dan ruangan responden sedangkan data khusus meliputi data nilai *Smartphone* dan nilai sosialisasi responden

Berdasarkan tabel 1 data demografi umur menunjukkan bahwa sebagian besar responden di MI Darussalam Pakunden Blitar berumur 7 – 9 tahun berjumlah 34 siswa (58,6%). Sedangkan prosentase yang sama (20,7%) responden berumur 10 – 11 dan 12 – 13 tahun yang berjumlah 12 siswa.

Untuk kategori Jenis Kelamin sesuai dengan tabel 1 data demografi menunjukkan bahwa dari 58 responden di MI Darussalam Pakunden Blitar Laki – laki berjumlah 22 siswa dengan presentasi 37.9% lebih rendah dibandingkan dari Perempuan yang berjumlah 36 siswa dengan prosentase 62.1%. Dari tabel 4.1 jumlah responden tertinggi dapat terlihat pada kolom kelas. Sedangkan presentase responden tertinggi 20.7% diperoleh pada kelas 1 dan presentase rendah pada kelas 2 dan kelas 6 masing-masing 13.8%.

Hasil penelitian yang menunjukkan seberapa lama memiliki *Smartphone* juga terlihat pada tabel 1. Presentasi lebih tinggi untuk memiliki *smartphone* antara 0 – 12 bulan yang mencapai 72.4%

Kebiasaan anak yang bermain *Smartphone*

Tabel 2 Distribusi frekuensi Kebiasaan bermain *Smartphone* di MI Darussalam Pakunden Blitar Mei 2016

Kategori	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Tinggi	7	12.1
Sedang	24	41.4
Rendah	27	46.6
Total	58	100.0

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan bahwa 27 anak (46,6%) memiliki kebiasaan bermain *smartphone* dengan kategori rendah. Untuk kategori sedang dan tinggi masing-masing 41,4% dan 12,1%

Sosialisasi anak yang kebiasaan bermain *Smartphone*

Tabel 3 Distribusi frekuensi Nilai Sosialisasi di MI Darussalam Pakunden Blitar Mei 2016

Kategori	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Tinggi	17	29.3
Sedang	40	69.0
Rendah	1	1.7
Total	58	100.0

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa mayoritas siswa di MI Darussalam Pakunden Blitar memiliki nilai sosialisasi kategori sedang terhadap teman sekolah sebanyak 69%. Bahkan ada juga responden termasuk kategori rendah dalam sosialisasinya dengan persentase 1,7%.

Hubungan kebiasaan anak bermain *Smartphone* terhadap sosialisasi dengan teman sekolah

Berdasarkan tabulasi silang yang ditunjukkan tabel 4 Kebiasaan anak bermain *smartphone* 3,4% yang dikategorikan tinggi yaitu sejumlah 2 anak dengan nilai sosialisasi yang tinggi juga. Kemudian kebiasaan anak yang bermain *smartphone* dengan kategorikan sedang 7 siswa yaitu 12.1% dengan nilai sosialisasi yang tinggi. Kebiasaan anak bermain *Smartphone* yang dikategorikan rendah sejumlah 8 anak yaitu 13.8 % dengan nilai sosialisasi yang tinggi. Kemudian kebiasaan anak bermain *Smartphone* yang dikategorikan tinggi sejumlah 5 anak yaitu 8.6 % dengan nilai sosialisasi yang sedang. Kebiasaan anak bermain *Smartphone* yang dikategorikan sedang yaitu 17 anak sejumlah 29.3% dengan nilai sosialisasi yang sedang. Sedangkan kebiasaan anak

yang bermain *Smartphone* yang dikategorikan rendah 19 anak yaitu sejumlah 32.8% dengan nilai sosialisasi sedang.

Hasil analisa data yang menggunakan koefisien korelasi diperoleh hasil ρ : 0.956 sehingga dapat disimpulkan tidak ada hubungan kebiasaan anak bermain *Smartphone* terhadap sosialisasi dengan teman sekolah di MI Darussalam Pakunden Blitar.

Dari hasil tabel 4.2. kebiasaan anak bermain *smartphone* dengan kategori umur 8 – 9 tahun. Diperkuat dengan teori (Setyawan, 2013) mengatakan bahwa mulai umur 8 tahun anak sudah sangat mengerti dengan fungsi dan isi dari *smartphone* itu sendiri. Teori tersebut menguatkan dalam penelitian ini dikarenakan kurangnya minat dan daya tarik anak terhadap kebiasaan bermain *smartphone*, selain itu fungsi dan kegunaan

Tabel 4 Tabulasi silang antara variabel kebiasaan anak bermain *Smartphone* terhadap sosialisasi dengan teman sekolah di MI Darussalam Pakunden Blitar Mei 2016

Tabulasi Data		Kebiasaan <i>smartphone</i>						Total	
		Tinggi		Sedang		Rendah			
		F	%	F	%	F	%	F	%
Nilai sosialisasi	Tinggi	2	3.4	7	12.1	8	13.8	17	29.3
	Sedang	5	8.6	17	29.3	19	32.8	41	70.7
	Rendah	0	0	0	0	0	0	0	0
Total		7	12.1	24	41.4	27	46.6	58	100.0
Koefisien korelasi		$\rho : 0.956$							

PEMBAHASAN

Kebiasaan anak yang bermain *Smartphone* di MI Darussalam Pakunden Blitar

Berdasarkan kuesioner kebiasaan anak bermain *Smartphone* dapat diketahui hasilnya bahwa kebiasaan anak bermain *smartphone* dengan kategori tinggi sebanyak 7 anak, dengan katogori sedang sebanyak 24 anak dan dengan kategori rendah sebanyak 27 anak.

Menurut teori (Habit Loop, 2002) kebiasaan adalah tindakan yang dilakukan dengan pola yang sama. Sebagai contoh jika anda memiliki kebiasaan membuka *Smartphone* dan membukanya guna membuka email, grup *chatting*, atau melihat akun media sosial anda.

Teori tersebut mendukung dalam penelitian ini. Anak memiliki tingkat kebiasaan bermain *smartphone* rendah karena anak di sibukkan oleh kegiatan sekolah, pelajaran sekolah yang lumayan banyak dan tidak mempunyai banyak waktu untuk bermain *Smartphone*.

smartphone memang tidak banyak mendukung terhadap pembelajaran anak di sekolah. Namun *smartphone* berguna hanya untuk bermain, *chatting*, dan melihat gambar. Alasannya, karena di usia tersebut tidak hanya permainan fisik yang dibutuhkan tetapi permainan imajinasi juga diperlukan untuk mengolah kemampuan otak.

Sosialisasi anak dengan kebiasaan bermain *Smartphone* di MI Darussalam Pakunden Blitar.

Berdasarkan hasil penelitian Dari tabel 4.3 mengenai jumlah anak yang terbiasa bermain *smartphone* diketahui 41 anak, dikategorikan sosialisasi dengan tingkat sedang, dan 17 anak dikategorikan sosialisasi dengan tingkat tinggi terhadap teman sekolahnya. Artinya dikategorikan bahwa sosialisasi anak yang bermain *Smartphone* tergolong sedang.

Menurut teori (Ameliola dkk, 2013) mengatakan bahwa *Smartphone* memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak, khususnya pada anak sekolah dasar, baik secara fisik, kognitif,

emosi, sosial dan motorik. Interaksi yang terlalu sering dengan *Smartphone* dapat mempengaruhi daya pikir anak terhadap imajinasinya. Anak juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitarnya.

Teori tersebut tidak terbukti dalam penelitian ini. Dikarenakan di penelitian ini rata – rata sosialisasi anak yang terbiasa bermain *Smartphone* dikategorikan sedang. Dilihat dari faktor usia yang mayoritas usia 8 – 9 tahun dan lama anak mempunyai *smartphone* yang rata – rata ± 1 tahun, semakin tinggi usianya anak semakin bisa mengendalikan diri dengan kebiasaan bermain *smartphone* nya dan menyesuaikan diri dengan teman sebayanya. Dengan memperhatikan faktor jenis kelamin anak laki – laki dan anak perempuan, yang terbiasa bermain *Smartphone* berinteraksi sosial dengan seimbang terhadap teman sebayanya. Ini dilihat dari pertanyaan kuisiner yang mengatakan bahwa”saya dan teman saling membantu dalam menyelesaikan permainan” rata – rata jawabannya iya. Dan pertanyaan “kelompok bermain saya laki – laki saja atau perempuan saja ” yang rata – rata jawabannya tidak.

Hubungan kebiasaan anak bermain *smartphone* terhadap sosialisasi dengan teman sekolah usia 7 – 12 tahun

Dari hasil analisa data yang menggunakan korelasi *spearman rho* diperoleh hasil ρ : 0.956 sehingga dapat disimpulkan tidak ada hubungan kebiasaan anak bermain *Smartphone* terhadap sosialisasi dengan teman sekolah di MI Darussalam Pakunden Blitar. Dari hasil di atas didapatkan gambaran bahwa anak dengan kebiasaan bermain *smartphone* tidak mempengaruhi sosialisasinya dengan teman sekolah.

Menurut (Maentiningasih,2008) anak memiliki kebutuhan – kebutuhan diantaranya adalah kebutuhan akan kasih sayang dan kebutuhan berprestasi. Dimensi karakteristik kasih sayang dapat berupa bersosialisasi/sikap hangat dalam berhubungan dengan teman, tidak menjauhi teman,sangat dekat dengan

teman, tidak heran jika banyak anak lebih bermain *smartphone* yang sebagian besar tujuannya untuk tetap bisa menjalin komunikasi dan keakraban dengan teman.

Dari teori diatas dapat diketahui bahwa dengan bermain *smartphone*, mayoritas para siswa dapat mengontrol kebiasaan bermain *smartphone* yang kurang baik. Untuk itu, sebagai orang tua pendampingan terhadap dunia anak sangat diperlukan, ketika anak bermain *smartphone* harus mendapat perhatian secara khusus, supaya anak dapat melakukan interaksi sosial, dan memiliki kepedulian terhadap teman sebayanya serta lingkungannya.

Berdasarkan hasil tabulasi silang terdapat fenomena bahwa kebiasaan anak yang bermain *smartphone* dengan kategori tinggi juga mempunyai nilai sosialisasi tinggi pula. Menurut teori (Derry,2002) mengatakan bahwa dampak positif dari anak yang bermain *smartphone* merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru dan meningkatkan kemampuan berbahasa. Teori tersebut mendukung dalam penelitian ini, semakin anak itu pandai mengoperasikan *smartphone* maka kemampuan berbahasa, ilmu pengetahuan, permainan juga semakin meningkat. Dikarenakan kecanggihan *smartphone* saat ini. Kemudian keberadaan anak tersebut akan di terima oleh teman sekolahnya juga, sehingga sosialisasinya pun juga akan tinggi dengan teman sekolahnya.

Berdasarkan kuisiner sosialisasi didapatkan bahwa mayoritas siswa bersosialisasi dengan kategori sedang terhadap teman sekolah. Berdasarkan teori (A. Juntika Nurhasan dan Mubair Agustin) mengatakan bahwa perkembangan perilaku sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman – teman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan merasa tidak puas bila tidak bersama teman – temannya. Anak ingin bersama teman – temannya. Anak akan merasa kesepian serta tidak puas bila tidak bersama dengan teman – temannya. Dari teori tersebut mendukung dalam penelitian

ini. Pada fakta dalam penelitian ini tidak ada hubungan antara kebiasaan bermain *Smartphone* terhadap sosialisasi dengan teman sekolah. Karena berdasarkan hasil responden nilai sosialisasi di kategorikan sedang dan kebiasaan bermain *Smartphone* dikategorikan rendah. Anak masih bisa bersosialisasi dengan baik terhadap teman sekolahnya walaupun anak – anak tersebut memiliki *smartpone*.

Kemudian dihubungkan dengan umur. Menurut teori (Setyawan, 2013) mengatakan bahwa mulai umur 8 tahun anak sudah sangat mengerti dengan fungsi dan isi dari *smartphone* itu sendiri. Dari teori tersebut dapat diduga bahwa semakin dewasa anak, maka pemikiran tentang manfaat dari *Smartphone* sendiri akan lebih luas, karena anak yang masih kelas 1 belum begitu mengerti betul tentang fungsi dari *Smartphone* itu sendiri.

Melalui *Smartphone* anak usia 7 – 12 tahun dapat memperluas jaringan persahabatan mereka dengan mudah dan cepat bergabung ke media sosial yang telah disediakan di *smartphone*. Anak dapat dengan mudah berbagi bersama temannya dari anak laki – laki maupun perempuan. Kemudian dapat mempermudah komunikasi anak. Anak usia 7 – 12 tahun pun perlu diajarkan untuk berkomunikasi, tidak menutup kemungkinan jika ada sesuatu hal yang penting maka anak usia 7 – 12 tahun dapat menghubungi orang tua mereka atau siapapun melalui *Smartphone*.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Kebiasaan anak yang bermain *Smartphone* di MI Darussalam Pakunden Blitar tingkat kebiasaannya rendah.
- 2) Sosialisasi anak yang kebiasaan bermain *Smartphone* di MI Darussalam Pakunden Blitar tingkat sosialisasinya sedang.
- 3) Berdasarkan hasil uji korelasi *Spearman Rho* tidak ada hubungan kebiasaan anak bermain *Smartphone* terhadap

sosialisasi dengan teman sekolah di MI Darussalam Pakunden Blitar.

B. Saran

Sesuai dengan kesimpulan yang telah dikemukakan, peneliti ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Diperlukan kerjasama antara perawat sebagai *educator* (pendidik), guru sebagai pendidik, orang tua sebagai pengawas dan pembimbing dan anak agar adanya keseimbangan pada anak antara belajar, lama penggunaan *Smartphone*, dan berinteraksi sosial dengan teman sebayanya.
- 2) Perawat dapat memberikan intervensi keperawatan yang sesuai dengan tugas perkembangan anak usia sekolah yaitu pendidikan kesehatan tubuh karena resiko terpapar radiasi akibat terbiasa bermain *smartphone* dalam jangka waktu lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Maksum, Ibid (2014). *Sosiologi Pendidikan*. Surabaya : Uin Sunan Ampel. 58.
- Ameoliola, Syifa & Nugraha, Hanggara Dwiudha (2013). “Perkembangan Media Informasi Dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi”, *Prosiding The 5th Internsional Conference On Indonesia Studies : “Ethnicity And Globalization”*, Hal 362 – 371.
- Arikunto, 2010. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Bina Aksara.
- Charles Duhigg, 2012. *The Power Of Habit. Massachusetts Institute Of Technology* (MIT). Publish : Random house
- Derry iswidharmanjaya & beranda agency (2002). “*Bila Si Kecil Bermain Gadget*”. Jakarta : beranda agency .
- Elizabet Bergner Hurlock (2011). *Perkembangan Sosial*. Jakarta : Erlangga, 251.

- Goleman, D (2007a). *Emotional Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, D (2007b). *Emotional Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hidayati, N. (2010). *Manfaat Menggambar Untuk Perkembangan Anak*. (Online) tersedia:
http://www.niahidayati.net/manfaat_menggambar_-_untuk_-_perkembangan_-_anak.html. (7 Mei 2013).
- Hurlock, E. B. (1996). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1999). *Perkembangan Anak*. Jilid 2. Alih Bahasa : Med. Meitasari Tjandrasa Dan Muslichah Zarkasih. Edisi Keenam. Jakarta : Erlangga
- Hurlock, E. B.; (1997). *Kemampuan Sosialisasi*. (Online)
 (Http: OneIndoskripsi.Com/Skripsi/Judul_-_Skripsi_-_Jurusan_Psikologi).
- Iis Widiawati, Hendra Sugiman, Edy (2014). Journal “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*” .Jakarta : Universitas Budi Luhur.
- Ilmiah, A. R. (2012). *Asah Asuh Anak Gadget*. Diunduh 26 April, 2013 dari
<http://www.kompasiana.com>
- Ismianto, Yudi & Onibala, Franly. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado*. *Ejournal Keperawatan Volume 3(2)*. FK Unsrat Manado.
- Kamus besar bahasa Indonesia (2003 :116)
- Mahardika Deni,2015. *Menerapkan Hypno Studying*. Yogyakarta : DIVA PRESS
- Nurihsan Juntika, dkk,2011. *Dinamika perkembangan anak & remaja*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Sedarmayanti dan Hidayat .2011. *Metodologi Penelitian*. Bandung: CV Mandar Maju. Hal. 36.
- Siauw, Y. Felix,2013. *How to master your habits*. Jakarta : Alfatih Press.
- Sugiono, 2011. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Bandung. Pusat Bahasa Depdiknas.
- Suherman. (2012). *Buku Saku Perkembangan Anak*. Jakarta : EGC.
- Wong, D. L. (2009). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik Edisi 6*. Jakarta : Buku Kedokteran EGC.
- Widiawati & Sugiman 2014. *Pengaruh Penggunaan gadget terhadap daya kembang anak*. Diakses dari [http : //stmikglobal.ac.id/ wpcontent/ upload/ 2014/ 05/ ARTIKELIIS. pdf](http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/upload/2014/05/ARTIKELIIS.pdf) pada tanggal 18 oktober 2015.
- Yusmi Warisyah (2015). Journal : *Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Ponorogo : Fkip Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

