

DAFTAR PUSTAKA

- Andreassen dan Lervik. 2015. *The Evolution and Futures of National Customer Satisfaction Index Models*. Journal of Economic, Psychology, 22(2), 217-245.
- Ameliola dan Nugraha.(2013).Perkembangan Media Informasi dan Teknologi terhadap Anak dalam Era Globalisasi.
- Achmad Sunarto. 2014 , Tt. Tarjamah Shahih Bukhari Jilid 1. Semarang: Asy Syifa’.
- Caglar Yildirim. (2014). Exploring The Dimensions Of Nomophobia Developing and Validating a Questionnaire Using Mixed Methods Research. Graduate Theses and Dissertations. Paper 14005. Iowa State University
- Dalyono, M. 2009. Psikologi Pendidikan. Jakarta. Rineka Cipta.
- Ivana Sarahfebi , Pengaruh Gadget. 2015 dalam <http://www.authorstream.com/Presentation/ivanasarahfebi2353498-pengaruh-gadget/>,diakses pada 21 November 2019.
- Juditha Christiany. 2011 . *Pengaruh Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makassar* . Journal [Online]. Vol 13 No 01 . www.scribd.com . Di akses pada tanggal 22 November 2019.
- King, L.A. 2014. *The Science Of Psychology : An Appreciative View (3rd Ed)*. New York, Ny : Mcgraw Hill Education.
- Kotler dan Keller. 2009. *Manejemen Pemasaran*. Jilid I. Edisi ke 13 Jakarata : Erlangg.
- Kursiwi, “ Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta” , Skripsi pada Sekolah Sarjana UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta, 2016. Hal 12.
- Mas Min, “Kesehatan Menurut Ahli dan Jenis Jenis Kesehatan Secara Umum”. Januari 2017.
- Mohd. Rafiq, “Dependency Theory (Sandra Ball Rokeach dan Melvin L. DeFleur). Vol. VI, No. 01 Januari 2012, 01-13.
- Mezizko Dwi Putra. (2015). Hubungan antara Penggunaan Smartphone Dengan Ketergantungan Berinteraksi di Dunia Maya. Bandar Lampung:Universitas Lampung.
- North Western University. Revised parenting in the age of digital technology a national survey. Illinois: Northwestern University; 2014.

- Nana Syaodih Sukmadinata. 2005. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Pew Research Center. A closer look at gadget ownership. 2012 (diunduh 30 Juli 2018). Tersedia dari: <http://www.pewinternet.org/2012/06/28/a-closer-look-at-gadget-ownership/>.
- Rosenfield M. Computer vision syndrome: a review of ocular causes and potential treatments, USA. *Ophthalmic Physiol Opt.* 2011;31(5):502–15
- Rozalia, M. F. 2017. Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, No 5. Hal 722-731.
- Republik Indonesia. 2014. Peraturan Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2014 Tentang Pelaksanaan Pemberian Tunjangan Kinerja Bagi Pegawai Di Lingkungan Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia. Jakarta: Kemenkumham RI.
- Sadam S, Gadget Mempengaruhi Perilaku Sosial, dalam https://www.academia.edu/11522586/GADGET_MEMPENGARUHI_PERILAKU_SOSIAL . diakses pada 22 November 2019.
- Sumadi Suryabrata. (2006). Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sardiman. 2008. Interaksi motivasi & Belajar Mengajar. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2006. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, Singgih. 2012. Panduan Lengkap SPSS Versi 20. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suyono & Hariyanto. 2015. Implementasi Belajar & Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tressia, Dara. (2012). Daya Tarik Trend Fashion Korea Sebagai Budaya Populer di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung. Skripsi, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- Yustinus, Semiun. 2006. Kesehatan Mental 3. Yogyakarta: Kanisius.
- Yuniar, G.S & Nurwidawati, D. (2013). Hubungan antara Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook dengan Pengungkapan Diri (*Self Disclosure*)

pada Siswa-Siswi Kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya. *Character*, 02 (01).
Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Semarang.

Winoto, H.(2013). *Dampak Penyalahgunaan Teknologi Komunikasi Gadget pada Anak dan Remaja*.

LAMPIRAN

DAFTAR RESPONDEN

No	Nama	Kelas	Jenis Kelamin
1.	Nur Ikhsan	XI MIA	laki-laki
2.	Nuraeni Papalia	XI MIA	Perempuan
3.	Murniyanti	XI Mia	Perempuan
4.	Yesmi putri Yasenta	XI MIA	Perempuan
5.	Mirna	XI Mia	Perempuan
6.	Reski zulfikar sulaiman	XI MIA	laki-laki
7.	Nurul Maghfirah	XI mia	Perempuan
8.	Aprilia usman	XI MIA	Perempuan
9.	Hasrul	XI IPA	laki-laki
10.	Juanda julianto	XI MIA	laki-laki
11.	Indri anjelitafrilianti	XI MIA	Perempuan
12.	Muhammad Rias Adrian	XI MIA	laki-laki
13.	NurHalysa w	IX MIA	Perempuan
14.	Putri Irtifah	XI MIA	Perempuan
15.	Sultan Hasanuddin Al Haidar	XI mia	laki-laki
16.	Fitria	XI (MIA)	Perempuan
17.	Muh Rifki Suharman	XI MIA	laki-laki
18.	Danita Ramadhani	XI MIA	Perempuan
19.	Suci Ramadhni	XIMIA	Perempuan
20.	Suraini	XI MIA	Perempuan
21.	Muhammad Rizal	X1 ips	laki-laki
22.	Muhammad Farhan altriansyah	XI iis	laki-laki
23.	Nadya Dwiyanti Alty	XI.IIS	Perempuan
24.	Muh Rizal	X1 ips	laki-laki
25.	Muhammad Haritz	XI MIA	laki-laki
26.	Indri Anjelitafrilianti	XI MIA	Perempuan
27.	Melsa	XI MIA	Perempuan
28.	Ardi	XI(iis)	laki-laki
29.	Ardian	XI(ips)	laki-laki
30.	Asriana	XI ips	Perempuan
31.	Suci Afriani	XI MIA	Perempuan
32.	Fitry	XI	Perempuan
33.	Agung prachasa putra	XI IIS	laki-laki
34.	Reski zulfikar sulaiman	XI MIA	laki-laki
35.	Aan sugito hari	XI MIA	laki-laki
36.	Nurul maghfirah	XI mia	Perempuan
37.	Melsa	XI MIA	Perempuan
38.	Reski zulfikar sulaiman	XI MIA	laki-laki

39.	Muhammad Rias Adrian	XI MIA	laki-laki
40.	Nurul Maghfirah	XI MIA	Perempuan
41.	Nurhalysa w	Ix mia	Perempuan
42.	Muhammad Imran Rizky anugrah Akbar	XI/iis	laki-laki
43.	Naila Jilan Ramadhani	11 IPS	Perempuan
44.	Ramadhani	XI IPS	laki-laki
45.	Musdalifa	XI ' ips	Perempuan
46.	Hesti rugaya	XI.IIS	Perempuan
47.	Hajar aswad	XI ips	Perempuan
48.	Widyaputri	Xliis	Perempuan
49.	Yuliana Syartia	XII ips	Perempuan
50.	Nursyamsi	XI iis	Perempuan
51.	Muhammad Farhan altriasnyah	XI iis	laki-laki
52.	Muhammad Arsyad Anugrah	XI 2 (IIS)	laki-laki

HASIL TABEL RESPONDEN

1. KESEHATAN

No	Pertanyaan	SS	S	TS
1.	Saya merasa kelelahan pada saat menggunakan gawai.	53,8%	36,5%	9,6%
2.	Penglihatan saya menjadi buram, jika terlalu lama menggunakan gawai.	44,2%	30,8%	25%
3.	Saya sering terlambat tidur, karena terlalu asyik menggunakan gawai.	53,8%	25%	21,2%
4.	Saya sering sakit kepala, jika menggunakan gawai terlalu lama.	48,1%	26,9%	25%
5.	Saya merasa gelisah, jika tidak menggunakan gawai dalam sehari.	36,5%	38,5%	25%
6.	Saya lebih menyukai berkomunikasi melalui gawai daripada bertatap muka secara langsung.	25%	42,3%	32,7%
7.	Saya sering menyimpan gawai di sekitar saya pada saat tidur.	28,8%	30,8%	40,4%

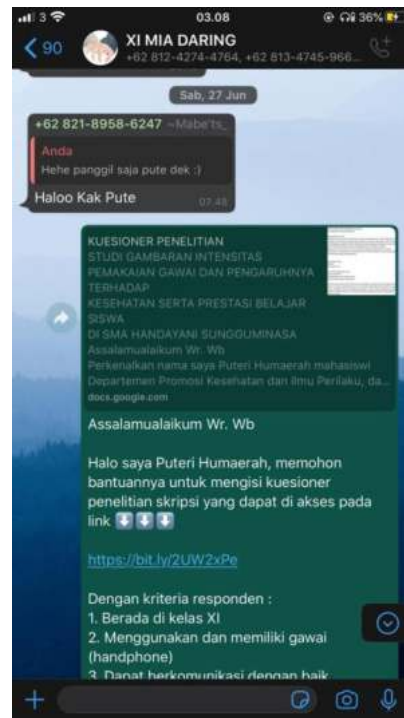
2. PRESTASI BELAJAR

No	Pertanyaan	SS	S	TS
1.	Saya selalu menggunakan gawai pada saat proses belajar mengajar.	32,7%	48,1%	19,2%
2.	Saya menggunakan gawai sebagai media untuk mengakses materi pelajaran untuk menambah wawasan dan pengetahuan.	69,2%	28,8%	1,9%
3.	Prestasi belajar saya meningkat setelah mengenal gawai.	28,8%	59,6%	11,5%
4.	Saya sering menghabiskan waktu pada saat menggunakan gawai daripada mengerjakan tugas.	19,2%	40,4%	40,4%
5.	Saya lebih menyukai aplikasi pelajaran (ex: Ruang guru, Zenius,dll), karena dapat mengakses materi 24 jam dari pada bimbingan belajar (ex: JILC, GO, dll)	34,6%	46,2%	19,2%
6.	Konsentrasi belajar saya menurun, jika gawai berada disekitar saya.	26,9%	53,8%	19,2%
7.	Saya ketahuan menyontek di gawai, pada saat ulangan harian di sekolah.	25%	44,2%	30,8%

FOTO SEKOLAH SMA HANDAYANI SUNGGUMINASA



DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN



SURAT IZIN PENELITIAN



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Masjid Raya No. 38 Tlp. 0411-887188 Sungguminasa 92111

Sungguminasa, 2 Juli 2020

K e p a d a

Nomor : 503/248/DPM-PTSP/PENELITIAN/07/2020 Yth. Kepala SMA HANDAYANI SUNGGUMINASA
Lamp : - Di -
Perihal : Rekomendasi Penelitian Tempat

Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor : 3191/S.01/PTSP/2020 tanggal 30 Juni 2020 tentang Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **PUTERI HUMAERAH**
Tempat/Tanggal Lahir : **UJUNG PANDANG / 21 Juni 1998**
Nomor Pokok : **K11116501**
Jenis Kelamin : **Perempuan**
Program Studi : **Kesehatan Masyarakat**
Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa (S1)**
Alamat : **BTN ANDI TONRO PERMAI BLOK B2/3 KEL. PACCINONGANG
KEC. SOMBA OPU**

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul **"STUDI GAMBARAN INTENSITAS PEMAKAIAN GAWAI DAN PENGARUHNYA TERHADAP KESEHATAN SERTA PRESTASI SISWA DI SMA HANDAYANI SUNGGUMINASA"**

Selama : 1 Juli 2020 s/d 1 Agustus 2020
Pengikut : -

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Gowa;
2. Penelitian/Pengambilan Data tidak menyimpang dari izin yang diberikan.;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1(satu) Eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Gowa Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Gowa.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.



Ditandatangani secara elektronik oleh :
a.n. BUPATI GOWA
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
H.INDRA SETIAWAN ABBAS,S.Sos,M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda
Nip : 19721026 199303 1 003

ANGKET PENELITIAN

Studi Gambaran Intensitas Pemakaian Gawai dan Pengaruh Terhadap Kesehatan dan Prestasi Belajar Siswa di SMA Handayani Sungguminasa

I. IDENTITAS DIRI

Nama :
Kelas :
Jenis Kelamin : Laki-laki / Perempuan
Tanggal Pengisian :

II. ANGKET INTENSITAS PEMAKAIAN GAWAI

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur dan sesuai pengalaman pribadi anda.

1. Anda menggunakan gawai untuk apa saja?
 - a. Mengakses informasi
 - b. Sebagai akses hiburan
 - c. Sebagai sarana komunikasi untuk bersosialisasi
 - d. Sebagai media bisnis
 - e. Semuanya
2. Aplikasi apa saja yang anda gunakan?
 - a. Chatting (line, whatsapp, telegram, dll)
 - b. Media Sosial (facebook, instagram, twitter, dll)
 - c. Browsing (pelajaran, berita, gosip)
 - d. Games (semua jenis games)
 - e. Semuanya
3. Berapa lama anda menggunakan gawai dalam sehari?
 - a. Kurang dari 1 jam
 - b. 1-2 jam
 - c. 3-4 jam
 - d. 5-6 jam
 - e. Lebih dari 6 jam
4. Berapa lama anda menggunakan gawai untuk belajar dan mengerjakan tugas dalam sehari?
 - a. Kurang dari 1 jam
 - b. 1-2 jam
 - c. 3-4 jam
 - d. 5-6 jam
 - e. Lebih dari 6 jam

5. Berapa lama anda menggunakan gawai untuk bermain media sosial (medsos) dalam sehari?
 - a. Kurang dari 1 jam
 - b. 1-2 jam
 - c. 3-4 jam
 - d. 5-6 jam
 - e. Lebih dari 6 jam
6. Berapa lama anda menggunakan gawai untuk berkomunikasi dalam sehari?
 - a. Kurang dari 1 jam
 - b. 1-2 jam
 - c. 3-4 jam
 - d. 5-6 jam
 - e. Lebih dari 6 jam
7. Berapa lama anda menggunakan gawai untuk bermain game dalam sehari?
 - a. Kurang dari 1 jam
 - b. 1-2 jam
 - c. 3-4 jam
 - d. 5-6 jam
 - e. Lebih dari 6 jam

III. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Dibawah ini telah di sediakan beberapa pertanyaan dengan alternatif jawaban. Pilihlah salah satu jawaban yang paling cocok dengan keadaan diri anda dan berilah tanda cek centang (✓) pada kolom yang telah tersedia.

IV. KETERANGAN PENGISIAN ANGKET

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju

1. Angket Pemakaian Gawai Pada Kesehatan

No	Pertanyaan	SS	S	TS
1.	Saya merasa kelelahan pada saat menggunakan gawai.			
2.	Penglihatan saya menjadi buram, jika terlalu lama menggunakan gawai.			
3.	Saya sering terlambat tidur, karena terlalu asyik menggunakan gawai.			
4.	Saya sering sakit kepala, jika menggunakan gawai			

	terlalu lama.			
5.	Saya merasa gelisah, jika tidak menggunakan gawai dalam sehari.			
6.	Saya lebih menyukai berkomunikasi melalui gawai daripada bertatap muka secara langsung.			
7.	Saya sering menyimpan gawai di sekitar saya pada saat tidur.			

2. Angket Pemakaian Gawai Pada Prestasi Belajar

No	Pertanyaan	SS	S	TS
1.	Saya selalu menggunakan gawai pada saat proses belajar mengajar.			
2.	Saya menggunakan gawai sebagai media untuk mengakses materi pelajaran untuk menambah wawasan dan pengetahuan.			
3.	Prestasi belajar saya meningkat setelah mengenal gawai.			
4.	Saya sering menghabiskan waktu pada saat menggunakan gawai daripada mengerjakan tugas.			
5.	Saya lebih menyukai aplikasi pelajaran (ex: Ruang guru, Zenius,dll), karena dapat mengakses materi 24 jam dari pada bimbingan belajar (ex: JILC, GO, dll)			
6.	Konsentrasi belajar saya menurun, jika gawai berada disekitar saya.			
7.	Saya ketahuan menyontek di gawai, pada saat ulangan harian di sekolah.			

RIWAYAT HIDUP



NAMA : PUTERI HUMAERAH
 TEMPAT/ TANGGAL LAHIR : UJUNG PANDANG, 21 JUNI 1998
 ALAMAT : BTN. ANDI TONRO PERMAI B2 NO 3,
 SUNGGUMINASA
 EMAIL : puterihumaerah2106@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SDI. BERTINGKAT SUNGGUMINASA : TAHUN 2004-2010
2. SMPN 1 SUNGGUMINASA : TAHUN 2010-2013
3. SMAN 2 TINGGIMONCONG : TAHUN 2013-2016

RIWAYAT ORGANISASI

1. BENDAHARA MADING SMAN 2 TINGGIMONCONG PERIODE 2013-2015.
2. PENGURUS DAERAH ISMKMI (IKATAN SENAT MAHASISWA KESEHATAN MASYARAKAT INDONESIA) PERIODE 2017-2018.
3. PENGURUS WILAYAH ISMKMI (IKATAN SENAT MAHASISWA KESEHATAN MASYARAKAT INDONESIA) PERIODE 2018-2019.
4. ANGGOTA EARTH HOUR MAKASSAR.
5. PENGURUS NASIONAL ISMKMI (IKATAN SENAT MAHASISWA KESEHATAN MASYARAKAT INDONESIA) PERIODE 2019-2020.
6. SEKRETARIS HIMPUNAN FORMA PKIP FKM UNHAS PERIODE 2019-2020.