

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *SMARTPHONE* DENGAN SOSIALISASI  
TEMAN SEBAYA PADA ANAK USIA 13-15 TAHUN  
DI SMP NEGERI 03 BONDOWOSO**

**Oleh:**

**Nafidah Fitriani, Ns. Nikmatur Rohmah S.Kep., M.Kes.,  
Elok Permatasari SKM.,M.Kes.**

**Jl. Karimata 49 Jember Telp : (0331) 332240 Fax : (0331) 337957 Email :  
fikes@unmuhjember.ac.id Website : <http://fikes.unmuhjember.ac.id>  
Email: fitrianinafidah@gmail.com**

Abstrak

Penggunaan *Smartphone* memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya adalah anak lebih luas menggali informasi dengan aplikasi yang ada di *smartphone*. Namun bisa berdampak buruk bagi anak, sosialisasi teman sebaya sangat penting untuk mengurangi dampak tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan penggunaan *smartphone* dengan sosialisasi teman sebaya pada anak usia 13-15 tahun. Penelitian ini menggunakan desain Korelasional dengan pendekatan *Cross Sectional*. Populasi penelitian ini adalah anak berusia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso sebanyak 504 siswa dan sampel 223 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan *probability sampling* dengan cara *simple random sampling* dan menggunakan uji *pearson* ( $\alpha=0,05$ ). Hasil menunjukkan jumlah responden yang menggunakan *smartphone* masuk ke dalam kategori cukup sering yaitu sebanyak 155 responden (69,1%). Sedangkan mayoritas sosialisasi teman sebaya masuk ke dalam kategori baik yaitu sejumlah 187 responden (83,9%). Jadi hasil menunjukkan *p value*  $0,263 > 0,05$  yang artinya tidak ada hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan sosialisasi teman sebaya pada anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso. Rekomendasi bagi anak usia 13-15 tahun untuk mengurangi penggunaan dan lebih sering bersosialisasi dengan teman sebaya.

Kata Kunci: Penggunaan *smartphone*, sosialisasi teman sebaya, anak usia 13-15 tahun

***Smartphone Usage Relationship with Peers Socialization in 13-15 Years Old  
at SMP Negeri 03 Bondowoso***

***Presented by:***

**Nafidah Fitriani, Ns. Nikmatur Rohmah S.Kep., M.Kes.,  
Elok Permatasari SKM.,M.Kes.**

**Jl. Karimata 49 Jember Telp : (0331) 332240 Fax : (0331) 337957 Email :  
fikes@unmuhjember.ac.id Website : <http://fikes.unmuhjember.ac.id>  
Email: fitrianinafidah@gmail.com**

***Abstract***

*Smartphone use has a positive impact and negative impact. The positive impact is the wider child to dig information with existing applications on smartphones. But it can be bad for children, peer socialization is very important to reduce the impact. This study aims to analyze the relationship of smartphone use with peer socialization in children aged 13-15 years. This research uses correlational design with Cross Sectional approach. The population of this study are children aged 13-15 years in SMP Negeri 03 Bondowoso as much as 504 students and 223 respondents. Sampling technique using probability sampling by simple random sampling and using pearson test ( $\alpha = 0,05$ ). The results show the number of respondents who use the smartphone into the category quite often as many as 155 respondents (69.1%). While the majority of peer socialization into the good category that is a number of 187 responden (83.9%). So the results show p value  $0.263 > 0.05$  which means there is no relationship between the use of smartphones with peer socialization in children aged 13-15 years in SMP Negeri 03 Bondowoso. Recommendations for 13-15 year olds to reduce their use and socialize more often with peers.*

***Keywords: Smartphone usage, peer socialization, 13-15 year old child.***

## PENDAHULUAN

UU RI Nomor 23 tahun 2002, bab I pasal 1 menegaskan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Menurut Rohmah (2014) Anak adalah makhluk yang unik utuh dengan segala karakteristiknya yang melekat sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa anak merupakan makhluk yang diciptakan Allah SWT sebelum berusia 18 tahun memiliki bentuk tubuh dan pola pikir yang unik dengan segala karakteristiknya sesuai dengan tahap tumbuh kembangnya.

Anak memiliki tahapan perkembangan sosialisasi seperti Hurlock yang mengemukakan bahwa masa anak pada remaja merupakan masa timbulnya perubahan pada tahap sosial. Remaja pada masa ini, menggunakan sebagian besar waktu menyendiri dan melamun (Hurlock, 2013).

Peneliti lain yaitu Santrock (2007) menyebutkan bahwa perkembangan anak juga dipengaruhi oleh sebaya. Teman sebaya memiliki beberapa fungsi seperti anak-anak belajar memformulasikan dan

menyatakan pendapat, menghargai sudut pandang sebaya, menegosiasi solusi atas perselisihan secara kooperatif, mengubah standart perilaku yang diterima oleh semua, belajar menjadi pengamat yang tajam terhadap minat dan perspektif sebaya dalam rangka mengintegrasikan diri secara mulus dalam aktivitas sebaya dan remaja belajar menjadi pasangan yang terampil dan sensitif dalam hubungan intim dengan membentuk persahabatan yang erat dengan teman sebaya terpilih.

*Smartphone* menjadi teknologi informasi canggih yang digunakan oleh semua kalangan baik anak, remaja, dewasa maupun orang tua. Prabancono (2015) menyatakan bahwa dalam tingkat kawasan negara Asia Pasifik Indonesia masuk 5 besar negara pengguna *smartphone* dengan total mencapai 2,51 miliar pengguna pada tahun 2015 yaitu di peringkat tiga. Beberapa pulau di Indonesia pengguna *smartphone* diduduki oleh pulau Jawa sebagai peringkat pertama yaitu sekitar 86,3 juta orang atau 65 persen dari angkat total pengguna *smartphone*. (Panji, 2016). Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 03 Bondowoso didapatkan 30 atau

75% dari 40 siswa remaja menggunakan *smartphone*.

*Smartphone* dapat berdampak buruk bagi anak, Sosialisasi teman sebaya sangat penting untuk mengurangi dampak tersebut. Manfaat teman sebaya sudah disebutkan di atas, manfaat tersebut tidak akan di dapatkan dalam *smartphone* melainkan hanya bisa di dapatkan dari teman sebaya. Oleh sebab itu, teman sebaya merupakan teman yang dapat diberikan kepada remaja untuk bersosialisasi tanpa harus selalu berfokus dengan *smartphone* masing-masing. Sehingga dari penjabaran di atas penulis tertarik untuk meneliti hubungan penggunaan *smartphone* dengan sosialisasi teman sebaya pada anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso.

## METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi penelitian ini yaitu anak usia 13-15 tahun sejumlah 504 anak dan sampel yang diambil sejumlah 223 anak dengan menggunakan teknik *probability*

*sampling* dengan cara *simple random sampling*.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 16 Juni 2017 di SMP Negeri 03 Bondowoso dengan menggunakan uji *pearson* dengan tingkat kesalahan  $\alpha < 0,05$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. HASIL

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia pada Anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso Juni 2017

Usia (tahun)	Jumlah (orang)	Prosentase (%)
13	67	30,04
14	119	53,36
15	37	16,59
Jumlah	223	99,99

Sumber: Data primer terolah.

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa mayoritas usia pada kelas VII dan VIII di SMP Negeri 03 Bondowoso adalah usia 14 tahun yaitu sebanyak 119 (53,36%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin pada Anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso Juni 2017

Jenis Kelamin	Jumlah (orang)	Prosentase (%)
Perempuan	145	65,02

Laki-laki	78	34,97
Jumlah	223	99,99

Sumber: Data primer terolah.

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa mayoritas jenis kelamin pada kelas VII dan VIII di SMP Negeri 03 Bondowoso adalah jenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 145 (65,02%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Penggunaan *Smartphone* pada Anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso Juni 2017

Penggunaan <i>Smartphone</i>	Jumlah (orang)	Prosentase (%)
Kurang	6	2,7
Cukup	155	69,5
Baik	62	27,8
Jumlah	223	100

Sumber: Data primer terolah

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa sebagian besar anak menggunakan *smartphone* masuk dalam kategori cukup yaitu sebanyak 155 orang (69,5%).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Sosialisasi Teman Sebaya pada Anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso Juni 2017

Sosialisasi Teman Sebaya	Jumlah (orang)	Prosentase (%)
Baik	187	83,9
Kurang	36	16,1
Jumlah	223	100

Sumber: Data primer terolah

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa mayoritas anak dalam sosialisasi teman sebaya yang baik sebanyak 187 orang (83,9%).

Tabel 5.5 Hubungan Penggunaan *Smartphone* dengan Sosialisasi Teman Sebaya pada Anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso Juni 2017

	Sosialisasi Teman Sebaya						P value
	Baik		Kurang		Total		
	n	%	n	%	n	%	
Penggunaan <i>Smartphone</i>	Kurang		Kurang		Total		0,263
	6	2,7	0	0	6	2,7	
	125	56,1	30	13,5	155	69,5	
	Baik		Baik		Total		
	56	25,1	6	2,7	62	27,8	
Total	187	83,9	36	16,1	223	100	

Sumber: data primer terolah

Tabel 5 menunjukkan hasil dari data *bivariate* pada uji *Pearson* diketahui *P value*  $0,263 > 0,05$  yang menunjukkan  $H_0$  diterima yang berarti tidak ada hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan sosialisasi teman sebaya pada anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso.

## B. PEMBAHASAN

### 1. Penggunaan *Smartphone*

Berdasarkan hasil analisa data yang dilakukan kepada 223 responden menunjukkan bahwa sebagian besar responden dalam penggunaan *smartphone* yang cukup sebanyak 155 orang atau 69,5% sedangkan sisanya yaitu 62 orang atau 27,8% merupakan responden dengan pengguna *smartphone* baik dan 6 orang atau 2,7% dengan pengguna *smartphone* kurang. Peneliti menyimpulkan bahwa anak cukup sering menggunakan *smartphone* karena anak lebih tertarik bermain dengan media sosial daripada bermain dengan teman secara langsung.

Kesimpulan tersebut di dapatkan dari lima indikator penggunaan *smartphone* yaitu kepemilikan, kategori, lama penggunaan, aplikasi dan biaya penggunaan *smartphone*. Krisyanidayati (2017) remaja usia 13-15 tahun menggunakan *smartphone* untuk fitur di media sosial yang merupakan ruang interaksi yang menyajikan berbagai fasilitas seperti *chatting*, memperoleh informasi dan juga menjalin komunikasi. Rata-rata pemakaian ponsel pintar selama 5,5

jam per hari dan puncaknya terjadi pada malam hari. Ini belum termasuk saat mereka melihat televisi yang menghabiskan 4 jam per hari, dan mendengarkan radio sekitar 60 menit (Iskandar, 2015).

Berkaitan dengan penggunaan *smartphone* yang cukup (69,5%), ada beberapa potensi yang mendukung di tinjau dari data kuesioner penggunaan *smartphone* yakni dari keseringan responden menggunakan *smartphone* 98 dari 223 responden mengatakan sering menggunakan *smartphone*, sedangkan sisanya mengatakan selalu 60 responden, kadang-kadang 60 responden dan responden yang tidak pernah menggunakan *smartphone* diketahui hanya 5 responden. Jika ditinjau dari harga *smartphone* yang menunjukkan responden ketagihan untuk mengoprasikan *smartphone*, mayoritas responden menggunakan *smartphone* dengan harga satu hingga dua juta rupiah, dimana harga tersebut menunjukkan harga dengan kategori *smartphone* kelas mainstream atau kategori *smartphone* yang paling banyak diburu. Maulana (2016) membagi *smartphone* ke dalam empat tingkatan, yakni entry-level, mainstream, high-end, dan flagship.

Semua yang terbaik ada pada lini produk flagship. *Smartphone* dengan kelas mainstream biasanya paling banyak diburu dan sangat menarik terutama untuk para penggila gadget yang tak ingin ketinggalan dengan teknologi terkini. Peneliti menyimpulkan bahwa anak lebih sering dan akan ketergantungan dengan *smartphone* didasarkan atas kualitas dan harga *smartphone*. Lebih mahal dan canggih *smartphone*, anak akan lebih senang berlama-lama dengan *smartphone*, baik dalam bermedia sosial ataupun menggunakan berbagai aplikasi yang ada di dalam *smartphone*.

Anto (2016) menyebutkan bahwa batas penggunaan *smartphone* dalam sehari tidak boleh lebih dari 2 jam, anak-anak berusia 2 sampai 5 tahun seharusnya tidak lebih dari satu jam sehari, dan anak-anak berusia 5-18 tahun tidak lebih dari dua jam setiap harinya. Lama aktivitas yang dilakukan di depan layar gadget seperti telepon genggam atau tablet terbukti memiliki dampak bagi kesehatan dan sosial (Fatwa, Ibrahim, Arifah & Tjandra, 2015). Sedangkan peneliti menemukan mayoritas responden menatap layar *smartphone* dalam sehari bisa mencapai 8 jam per hari yaitu sebanyak

61 dari 223 responden bisa menatap layar *smartphone* 3 jam sekali dalam sehari. Peneliti mendapatkan anak yang sering menatap layar *smartphone* akan lebih kurang bersosialisasi dengan teman disekitarnya, karena anak akan lebih fokus dengan *smartphone* daripada teman disekitarnya.

## 2. Sosialisasi Teman Sebaya

Berdasarkan hasil analisa data yang dilakukan kepada 223 responden menunjukkan bahwa responden memiliki sosialisasi dengan teman sebaya baik yaitu dengan prosentase 83,9% atau 187 responden. Sedangkan sisanya yaitu 16,1% atau 36 responden memiliki sosialisasi yang kurang baik dengan teman sebayanya. Sosialisasi teman sebaya dikatakan baik jika anak berkomunikasi atau bersosialisasi secara langsung dan dilakukan dalam periode yang cukup sering atau pertemuan lebih dari tiga kali dalam sehari, sedangkan dikatakan kurang baik jika anak berkomunikasi atau bersosialisasi dengan dengan teman tidak secara langsung dan dalam periode yang singkat dalam sehari.

Peneliti menemukan hasil bahwa sosialisasi yang baik diketahui dari data kuesioner yang diberikan kepada 223 responden di SMP Negeri

03 Bondowoso. Salah satu pertanyaan yang mendukung yaitu keseringan responden dalam berkomunikasi dengan teman sebaya yang menunjukkan 100 dari 223 responden sering bertemu atau berkomunikasi dengan teman sebaya. Selain itu, 123 dari 223 responden menunjukkan bahwa lebih banyak yang mengikuti kegiatan organisasi. Hal lain yang mendukung di dalam kelompok yaitu 191 dari 223 responden melakukan kegiatan positif bersama dengan teman sebaya. Hurlock (2003) mengatakan bahwa dengan meluasnya kesempatan untuk melibatkan diri dalam berbagai kegiatan sosial maka wawasan sosial semakin baik pada remaja yang lebih besar. Semakin banyak partisipasi sosial, semakin besar kompetensi sosial remaja.

Menurut Hurlock (2013) minat yang sama akan menimbulkan perasaan senang berada bersama orang lain dan ini akan memudahkan berkomunikasi serta pengungkapan afeksi. Hal ini berlaku untuk semua hubungan teman, tetapi terutama untuk hubungan persahabatan. Data yang di dapat yaitu 156 dari 223 responden memiliki minat dan hobi yang sama, tetapi dalam

pelaksanaannya responden hanya kadang-kadang melakukannya.

Data lain yang mendukung bahwa anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso yaitu jenis kelamin dan jumlah teman. Peneliti menemukan 150 dari 223 responden mempunyai teman lebih dari 2 atau tiga orang teman yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Sedangkan sisanya yaitu 72 responden berteman dengan sesama jenis dan hanya 1 responden yang berteman dengan lawan jenis.

Hurlock (2003) mengatakan bahwa anak usia 13-15 tahun atau remaja biasanya mempunyai teman dua atau tiga orang teman dekat atau sahabat karib. Mereka adalah sesama seks yang mempunyai minat dan kemampuan yang sama. Sedangkan pada Hurlock (2013) mengatakan bahwa Jumlah teman yang dibutuhkan akan meningkat bila anak bertambah dewasa.

### **3. Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Sosialisasi Teman Sebaya**

Hasil uji data *bivariate* pada uji *Pearson P value* pada tabel 5 diperoleh  $0,263 > 0,05$  dengan demikian  $H_0$  di terima yang berarti tidak ada hubungan antara penggunaan smartphone dengan



sosialisasi teman sebaya pada anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso. Hasil tersebut disebabkan karena sebagian besar anak menggunakan *smartphone* masuk ke dalam kategori cukup sering, sedangkan sosialisasi dengan teman sebaya masuk dalam kategori baik.

Hasil tersebut disebabkan karena beberapa hal diantaranya responden menggunakan *smartphone* saat bersama dengan teman sebaya, responden banyak berkomunikasi secara tidak langsung dengan teman sebaya, hanya mempunyai teman di sekolah dan mempunyai konflik atau bertengkar dengan teman sebaya serta *variabel confounding* yaitu partisipasi sosial, prasangka dengan sebaya.

Norisanto (2016) menemukan bahwa anak-anak yang tidak bersosialisasi yaitu ternyata mereka menghabiskan waktu satu jam lebih lama tiap harinya untuk menonton TV, bermain game di komputer, main game konsol dan untuk mengecek *smartphone*. Sedangkan peneliti menemukan bahwa 96 dari 223 responden kadang-kadang menggunakan *smartphone* ketika bersama teman sebaya dan 110 dari 223

responden berkomunikasi secara tidak langsung dengan teman sebaya.

Teman dekat saling mempengaruhi satu sama lain. Meskipun kadang-kadang juga bertengkar. Prasangka akan berbahaya karena anak berprasangka seringkali menjadi kejam, tidak toleran, kaku dan ingin membalas dendam yang merupakan sifat yang dapat menjadi kebiasaan dan mempengaruhi hubungan mereka dengan orang yang tidak menjadi sasaran prasanga. Hal tersebut juga saling berkitan dengan partisipasi sosial dimana anak akan merasa 'kehilangan' apabila tidak dapat bergaul atau melakukan sesuatu bersama orang lain (Hurlock, 2013). Peneliti menemukan bahwa 154 dari 223 responden kadang-kadang bertengkar atau memiliki konflik dengan teman sebaya. Peneliti menyimpulkan bahwa anak yang sering mendapatkan konflik atau bertengkar diakibatkan oleh anak yang berprasangka dan partisipasi sosial yang terlalu banyak. Anak yang memiliki jumlah teman yang banyak akan merasa kehilangan apabila tidak dapat bergaul atau melakukan sesuatu bersama orang lain.

Hurlock (2013) mengatakan Anak lebih menghargai dan lebih menyukai orang yang melihat sesuatu berdasarkan kerangka acuan yang sama dengan mereka dan yang karenanya 'berbicara dengan bahasa yang sama'. Hal ini berlaku baik untuk hubungan teman bermain maupun hubungan persahabatan karena nilai yang sama akan membuka peluang bagi timbulnya permainan yang menyenangkan dan komunikasi yang baik. Peneliti menemukan 112 dari 223 responden kesulitan dalam berkomunikasi dengan masalah perbedaan bahasa. Peneliti mendapatkan bahwa anak yang kurang pintar dalam berbahasa akan lebih sulit untuk berkomunikasi dan bersosialisasi.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian tentang hubungan penggunaan *smartphone* dengan sosialisasi teman sebaya pada anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso di dapat 6 responden atau 2,7% dari 223 responden dalam penggunaan *smartphone*

masuk ke dalam kategori baik, 155 responden atau 69,5% masuk ke dalam penggunaan *smartphone* cukup dan penggunaan *smartphone* yang baik sebanyak 62 responden atau 27,8%.

2. Anak usia 13-15 tahun yang memiliki sosialisasi yang baik dengan teman sebaya sebanyak 187 responden atau 83,9% dan sisanya yaitu 36 responden atau 16,1% memiliki sosialisasi yang kurang baik dengan teman sebaya.
3. Tidak ada hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan sosialisasi teman sebaya pada anak usia 13-15 tahun di SMP Negeri 03 Bondowoso dengan  $p\text{ value } 0,263 \geq 0,05$ .

### B. SARAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan disarankan kepada:

1. Anak usia 13-15 tahun  
Anak diharapkan untuk lebih banyak berkomunikasi dan bersosialisasi secara langsung dengan teman sebaya serta mengurangi penggunaan *smartphone*.
2. Institusi Pendidikan

Institusi pendidikan terutama tempat penelitian diharapkan lebih sering mengadakan pengarahan sosialisasi terhadap teman sebaya dan pengarahan untuk mengurangi penggunaan *smartphone*.

### 3. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan menguji kembali instrumen yang telah dilakukan uji validitas dan reabilitas hingga benar-benar valid dan reliabel, indikator dalam variabel penggunaan *smartphone* bisa dilakukan penelitian multivariat. Selain itu variabel *confounding* yang berhubungan dengan penggunaan *smartphone* dan sosialisasi teman sebaya bisa diteliti lebih lanjut.

### DAFTAR PUSTAKA

Amazine. (2017). *Apa Itu Smartphone? 5 Perbedaan Smartphone dengan Ponsel*. <https://www.amazine.co> (diperoleh 18 Mei 2017)

Aslan, P. (2015). eJournal Ilmu Komunikasi. *Hubungan Antara Penggunaan Smartphone Blackberry Terhadap Sikap dan Perilaku Remaja di Kota Samarinda (Studi Siswa SMK Negeri 5 Samarinda)*. 3(3), 120-133.

<http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id> (diperoleh 24 Maret 2017)

Fatwa, D.I., Ibrahim, F.M., Arifah, I.N. & Tjandra, S. (2015). *Menghitung Berapa Lama Waktu yang Sehat Untuk Melihat Layar Gadget*. <http://www.radioaustralia.net.au> (diperoleh 30 Maret 2017)

Hidayat, A.A.A. (2009). *Metode Penelitian Keperawatan & Teknik Analisa Data*. Jakarta: Salemba Medika

Hurlock, Elizabeth B. (2003). *Psikologi Perkembangan suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi 5. Jakarta: Erlangga

Hurlock, Elizabeth B. (2013). *Perkembangan Anak*. Edisi 6. Jakarta: Erlangga

Iskandar. (2015). *Orang Indonesia Pakai Smartphone 5,5 Jam Per Hari*. <http://tekno.liputan6.com> (diperoleh 30 Maret 2017)

KBBI. (2017). Arti Kata Penggunaan. <http://kbbi.web.id>. Diperoleh 06 April 2017

anidayati. (2017). *Remaja SMP Merasa Lebih Nyaman Berinteraksi di Dunia Maya, Instagram Lebih Disukai*. <http://belitung.tribunnews.com> (diperoleh 30 Maret 2017)

Maulana, A. (2016). *Ini Bedanya HP Entry-level, Mainstream, High-end dan Flagship*. <https://www.droidlime.com> (diperoleh 17 Mei 2017)

- Norisanto, A. (2016). *Berapa Jam Sehari Anak-anak Boleh Menatap Layar Gadget?.* <http://www.norisanto.com> (diperoleh 30 Maret 2017)
- Nursalam. (2013). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Edisi 3.* Jakarta: Salemba Medika
- Panji, A. (2014). *Orang Indonesia Pakai "Smartphone" 3 Jam Per Hari.* <http://tekno.kompas.com> (diperoleh 30 Maret 2017)
- Potter, Patricia. A., Perry, Anne. G. (2010). *Fundamental Keperawatan.* Edisi 7. Jakarta: Salemba Medika
- Prabancono, H. (2015). *Pengguna Smartphone di Indonesia capai 55 juta orang.* <http://techno.okezone.com> (diperoleh 09 Maret 2017)
- Rahma, A. (2015). *Jom Fisip. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktifitas Kehidupan Siswa (Studi Kasus MAN 1 Rengat Barat), 2(2).* <http://download.portalgaruda.org> (diperoleh 24 Maret 2017)
- Riduwan, Dr. M.B.A. (2014). *Dasar-dasar Statistika.* Bandung: Alfabeta
- Rohmah, N. (2014). *Dasar-Dasar Keperawatan Anak.* Edisi 5. Jember
- Santrock, John W. (2007). *Perkembangan Anak.* Edisi 11. Jakarta: Erlangga
- Setia, U.K. (2016). *Ikuti Batasan Waktu Main Gadget Sesuai Usia.* <http://lifestyle.liputan6.com/> (diperoleh 30 Maret 2017)
- Setiadi. (2007). *Konsep & Penulisan Riset Keperawatan.* Yogyakarta: Graha Ilmu
- Silviani, A. (2013). *Penggunaan Smartphone pada Kalangan Anak Usia Sekolah Dasar.* <http://etd.repository.ugm.ac.id> (diperoleh 19 Desember 2016)
- Wiki. (2015). *Jenis-jenis Os Smartphone.* <http://de-tekno.com> (diperoleh 21 Maret 2017)
- Zaki, A. 2008. E. *Lifestyle: Memanfaatkan Beragam Perangkat Teknologi Digital.* Surabaya : Salemba Infotek