

**Hubungan penggunaan multimedia dengan  
perkembangan kepribadian siswa di SD 05 Koto Tengah  
Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar  
TAHUN 2014**

**SKRIPSI**



**Oleh**

**AFYOU SYAFYAN DANNEI**

**10103084105488**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
STIKES PERINTIS SUMATRA BARAT  
TAHUN 2014**

**Hubungan penggunaan multimedia dengan  
perkembangan kepribadian siswa di SD 05 Koto Tengah  
Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar  
Tahun 2014**

**Penelitian Keperawatan Jiwa**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat**

**Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan**



**Oleh**

**AFYOU SYAFYAN DANNEI**

**10103084105488**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN**

**STIKES PERINTIS SUMATRA BARAT**

**TAHUN 2014**

## HALAMAN PERNYATAAN ORIGINAL

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Namalengkap : Afyou syafyan dannei  
Nomorindukmahasiswa : 10103084105488  
Namapembimbing 1 : Supiyah S.Kp M.Kep  
Namapembimbing 2 : Ns. Falerisis kayunere S.Kep  
Namapenguji 1 : Ns. YaslinaM.KepSp.Kom  
Namapenguji 2 : SupiyahS.KpM.Kep

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan plagiat dan merupakan hasil karya sendiri serta semua sumber baik yang dikutipmaupun yang dirujuk saya menyatakan dengan benar.

Apabila suatu saat nanti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia untuk dicabut gelar akademik yang telah diperoleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar –benarnya.

Bukittinggi, Agustus2014



Afyou syafyan dannei

NIM. 10103084105488

**Program Studi Ilmu Keperawatan  
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Perintis Sumatera Barat  
Skripsi, Agustus 2014**

**AFYOU SYAFYAN DANNEI**

**Hubungan Penggunaan Multimedia  
Dengan Perkembangan Kepribadian Siswa Di Sd 05 Koto  
Tengah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar Tahun 2014**

**Xi + VI BAB + 64 Halaman + 4 Tabel + 9 Lampiran**

### **ABSTRAK**

Kepribadian adalah bagian dari diri manusia yang sangat unik dimana kita memiliki kecenderungan yang cukup besar untuk merespon segala sesuatu. Secara garis besar ada dua factor utama yang mempengaruhi perkembangan kepribadian, yaitu factor hereditas dan factor lingkungan. Salah satu yang factor lingkungan yang mempengaruhi adalah penggunaan multimedia seperti TV, HP, komputer dan internet. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan multimedia dengan perkembangan kepribadian siswa SD. Sampel penelitian ini adalah siswa SD N 05 Koto Tengah sebanyak 69 orang yang diambil secara *stratified random sampling*. Teknik pengambilan angket dan desain penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional*. Berdasarkan analisis menggunakan komputerisasi dengan uji *chi square* diperoleh nilai  $p=0,027$  ( $p \leq 0,05$ ) yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan multimedia dengan perkembangan kepribadian siswa, dengan tingkat kepercayaan 95% didapatkan OR=6,414. Dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan multimedia dengan perkembangan kepribadian siswa di SD 05 koto tengah kecamatan tanjung emas kabupaten tanah datar tahun 2014. Dari penelitian yang dilakukan diharapkan kepada keluarga khususnya keluarga dengan anak usia sekolah agar dapat mengawasi penggunaan multimedia pada anak.

**Kata kunci : Penggunaan Multimedia,  
Perkembangan Kepribadian Anak**  
**Daftar Pustaka : 22 (2000 - 2014)**

**Degree of Nursing Science Program  
Perintis School of Health Science  
Under Graduate Thesis, August 2014**

**AFYOU SYAFYAN DANNEI**

**The Correlation Between Use of Multimedia toward Student Personality Development In Elementary School 05 Koto Tangah District of Tanjung Emas Tanah Datar 2014.**

**Xi + CHAPTER VI + 64 Pages + 4 Tables + 9 Enclosures**

### **ABSTRACT**

Personality is part of man which is very unique in that we have a tendency that is large enough on respond to everything. Broadly speaking there are two main factors that influence the development of personality, the factors herediter and environmental factors. One of the environmental factors that affect the use of multimedia such as televition, handphone, computers and the internet. This research determine the correlation between use of multimedia toward personality development of elementary school students. The design of this study used cross-sectional approach. The sample is elementary school students Koto Tangah as many as 69 people which been taken by stratified random sampling. Techniques of data collection used questionnaires. Based on an analysis using computerized with the value obtained by chi-square test  $p = 0.027 (p \leq 0,05)$  that's howed a significant relationship between the use of multimedia to the personality development of student, with aconfidence level of 95% that obtained  $OR = 6.414$ . It can be concluded that there is a correlation with the development of multimedia personality of students in 05 elementary districts koto hands ofgold capeflatland districtin 2014. From there search is expected to families, especially families with school-age children in order to supervise the use of multimedia in children.

**Keywords: Use of Multimedia, Child Personality Development**

**References: 22 (2000 - 2014)**

PERNYATAAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Hubungan penggunaan multimedia dengan perkembangan kepribadian siswa di SD 05 Koto Tengah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar tahun 2014

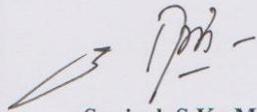
Nama Mahasiswa : Afyou syafyan dannei

NIM : 10103084105488

Skripsi ini telah diperiksa, disetujui dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Perintis Sumatra Barat pada 25 Juli 2014.

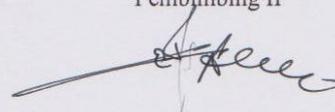
Bukittinggi, Agustus 2014

Pembimbing I



Supivah S Kp M Kep

Pembimbing II



Ns Falerisiska Yunere S Kep

NIDN : 1025028003

Pengesahan,

Ketua PSIK STIKes Perintis



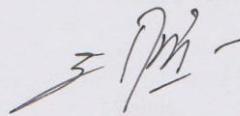
Ns Yaslina, M.Kep, Sp. Kom

NIDN : 1006037301

**PANITIA UJIAN SKRIPSI PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SUMATRA BARAT**

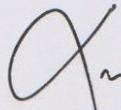
Bukittinggi, 25 Agustus 2014

Ketua



**Supiyah S.Kp M.Kep**

Anggota



**Ns Yaslina, M.kep. Sp.Kom**

NIDN : 100603301

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

Nama : Afyou Syafyan Dannei  
Tempat / tanggalahir : Koto Tengah, 26 januari 1992  
JenisKelamin : Laki-Laki  
AnakKe : 3 dari 3 bersaudara  
Nama Orang Tua  
Ayah : Zainis  
Ibu : Armainis  
Agama : Islam  
Alamat : Jorong Koto Tengah Kel. Koto Tengah Kec TJ  
Emas Kab Tanah Datar

### B. Riwayat Pendidikan

TK Harapan Koto Tengah : 1997-1998  
SDN 05 Koto Tengah : 1998-2004  
SMPN 1 TanjungEmas : 2004-2007  
SMAN 1 Padang Ganting : 2007-2010  
PSIK STIKesPerintisSumbar : 2010- sekarang

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir berupa Skripsi dengan judul "Hubungan Multimedia Dengan Perkembangan Kepribadian Siswa di SD negeri 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah datar". Salawat dan salam tak lupa penulis doakan juga kepada Allah SWT semoga disampaikan kepada junjungan besar nabi Muhammad SAW, segenap keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan S1 Keperawatan Stikes Perintis Sumbar.

Dalam penulisan ini penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini izinkan penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Yendrizal Jafri, S.Kp, M. Biomed selaku Ketua Stikes Perintis Sumbar yang telah banyak meluangkan waktu serta pemikiran dalam memberikan petunjuk, pengarahan maupun saran dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Ns. Yaslina, S.Kp selaku Ketua Program Studi S1 Keperawatan STIKes Perintis Sumbar.
3. Kepala Sekolah dan Staf guru SD Negeri 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas kabupaten Tanah Datar yang telah memperbolehkan penulis untuk mengambil data sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

4. Bapak dan Ibu dosen program S1 Keperawatan STIKes Perintis Sumbar yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan dan nasehat selama menjalani pendidikan.
5. Keluarga tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan baik moril maupun materi pada penulis. Buat Mama tercinta ( Mama Armainis ) dan Papa ( Papa zainis ), dan buat kakak tersayang ( bang Rori dan kak Dian) yang selalu mendoakan dan memberi dukungan sehingga Laporan Studi Kasus ini dapat diselesaikan tepat waktu.
6. Teman – teman tercinta Angkatan IV S1 Keperawatan STIKes Perintis Sumbar yang selalu memberikan masukan dan juga semangat.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi ini belum sempurna. Hal ini bukanlah suatu kesengajaan melainkan karena keterbatasan ilmu dan kemampuan penulis. Untuk itu penulis mengharapkan tanggapan, kritikan dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak dari kesempurnaan Skripsi ini.

Akhir kata kepada-Nya jualah kita berserah diri, semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya dibidang kesehatan.

Bukittingi, Juli 2014

Penulis

## **DAFTAR PUSTAKA**

Halaman

## **HALAMAN SAMPUL**

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

## **ABSTRAK**

**KATA PENGANTAR ..... i**

**DAFTAR ISI ..... iv**

**DAFTAR TABEL ..... vi**

**DAFTAR SKEMA ..... vii**

**DAFTAR LAMPIRAN ..... viii**

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

1.1 Latar belakang ..... 1

1.2 Rumusan masalah ..... 6

1.3 Tujuan peneliti..... 7

1.4 Manfaat penelitian ..... 8

1.5 Ruang lingkup penelitian ..... 9

## **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1 Multimed..... 10

2.1.1 defenisi multimedia ..... 10

2.1.2 Manfaat multimedia ..... 12

2.1.3 Pengaruh negative multimedia terhadap anak..... 14

2.2 Macam macam multimedia ..... 20

2.3 Mengenal dunia anak ..... 27

2.4 Perkembangan anak .....	31
2.4.1 Pengertian Perkembangan .....	31
2.4.2 Faktor faktor yang mempengaruhi perkembangan anak..	32
2.4.3 Fakyor factor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak..	33
2.5 Perkembangan anak usia 6-12 tahun .....	34
2.6 Kepribadian .....	41
2.6.1 Pengertian kepribadian .....	41
2.6.2 Gangguan kepribadian .....	41
2.6.3 Aspek aspek kepribadian .....	42
2.6.4 Aspek biologis dari kepribadian .....	43
2.6.5 Faktor faktor pembentukan kepribadian .....	44
2.7 Perkembangan kepribadian pada anak .....	46
 <b>BAB III KERANGKA KONSEP</b>	
3.1 Kerangka konsep .....	49
3.2 Defenisi operasional .....	50
3.3 Hipotesis .....	51
 <b>BAB IV METODE PENELITIAN</b>	
4.1 Jenis dan desain penelitian .....	52
4.2 tempat dan waktu penelitian .....	52
4.3 populasi sampel .....	52
4.3.1 populasi .....	52

4.3.2 sampel .....	52
4.4 teknik pengumpulan data .....	53
4.4.1 Data primer .....	53
4.4.2 Data sekunder .....	54
4.5 Teknik pengolahan dan analisa .....	54
4.5.1 teknik pengolahan .....	54
4.5.2 Teknik analisa data .....	54

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

5.1 Hasil pembahasan .....	57
5.1.1 Gambaran umum dan hasil penelitian .....	57
5.1.2 Analisa univariat .....	58
5.1.3 Analisa bivariat .....	59
5.2 Pembahasan .....	59
5.3 Kesulitan dan keterbatasan penelitian .....	60

## **BAB VI PENUTUP**

6.1 Kesimpulan .....	61
6.2 Saran .....	61
6.2.1 Bagi industri pendidikan .....	61
6.2.2 Bagi lahan .....	61
6.2.3 Bagi peneliti selanjutnya .....	61

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

<b>Nama tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 3.2 Defenisi operasional .....	25
Tabel 5.1 Distribusi frekwensi responden berdasarkan penggunaan multimedia siswa SD N 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar Tahun 2014 .....	39
Tabel 5.2 Distribusi frekwensi responden berdasarkan kepribadian siswa SD N 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar Tahun 2014 .....	40
Tabel 5.3 Hubungan penggunaan multimedia dengan perkembangan kepribadian siswa di SD N 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar Tahun 2014.....	41

## DAFTAR SKEMA

<b>Nama Skema</b>	<b>Halaman</b>
Skema 2.1 Kerangka teori .....	48
Skema 3.1 Kerangka Konsep .....	49

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 : Permohonan menjadi responden
- Lampiran 2 : Persetujuan menjadi responden
- Lampiran 3 : kuesioner penelitian
- Lampiran 4 : Master tabel
- Lampiran 5 : Hasil analisa SPSS
- Lampiran 6 : Jadwal penelitian
- Lampiran 7 : Surat izin pengambilan data dan penelitian
- Lampiran 8 : Surat keterangan selesai penelitian
- Lampiran 9 : Lembaran konsultasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kepribadian adalah bagian dari diri manusia yang sangat unik dimana kita memiliki kecenderungan yang cukup besar untuk merespon segala sesuatu. Dengan memahami kepribadian anak berarti kita telah menyingkat waktu kita untuk menebak-nebak, berusaha mengerti dan memahami anak kita, kita bisa jauh lebih mudah untuk memahami seseorang anak dengan memperhatikan tipologi kepribadiannya ( Sartono,2011 ).

Kepribadian ini membagi manusia menjadi empat golongan besar yaitu koleris, sanguinis, phlegmatis dan melankolis. Koleris mewakili tipe kepribadian yang tegas dan kemudian cenderung untuk memimpin. Ekstrimnya adalah dia bisa menjadi terlalu dominan dan terlalu mengatur, terlalu mengontrol, sehingga orang lain bisa tidak tahan. Sanguinis adalah orang yang cerah, ceria, bisa mendengar suaranya jauh sebelum melihat orangnya, heboh sekali dan jika memakai pakaian pakaian biasanya berwarna cerah meriah dengan banyak sekali aksesoris, yah sanguinis adalah orang yang senang menjadi pusat perhatian. Melankolis adalah seorang yang rapi, biasanya tulisannya rajin, rapi, lengkap, detail karena itu jika mereka kuliah catatan mereka biasanya akan dipinjam oleh teman-temannya. Kemudian phlegmatis adalah kepribadian yang suka melakukan segala sesuatu berdasarkan urutan yang telah diberikan ( Soetanto,2010 ).

Kepribadian konstruktif adalah tingkah laku yang adekuat (serasi dan tepat) yang bisa diterima oleh masyarakat banyak, sehingga tercapai suatu relasi interpersonal dan intersosial yang memuaskan (Kartono, 2009). Beberapa ciri-

ciri kepribadian ini adalah kematangan emosional, kemampuan bekerja sama. Sementara kepribadian destruktif adalah penampilan *inner personality* atau kepribadian seseorang yang menampilkan perilaku luar atau keduanya contohnya, gangguan mental dan perilaku maladaptif (Soetardjo, 2010).

Perkembangan kepribadian individu dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya faktor hereditas dan lingkungan. Faktor hereditas yang mempengaruhi kepribadian antara lain : bentuk tubuh, cairan tubuh, dan sifat-sifat yang diturunkan oleh orang tua. Adapun faktor lingkungan antara lain : lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat. Disamping itu, meskipun kepribadian seseorang itu relatif konstan., kenyataannya sering ditemukan perubahan kepribadian. Perubahan itu terjadi dipengaruhi oleh faktor gangguan fisik dan lingkungan (Subiro, 2009).

Secara garis besar ada dua faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kepribadian, yaitu faktor hereditas dan faktor lingkungan. Pada masa konsepsi, seluruh bawaan hereditas individu dibentuk dari 23 kromosom dari ibu, dan 23 kromosom dari ayah. Dalam 46 kromosom tersebut terdapat beribu-ribu gen yang mengandung sifat fisik dan psikis individu atau yang menentukan potensi-potensi hereditasnya. Dalam hal ini, tidak ada seorang pun yang mampu menambah atau mengurangi potensi hereditas tersebut. Fungsi hereditas dalam kaitannya dengan perkembangan kepribadian adalah sebagai sumber bahan mentah kepribadian seperti fisik, intelegensi, dan temperamen membatasi perkembangan kepribadian dan mempengaruhi keunikan kepribadian (Zikri, 2002).

Faktor lingkungan yang mempengaruhi kepribadian diantaranya keluarga, kebudayaan, dan sekolah. Keluarga dipandang sebagai penentu utama dalam pembentukan kepribadian anak. Alasannya adalah keluarga merupakan kelompok sosial pertama yang menjadi pusat identifikasi anak, anak banyak menghabiskan waktunya di lingkungan keluarga, dan para anggota keluarga merupakan significant people bagi pembentukan kepribadian anak. ( Soertati,2005 )

Selain dua faktor tersebut, ada juga faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian seseorang, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri orang itu sendiri. Faktor internal ini biasanya merupakan faktor genetik atau bawaan. Faktor genetik maksudnya adalah faktor yang berupa bawaan sejak lahir dan merupakan pengaruh keturunan dari salah satu sifat yang dimiliki oleh salah satu dari kedua orang tuanya atau bisa jadi gabungan atau kombinasi dari sifat kedua orang tuanya ( Mahmud,2005 ).

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar orang tersebut. Faktor eksternal ini biasanya merupakan pengaruh yang berasal dari lingkungan seseorang mulai dari lingkungan terkecilnya, yakni keluarga, teman tetangga, sampai dengan pengaruh dari berbagai media audiovisual seperti TV, VCD dan internet, atau media cetak seperti koran, majalah dan lain sebagainya( Mahmud,2005 ).

Multimedia berkembang dengan pesat di Indonesia. Salah satu penyebabnya adalah dengan meroketnya satelit DBS. Multimedia memiliki arti yang luas. Multimedia merupakan keterpaduan teknologi informasi (misalnya komputer) dengan teknologi komunikasi misalnya jaringan kabel coaxial atau satelit( Mahmud,2005 ).

Multimedia terdiri atas unsur suara, unsur gambar atau video, unsur teks/data, terpadu dalam satu media penyampaian, Interaktif/bukan informasi satu arah. Jenis jasa multimedia terdiri dari dua, yaitu berdiri sendiri stand alone/off line, dan terhubung dengan jaringan telekomunikasi network-online. Microsoft dengan beberapa perusahaan juga telah merambah pada industri satelit layanan komunikasi yang lain, seperti Internet, video conference atau video on demand. Proyeknya yang terkenal sekarang ini adalah CyberStar atau Internet di Angkasa yang mungkin akan menyediakan layanannya di Indonesia. Industri Multimedia diam-diam telah menjadi ladang baru yang menggiurkan dan dibutuhkan, sebaliknya industri lain, seperti pesawat terbang dan otomotif hingga kini terus diliputi masalah yang berkepanjangan ( Kohut,2003 ).

Teknologi multimedia merupakan profesi baru yang sedang dibutuhkan pada saat sekarang dan yang akan datang. Imajinasi yang kuat diperlukan di bidang ini untuk dapat membayangkan, melihat potensi, menciptakan apa yang tidak terbayangkan oleh kebanyakan orang saat ini. Kehadiran multimedia sedikit banyak merangsang daya pikir serius dari masyarakat, dan juga merupakan alat pelengkap kehidupan sosial, seiring dengan perkembangan zaman yang serba digital ini(Monk, 2006).

Di level dunia, jumlah pengguna Multimedia Indonesia menempati urutan ke-16, dengan jumlah pengguna Multimedia 30 juta pengguna. Padahal, populasi penduduk Indonesia berdasarkan survey tahun 2010, berjumlah sekitar 142 juta. Berarti jumlah pengguna Multimedia di Indonesia baru sekitar 21,1% yang sudah menggunakan Multimedia. Bisa dibayangkan , masih ada 79,9% penduduk atau 112 juta penduduk yang belum menggunakan Multimedia. Walaupun begitu,

Indonesia menempati urutan ke-4 di Asia, dan urutan pertama di Asia Tenggara sebagai negara dengan jumlah pengguna Multimedia terbanyak. Kemajuan yang bisa dibilang cukup pesat selama 10 tahun terakhir. Pada tahun 2000, pengguna Multimedia di Indonesia hanya 2 juta pengguna, dalam waktu 10 tahun meningkat menjadi 30 juta pengguna di tahun 2010, dan pada tahun 2011 terdapat 39,6 juta pengguna Multimedia (*World Health Organisation*).

Namun demikian, multimedia memiliki dampak negatif bagi anak, jika digunakan tanpa waktu yang jelas dan tanpa tujuan yang bermanfaat. Secara umum dapat disimpulkan dampak negatif multimedia bagi anak yaitu kecanduan (bagi yang maniak game), boros, merusak otak (porno site), lupa waktu, kehilangan empati dan belas kasihan, untuk permainan games yang penuh kekerasan, kesehatan terganggu (mata, jantung, syaraf otak, dan sebagainya), memori di otak di isi dengan prinsip-prinsip yang buruk seperti salah satu slogan game: *only one rule, kill or be killed*, kehidupan interaksi sosial yang kurang, pembentukan karakter yang tidak sehat, penurunan prestasi belajar, kehilangan konsentrasi, kehilangan fokus terhadap segala sesuatu yang bersifat teks, dan penurunan kehidupan spiritual (Akbar, 2012).

Fenomena yang terjadi saat sekarang ini anak-anak khususnya anak usia sekolah sangat sering menggunakan multimedia baik televisi, internet maupun handphone. Tujuan penggunaan multimedia ini beraneka ragam, seperti sebagai sarana hiburan (bermain game, menonton film, mendengarkan musik), alat komunikasi, maupun sarana informasi (sumber pengetahuan). Namun, penggunaan multimedia tersebut lebih dominan sebagai sarana untuk bermain game dan menonton film. Hal tersebut berdampak sekali pada kepribadian anak

yang suka main (malas belajar), memiliki emosi tinggi dan suka berkelahi, terkadang juga ditemui anak yang suka mencuri.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah adalah Hubungan Multimedia Dengan Perkembangan Kepribadian Siswa di SD Negeri 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar tahun 2014.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Mengetahui Hubungan Multimedia dengan Perkembangan Kepribadian Anak Siswa di SD Negeri 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar tahun 2014.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- a. Untuk mengetahui distribusi frekuensi waktu penggunaan multimedia pada anak Siswa di SD Negeri 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar Tahun 2014.
- b. Untuk mengetahui distribusi frekuensi tujuan penggunaan multimedia pada anak Siswa di SD Negeri 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar Tahun 2014.

- c. Untuk mengetahui distribusi frekuensi perkembangan kepribadian Siswa di SD Negeri 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar Tahun 2014.
- d. Untuk mengetahui hubungan waktu penggunaan multimedia dengan perkembangan kepribadian anak Siswa di SD Negeri 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar Tahun 2014
- e. Untuk mengetahui hubungan tujuan penggunaan multimedia dengan perkembangan kepribadian anak Siswa di SD Negeri 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar Tahun 2014

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Bagi Peneliti**

Dengan adanya penelitian ini peneliti berharap dapat menerapkan pengetahuan dan pengalaman serta mengembangkan kemampuan peneliti dalam menyusun suatu laporan penelitian tentang Hubungan Multimedia dengan Perkembangan Kepribadian Siswa di SD Negeri 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar Tahun 2014.

##### **1.4.2 Bagi Lembaga Pendidikan**

Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya, dan dapat menjadi bahan bacaan bagi mahasiswa.

##### **1.4.3 Bagi Tempat Penelitian**

Sebagai masukan dalam rangka meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan multimedia terhadap perkembangan kepribadian anak usia 6-12 tahun.

#### **1.4.4 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai informasi data untuk penelitian selanjutnya dan juga peningkatan pemahaman dalam penggunaan multimedia ini terhadap perkembangan siswa

#### **1.4.5 Bagi Responden**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan pada anak siswa dapat mengerti tentang penggunaan multimedia yang baik terhadap perkembangan kepribadian anak.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini yaitu tentang Hubungan Multimedia Dengan Perkembangan Kepribadian siswa, terdiri dari variabel waktu penggunaan multimedia dan tujuan penggunaan multimedia. Penelitian direncanakan pada bulan Juni 2014 di SDN 05 Koto Tengah Kabupaten Tanah Datar. Adapun jenis penelitian deskriptif analitik dengan desain cross sectional. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juli 2014 di SD Negeri 05 Koto Tengah Kabupaten Tanah Datar. Populasi terdiri dari siswa kelas I – kelas V SD Negeri 05 Koto Tengah, berjumlah 69 orang dan sampelnya diambil secara *Stratified random sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terpimpin, yang kemudian diolah dan dianalisa secara komputerisasi.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Multimedia**

##### **2.1.1 Pengertian Multimedia**

Multimedia berasal dari dua kata yaitu multi dan media. Multi berarti banyak dan media biasa diartikan alat untuk menyampaikan atau membua tsesuatu, perantaraan, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi seperti surat kabar, majalah atau televise (Ariyus, 2009 : 2).

Istilah multimedia berawal dari teater, bukan komputer, pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium seringkali disebut pertunjukan multimedia. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang lebih kaya daripada media tabel dan grafik konvensional. Pemakai dapat melihat gambar 3 dimensi, foto video bergerak, animasi dan mendengar suara stereo. Output multimedia sekarang inikita jumpai dimana-mana antara lain cover majalah, video game film. Selain itu pula multimedia digunakan sebagai alat untuk meningkatkan bersaing. Secara umum multimedia merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks.

Multimedia adalah alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang menggabungkan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Multimedia dibagi menjadi tiga jenis yaitu :

a. **Multimedia interaktif**

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

b. Multimedia hiperaktif

Multimedia jenis mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (link) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

c. Multimedia linear

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

Multimedia dapat di definisikan menjadi 2 kategori, yaitu *Multimedia Content Production dan Multimedia Communication* :

a. *Multimedia Content Production*

Penggunaan beberapa media (teks, audio, graphics, animation, video dan *interactivity*) yang berbeda dalam menyampaikan suatu informasi atau menghasilkan produk multimedia seperti video, audio, musik, film, game, entertainment, dll. Bisa juga dikatakan sebagai penggunaan beberapa teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (teks, audio, graphics, animation, video, dan *interactivity*) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah :

- 1) Media teks/tulisan
- 2) Media audio/suara
- 3) Media video
- 4) Media animasi
- 5) Media gambar

- 6) Media Interaktif
- 7) Media spesial effect

*b. Multimedia Communication*

Penggunaan media (massa), seperti televisi, radio, media cetak dan internet untuk mempublikasikan/ menyiarkan/ mengkomunikasikan material periklanan, publikasi, entertainment, berita, pendidikan, dll.

Dalam kategori ini media yang digunakan adalah :

- 1) TV
- 2) Radio
- 3) Film
- 4) Media Cetak
- 5) Musik
- 6) Game
- 7) Entertainment
- 8) Tutorial
- 9) Internet

(<http://andri blogg99.blogspot.com/p/multimedia-dalam-bidang-pendidikan.html>).

### **2.1.2 Manfaat Multimedia**

a. Dalam Bidang Pendidikan

- 1) Siswa / mahasiswa menjadi tidak mudah bosan dihadapkan hanya pada buku teks

- 2) Suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif akan menggalakkan komunikasi berbagai hal (pelajar-guru, pelajar-pelajar, pelajar-komputer)
- 3) Gabungan berbagai media yang memanfaatkan sepenuhnya indra penglihatan dan pendengaran mampu menarik minat belajar
- 4) Perkembangan Teknologi Informasi (TI) Pada bidang Pendidikan, dampak yang muncul ialah kegiatan belajar dan mengajar yang dikenal dengan konsep e-Learning.

b. Dalam Bidang Bisnis

Sejumlah perusahaan memberikan training pada pegawainya dengan materi training berbasis multimedia dalam bentuk simulasi. Misalnya: NASA menggunakan multimedia untuk training flight control bagi calon astronot

c. Dalam Bidang Entertainment

- 1) Multimedia membuat edukasi menjadi lebih menarik = edutainment
- 2) Multimedia sebagai pendukung kegiatan entertainment = animasi dan laser show yang terintegrasi pada konser musik
- 3) Video/music Player

d. Dalam Bidang Kesehatan

Kini telah terdapat alat-alat medis kedokteran serba canggih untuk mengetahui atau mendeteksi keadaan tubuh dalam manusia. Seperti USG, Rontgen, Tensi darah, alat citiscan, HD, dll.

e. Dalam Bidang Politik

Dalam melakukan aksi kampanye pada jaman sebelum multimedia belum terlalu berkembang masih menggunakan lisan atau tulisan di selebaran atau sticker atau baleho. Kini setelah multimedia berkembang sangat baik, aksi kampanye telah menyebar ke dunia maya (Royaka. 2013).

Bagi anak, dampak positif multimedia dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a. Anak menjadi tidak mudah bosan dihadapkan hanya pada buku teks sewaktu mereka belajar.
- b. Suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif akan menggalakkan komunikasi berbagai hal ( pelajar-guru, pelajar-pelajar, pelajar-komputer)
- c. Gabungan berbagai media yang memanfaatkan sepenuhnya indra penglihatan dan pendengaran mampu menarik minat belajar.
- d. Menambah wawasan baik luar maupun dalam negeri
- e. Menambah pengetahuan (ilmu komputer khususnya)
- f. Efisiensi waktu untuk bekerja
- g. Membantu dalam banyak hal
- h. Lahan info baik pendidikan, kebudayaan, dll
- i. Pertukaran info maupun data

- j. Membantu mencari tugas
- k. Efisiensi mencari data, daripada harus observasi
- l. Bisa menjadi sarana hiburan (Akbar, 2012).

### **2.1.3 Pengaruh Negatif Multimedia terhadap Anak**

#### **a. Perkembangan Fisik**

Interaksi anak dengan teknologi multimedia banyak mengurangi aktivitas gerak karena konsep dari teknologi adalah memudahkan kehidupan manusia sehingga akan banyak mengurangi aktivitas fisiknya. Misalnya saat anak bermain dengan perangkat game seperti gameboy, Wii, PS dan sebagainya. Walaupun beberapa produsen telah berusaha memasukkan realism gerak di dalam game tersebut, namun tetap saja energy gerak yang dilakukan tidak sebanding dengan energy gerak yang dilakukan saat anak bermain di alam bebas.

Karena kurang bergerak, anak sering terjangkit obesitas yang dapat memicu ketidak seimbangan hormonal dan metabolisme yang dapat menggiring terjadinya serangan jantung *premature* pada anak. Di samping itu, perkembangan fisik anak pun banyak mengalami *physical decline*. Contohnya problem visual seperti kelelahan mata, sakit kepala atau bahkan penglihatan menjadi kabur. Hal ini disebabkan karena anak lebih rentan daripada orang dewasa terhadap cahaya dan radiasi yang dipancarkan dari perangkat multimedia.

#### **b. Pada Perkembangan Emosi dan Sosial**

Bila lingkungan sosial yang ada di sekeliling anak berupa lingkungan sosial yang “virtual” dan tidak pada kenyataannya, maka perkembangan emosi anak pun

cenderung tidak adekuat. Hal ini disebabkan karena umpanbalik dari lingkungan virtual dapat diatur sesuai dengan kehendak individu, sedangkan umpanbalik dari lingkungan nyata belum tentu sesuai dengan kehendak individu sehingga individu pun harus mengembangkan ketrampilan sosial dan emosi untuk mengatasinya.

Saat ini banyak terdapat jejaring sosial yang dapat mendukung terciptanya suatu lingkungan sosial “virtual”. Pada anak-anak, pengaruh negatifnya adalah:

1) *Hilangnya Privasi*

Tidak seperti orang dewasa, anak-anak akan cenderung mencantumkan identitas nyata dalam jejaring sosial yang mengakibatkan mereka rentan terhadap hilangnya privasi mereka serta kemungkinan *abuse* terhadap foto atau video yang kurang *appropriate* yang mereka *posting* di dalam jejaring sosialnya.

2) *Cyber-Bullying*

Anak-anak belum cukup matang untuk memahami dampak dari informasi yang dimunculkan dalam jejaring sosial sehingga banyak terjadi kasus perkelahian yang dimulai dari komentar atau status namun dianggap sebagai ejekan atau *bullying* melalui jejaring sosial.

3) *Stranger-Danger*

Anak-anak masih kurang aware terhadap bahaya dari orang yang tak dikenal namun memalsukan identitasnya dalam jejaring sosial. Menurut Pew Research Center, “32% dari remaja online telah dihubungi oleh seseorang yang tidak ada hubungannya dengan mereka dan 7% dari remaja online tersebut mengatakan mereka merasa takut atau tidak nyaman sebagai akibat dari kontak dengan orang yang tak

dikenal secara *online*. Di Indonesia bahkan kasus remaja yang diculik dan kemudian diperkosa oleh orang tak dikenal melalui jejaring sosial banyak terjadi.

#### 4) *Cyber-Stalking*

Kejujuran anak-anak dalam jejaring sosial seperti melakukan *posting* tentang bagaimana rumah mereka, di mana sekolah mereka, menyebabkan orang asing yang berniat jahat sangat mudah untuk membuntuti atau bahkan membujuk mereka untuk bertemu muka dan akhirnya bisa melakukan tindak kejahatan terhadap mereka.

Bila penggunaan multimedia digunakan tanpa kontrol yang baik, maka akan menyebabkan tingginya resiko untuk menjadi ketergantungan (*addiction*). Beberapa kondisi emosi yang memungkinkan untuk berkembang menjadi suatu *addiction* terhadap multimedia, antara lain:

##### a) Kecemasan

Yaitu bila internet digunakan untuk mengalihkan perhatian dari kecemasan. Maka yang terjadi adalah justru individu semakin tidak mampu mengatasi kecemasannya dan sebaliknya justru akan semakin kecanduan.

##### b) Depresi

Internet untuk sementara memang dapat mengalihkan dari depresi, terutama pada website yang memberikan informasi tentang bagaimana cara mengatasi depresi. Namun bila digunakan tanpa

kontrol, maka tanpa disadari justru akan semakin menyebabkan isolasi dari lingkungan yang akan menambah depresi.

Selain aspek emosi yang dapat menimbulkan kecenderungan *addiction*, multimedia juga dapat berdampak pada perilaku kurang sabar pada anak. Hal ini disebabkan karena lewat multimedia cenderung membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah dan instan, sehingga secara emosi anak-anak pun menjadi tidak terbiasa untuk bersabar.

c) Pada Perkembangan Intelegensi

Anak-anak jaman sekarang diduga menggunakan otak mereka secara berbeda dengan anak-anak pada generasi sebelumnya. Berarti cara pengajaran maupun evaluasi yang dilakukan saat ini pun belum tentu efektif untuk menggambarkan kecerdasan mereka. Patricia Greenfield setelah menelaah lebih dari 50 studi tentang dampak multimedia terhadap perkembangan anak menemukan bahwa media seperti televisi dan video games dapat membatasi beberapa aspek keterampilan mental mereka, meski di sisi lain dapat juga membantu dengan cara tertentu.

Dampak negatif dalam intelegensi dibuktikan oleh Lady Susan Greenfield, ahli syaraf dan professor farmakologi sinaptik pada *Linclon College*, Oxford, dan direktur *Royal Institution*. Dia berpendapat bahwa anak-anak yang menggunakan teknologi internet secara berlebihan akan memiliki kecenderungan untuk mengalami hambatan dalam rentang perhatian, kebutuhan

melakukan stimulasi secara segera atau tidak sabar, dan ‘rasa kebingungan dalam identitas’.

Selain itu teknologi juga berdampak pada penalaran kritis. Karena hampir semua informasi telah tersedia sehingga anak-anak pun menjadi kurang terampil dan cenderung berkonsentrasi hanya pada satu hal untuk jangka waktu yang lama. Hal ini menyulitkan anak-anak untuk memecahkan masalah yang membutuhkan waktu pendek dan kompleks.

#### c. Pada Perkembangan Moral

Banyak kasus tentang kekerasan dan kejahatan seksual pada anak yang baik pelaku maupun korbannya adalah anak-anak akibat beredarnya berbagai situs internet yang tidak dikontrol baik oleh orang tua maupun orang dewasa lain yang bertanggungjawab terhadap pendidikan anak di Indonesia.

Dampak negatif dalam perkembangan moral juga dapat terjadi karena adanya kesempatan untuk mengunduh isi situs tanpa ijin. Tidak sedikit orang tua yang mengajarkan anak-anaknya untuk tidak mencuri. Namun bila hal tersebut dilakukan dengan perangkat multimedia, misalnya mengunduh secara illegal baik lagu maupun film dengan berbagai cara, maka hukuman pun tidak diberikan (Seto, 2013).

Secara umum dapat disimpulkan dampak negatif multimedia bagi anak yaitu :

- a. Kecanduan (bagi yang maniak game)
- b. Boros
- c. Merusak otak (porno site)

- d. Lupa waktu
- e. Kehilangan empati dan belas kasihan, untuk permainan games yang penuh kekerasan.
- f. Kesehatan terganggu (mata, jantung, syaraf otak, dan sebagainya)
- g. Memori di otak di isi dengan prinsip-prinsip yang buruk seperti salah satu slogan game: Only One Rule, Kill or be killed
- h. Kehidupan interaksi sosial yang kurang
- i. Pembentukan karakter yang tidak sehat
- j. Penurunan prestasi belajar, kehilangan konsentrasi
- k. Kehilangan fokus terhadap segala sesuatu yang bersifat teks.
- l. Penurunan kehidupan spiritual (Akbar, 2012).

## **2.2 Macam-macam Multimedia**

### **2.2.1 Televisi**

- a. Pengertian

Televisi adalah sebuah media telekomunikasi terkenal sebagai penerima siaran gambar bergerak beserta suara, baik itu yang monokrom ("hitam putih") maupun warna, "Televisi" juga dapat diartikan sebagai kotak televisi, Kata "televisi" merupakan gabungan dari kata tele (τῆλε, "jauh") dari bahasa Yunani dan visio ("penglihatan") dari bahasa Latin. Sehingga televisi dapat diartikan sebagai telekomunikasi yang dapat dilihat dari jarak jauh. Penemuan televisi disejajarkan dengan penemuan roda, karena penemuan ini mampu mengubah peradaban dunia. Di Indonesia 'televisi' secara tidak formal disebut dengan TV, tivi, teve atau tipi.

Televisi merupakan media massa elektronik yang sangat digemari hampir disegala jenjang usia, baik oleh anak-anak remaja maupun orang dewasa sekalipun. Menonton acara televisi sebenarnya sangat baik bagi anak-anak, remaja dan orang dewasa, dengan catatan apabila menonton televisi tersebut tidak berlebihan, acara yang ditonton sesuai dengan usia, dan bagi anak-anak adanya kontrol/pengawasan dari orang tua. Namun kenyataan yang terjadi, banyak dari anak-anak menonton acara yang seharusnya belum pantas untuk ia saksikan serta kebiasaan menonton televisi telah menjadi kebiasaan yang berlebihan tanpa diikuti dengan sikap yang kreatif, bahkan bisa menyebabkan anak bersikap pasif.

Bagi anak-anak, kebiasaan menonton televisi bisa mengakibatkan menurunnya minat baca anak-anak terhadap buku, serta masih banyak lagi dampak negatif lainnya jika dibandingkan dampak positifnya yang hanya sedikit sekali. Anak-anak cenderung lebih senang berlama-lama didepan televisi dibandingkan harus belajar, atau membaca buku. Jika kita melihat acara-acara yang disajikan oleh stasiun televisi, banyak acara yang disajikan tidak mendidik malahan bisa dikatakan berbahaya bagi anak-anak untuk di tonton. Kebanyakan dari acara televisi memutar acara yang berbau kekerasan, adegan pacaran yang mestinya belum pantas untuk mereka tonton, tidak hormat terhadap orang tua, gaya hidup yang hura-hura (mementingkan duniawi saja) dan masih banyak lagi deretan dampak negatif yang akan menggrogoti anak-anak yang masih belum mengerti dan mengetahui apa-apa. Mereka hanya tahu bahwa acara televisi itu bagus, mereka merasa senang dan terhibur serta merasa penasaran untuk terus mengikuti acara demi acara selanjutnya. Sudah sepatutnya orang tua menyadari hal ini, mengingat betapa besarnya akibat dari menonton televisi yang berlebihan.

b. Fakta tentang pertelevisian Indonesia :

- 1) Tahun 2002 jam tonton televisi anak-anak 30-35 jam/hari atau 1.560 – 1.820 jam/tahun, sedangkan jam belajar SD umumnya kurang dari 1.000jam/tahun
- 2) 85% acara televisi tidak aman untuk anak, karena banyak mengandung adegan kekerasan, seks dan mistis yang berlebihan dan terbuka.
- 3) Saat ini ada 800 judul acara anak, dengan 300 kali tayang selama 170jam/minggu padahal satu minggu hanya ada 24 jam X 7 hari = 168 jam.
- 4) 40 % waktu tayang diisi iklan yang jumlahnya 1.200 iklan/minggu, jauh diatas rata-rata dunia 561 iklan/minggu.

c. Faktor yang Mempengaruhi Minat Anak pada Televisi

1) Usia

Anak prasekolah menunjukkan minat yang lebih besar pada televisi dibanding anak usia sekolah yang mempunyai perhatian bermain yang lebih luas dan teman bermain yang lebih banyak, serta lebih kritis mengenai segala sesuatu yang dilihatnya di televisi.

2) Jenis kelamin

Anak laki-laki lebih banyak menghabiskan waktunya untuk menonton televisi dibandingkan anak perempuan, karena mereka meanggap membaca lebih sulit dibanding anak perempuan.

3) Intelegensia

Anak yang pandai kurang memperoleh kepuasan dari televisi dibanding teman sebayanya yang kurang pandai, dan mereka lebih cepat kehilangan minatnya.

4) Status sosial ekonomi

TV lebih populer bagi anak yang berasal dari kelompok sosio ekonomi rendah, karena mereka kurang memiliki kesempatan untuk dapat melakukan bentuk bermain yang lain.

5) Prestasi akademik

Siswa yang pandai kurang tertarik pada televisi karena mereka sering menganggapnya pemborosan waktu untuk menonton.

6) Penerimaan sosial

Semakin seorang anak diterima, semakin kurang perhatiannya pada televisi dan sebaliknya.

7) Kepribadian

Televisi lebih menarik anak yang penyesuaiannya buruk secara pribadi dan sosial ketimbang anak yang penyesuaiannya baik (Hurlock: 343).

d. Dampak negatif dari menonton televisi berlebihan

- 1) Anak 0–4 tahun, mengganggu pertumbuhan otak, menghambat pertumbuhan berbicara, kemampuan membaca maupun memahami, menghambat anak dalam mengekspresikan pikiran melalui tulisan.

- 2) Anak 5-10 tahun, meningkatkan agresivitas dan tindak kekerasan, tidak mampu membedakan antara realitas dan khayalan
- 3) Berprilaku konsumtif karena rayuan iklan
- 4) Mengurangi kreatifitas, kurang bermain dan bersosialisasi, menjadi manusia individualis dan sendiri
- 5) Televisi menjadi pelarian dari setiap keborosan yang dialami, seolah tidak ada pilihan lain
- 6) Meningkatkan kemungkinan obesitas (kegemukan) kaena kurang berkreaitivitas dan berolahraga
- 7) Merenggangkan hubungan antar anggota keluarga, waktu berkumpul dan bercengkrama dengan anggota keluarga tergantikan dengan nonton TV, yang cendrung berdiam diri karena asik dengan jalan pikiran masing-masing
- 8) Matang secara seksual lebih cepat, asupan gizi yang bagus adegan seks yang sering dilihat menjadikan anak lebih cepat matang secara seksual, ditambah rasa ingin tahu pada anak dan keinginan untuk mencoba adegan di TV semakin menjerumuskan anak.

### **2.2.2 Komputer**

#### **a. Pengertian**

Menurut Donald H.Sanderes,1985 Komputer adalah sistem elektronik yang memiliki kemampuan memanipulasi data dan diorganisasikan agar secara otomatis menerima dan menyimpan data input,memprosesnya dan menghasilkan data output di bawah pengawasan suatu langkah langkah instruksi program (OS)

yang tersimpan dalam penyimpanannya. Kata computer semula dipergunakan untuk menggambarkan orang yang perkerjaannya melakukan perhitungan aritmatika, dengan atau tanpa alat bantu, tetapi arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri. Asal mulanya, pengolahan informasi hampir eksklusif berhubungan dengan masalah aritmatika, tetapi komputer modern dipakai untuk banyak tugas yang tidak berhubungan dengan matematika.

b. Manfaat Komputer bagi Anak

- 1) Selain program pendidikan, komputer juga menawarkan program aplikasi berbentuk permainan elektronik yang pada umumnya tidak secara khusus diberi muatan pendidikan formal tertentu. Permainan elektronik tersebut membantu anak untuk belajar bagaimana bertahan, membuat strategi, membangkitkan semangat kepemimpinan, dan bermain peran (role play).
- 2) Karena biasa menggunakan komputer, anak dapat mengoperasikan berbagai program olah kata dan angka. Para balita juga dapat belajar mengenal warna dan bentuk-bentuk melalui program pendidikan yang dioperasikan dengan komputer. Anak-anak dapat menjadi pandai dalam matematika lantaran sering berlatih dengan menggunakan bantuan komputer dan dapat memiliki banyak kosa kata dalam bahasa Inggris.
- 3) Secara tidak langsung, anak yang sejak kecil dibiasakan menggunakan komputer sedang dilatih suatu keterampilan yang amat penting bagi mereka saat mereka menginjak dewasa dan masuk dalam dunia kerja.

4) Selain manfaat umum, manfaat rohani juga bisa mereka dapatkan. Melalui komputer, anak Anda dapat belajar firman Tuhan dengan lebih kreatif. Setelah mengetahui manfaatnya, tentu penting juga bagi kita untuk melihat dampak negatif apa saja yang dapat timbul dari penggunaan komputer. Tujuannya tentu saja bukan untuk melarang anak memakai komputer, melainkan sebagai acuan bagi para pendidik untuk lebih terlibat untuk membimbing dan mengawasi anak menggunakan komputer.

c. Dampak Negatif Komputer terhadap Anak

- 1) Karena terlalu sering bermain komputer, anak-anak dapat kehilangan waktu untuk bermain dengan teman-temannya dan kehidupan sosialnya menjadi kurang seimbang.
- 2) Anak juga dapat menjadi malas membaca buku dan menulis karena banyak waktu yang dihabiskan di depan komputer. Prestasi di sekolah bisa menurun karena tugas-tugas yang tidak diselesaikan.
- 3) Akses negatif juga bisa didapatkan melalui internet. Mampu mengakses internet sesungguhnya merupakan suatu awal yang baik bagi pengembangan wawasan anak. Sayangnya, anak juga terancam dengan banyaknya informasi buruk yang membanjiri internet. Karena melalui internet berbagai materi bermuatan seks, kekerasan, dan lain-lain diujakan secara terbuka dan tanpa penghalang.

### **2.2.3 Handphone**

#### **a. Pengertian**

Telepon genggam (telgam) atau telepon selular (ponsel) atau handphone (HP) atau disebut pula adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (portabel, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel; wireless). Saat ini Indonesia mempunyai dua jaringan telepon nirkabel yaitu sistem GSM (Global System for Mobile Telecommunications) dan sistem CDMA (Code Division Multiple Access).

#### **b. Dampak Handphone bagi Anak**

Dampak positif handphone bagi anak antara lain seperti mrmudahkan mereka berkomunikasi dengan orang tua,guru,teman atau rekan sejawatnya selain itu handphone bisa juga di gunakan sebagai media hiburan alternatif dan lengkap karena di handphone biasanya tersedia perngkat-perangkat hiburan seperti mp3,camera recorder dan bahkan internet pun bisa dengan mudah di akses melalui handphone,sehingga anak dengan mudah bersosialisasi dengan orang banyak.

Sedangkan efek negatifnya adalah seperti dengan mudahnya mengakses video porno,dan bial di gunakan pada saat belajar dapat mengganggu proses belajar dan menurut sebuah penelitian handphone dapat membuat resiko kanker otak pada anak-anak dan remaja.Dan resiko itu meningkat 400 persen akibat penggunaan ponsel. Makin muda usia pengguna, makin besar dampak yang ditimbulkan oleh radiasi ponsel.

Tumor Otak Yang Bisa Menyebabkan Tuli Bukan hanya pada anak dan remaja, pada orang dewasa radiasi ponsel juga berbahaya. Penggunaan ponsel 30 menit/hari selama 10 tahun dapat meningkatkan risiko kanker otak dan acoustic neuroma (sejenis tumor otak yang bisa menyebabkan tuli) (Akbar, 2012).

## **2.3 Mengenal Dunia Anak**

### **2.3.1 Anak suka meniru**

Usia anak dua tahunan ketas, biasanya sifat egosentris muncul dalam dirinya. Dalam fase ini, anak akan mengalami ego diri yang tak dapat dibendung, selagi ia belum melihat dari sudut pandang orang lain. Contohnya anak tidak ingin berbagi mainan atau makanan dengan orang lain. Selalu ingin tahu dan tak pernah berhenti bertanya. Selain itu, anak di usia ini juga cenderung meniru orang yang berada disekelilingnya (Susanto, 2011:3).

### **2.3.2 Dunia Anak Adalah Dunia Bermain**

Permainan-permainan anak terutama bagi pembentukan sikap mental dan nilai-nilai kepribadian anak, misalnya dengan bermain anak belajar menyadari keteraturan, peraturan, dan berlatih menjalankan komitmen yang dibangun dalam permainan, anak belajar menyelesaikan masalah dari kesulitan terendah sampai tertinggi dan anak berlatih sabar menunggu giliran, setelah temannya menyelesaikan permainannya.

### **2.3.3 Anak Masih Berkembang**

Berkembang adalah bertambahnya struktur, fungsi dan kemampuan anak yang lebih kompleks, meliputi :

- a. Kemampuan sensori yaitu kemampuan mendengar , melihat, meraba, merasa, dan penciuman.

- b. Gerak yaitu terdiri dari gerak kasar, gerak halus, dan gerak kompleks.
- c. Berkomunikasi dan berinteraksi, misalnya tersenyum, menangis, dan bicara.
- d. Kognitif yaitu kemampuan mengenal, membandingkan, mengingat, memecahkan masalah, dan kecerdasan.
- e. Bersosialisasi, kemandirian.
- f. Kreatifitas dan moral spiritual.

Menurut Ismail (2005), perkembangan bertunjuk pada bertambahnya fungsi tubuh yang lebih kompleks pada pola yang terstruktur dan dapat diramal sebagai hasil proses pematangan dan belajar.

Tahap pertumbuhan sejak konsepsi usia 18 tahun secara singkat dapat digambarkan sebagai berikut :

- a. Masa pra lahir atau masa konsepsi

Yaitu sejak pembuahan hingga kehamilan delapan minggu. Secara genetis pertumbuhan manusia diawali dari bertemunya sperma dan sel telur. Pada masa ini juga mengalami pertumbuhan yang cepat dalam pembentukan janin hingga menjadi bayi yang ada dalam kandungan ibu, pada masa kehamilan.

- b. Masa bayi

Yaitu masa sejak lahir sampai usia satu tahun. Pada masa ini pertumbuhan bayi sangat cepat dan signifikan. Setiap hari bentuk dan ukuran bayi dapat dilihat pertumbuhannya secara fisik, panjangnya, berat, dan tinggi badannya.

c. Masa balita

Yaitu mulai usia 1-3 tahun.

d. Masa sekolah dasar

Yaitu anak berusia 6-12 tahun.

e. Masaprasekolah

Anakberusia 4-5 tahun

f. Masaremaja

Yaitumasapadasaatanakberusia 12-18 tahun.

#### **2.3.4 Anak tetaplah anak-anak**

Biasanya anak-anak pada usia awal (2-5 tahun) sedang nakal-nakalnya, karena pada masa usia itu anak-anak senang memikirkan keinginannya sendiri dan tidak mempedulikan omongan orang tuanya. Sikap membantah pada anak-anak sebenarnya wajar-wajar saja. Anak-anak ingin menunjukkan bahwa dirinya berbeda dengan orang tuanya.

#### **2.3.5 Anak adalah kreatif**

Dunia anak adalah dunia kreatifitas. Dunia kreatifitas juga melibatkan interaksi otak, perasaan, dan gerak terhadap sesama, sehingga mengenal otak, perasaan, dan gerak masing-masing dalam bermain, dengan itu anak mengenal sesuatu yang disenangi atau yang tidak disenangi oleh teman bermainnya.

#### **2.3.6 Tumbuhkan rasa percaya diri anak**

Beberapa teknik dalam menumbuhkan rasa percaya diri anak dapat ditempuh dengan beberapa cara berikut ini :

a. Katakan kita menyayangi minimal satu kali dalam sehari

b. Tanggapi keluhan secara serius

- c. Biarkan anak melakukan kesalahan
- d. Tertawa bersama anak
- e. Pujilah usaha kecil
- f. Biarkan anak mengerjakan tugas sederhana di rumah
- g. Jagalah rahasia anak baik-baik
- h. Sediakan waktu berkualitas dengan anak
- i. Bantu anak berpenampilan dan berperilaku yang baik
- j. Perkenalkan anak pada berbagai kegiatan

### **2.3.7 Kenali karakter anak**

- a. Kenali potensi anak
- b. Berikan stimulasi
- c. Berikan dukungan
- d. Berikan pujian
- e. Ajak anak untuk berkreasi sesuai imajinasinya
- f. Arahkan anak
- g. Doronglah anak untuk belajar

## **2.4 Perkembangan Anak Usia 6 – 12 Tahun**

### **2.4.1 Pengertian Perkembangan**

Menurut Syamsu (2001 : 15), perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah).

Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian (Dinkes Sumbar, 2007: 4).

Psikologi perkembangan adalah teori yang mempelajari perkembangan manusia dari lahir sampai dewasa atau tua. Psikologi perkembangan berarti juga upaya mengamati segala perubahan yang terjadi secara sistematis dalam diri seseorang, mulai dari konsepsi (pertemuan sel telur dengan sperma) sampai kematian. Adapun perkembangan psikologi perkembangan anak (*early childhood development*), hanya mempelajari perkembangan manusia sejak lahir hingga usia enam atau delapan tahun.

Stimulasi psikososial untuk merangsang pertumbuhan anak tidak akan memberi arti bagi masa depan anak jika derajat kesehatan dan gizi anak tidak menguntungkan. Pertumbuhan otak anak ditentukan oleh bagaimana cara pengasuhan dan pemberian makan serta stimulus anak pada usia dini yang sering disebut *critical period*. Gizi yang tidak seimbang maupun gizi buruk serta derajat kesehatan anak yang rendah akan menghambat pertumbuhan otak, dan pada gilirannya akan menurunkan kemampuan otak dalam mencatat, menyerap, memproduksi, dan merekonstruksi informasi.

#### **2.4.2 Faktor yang Mempengaruhi Penguasaan Tugas Perkembangan Anak**

- a. Bantuan Dalam Menguasai
  - 1) Perkembangan fisik yang dipercepat
  - 2) Kekuatan dan energi di atas rata-rata untuk usia tertentu
  - 3) Kecerdasan di atas rata-rata

- 4) Lingkungan yang memberikan kesempatan untuk belajar
- 5) Bimbingan belajar dari orang tua dan guru
- 6) Motivasi kuat untuk belajar
- 7) Kreativitas yang disertai kemauan untuk berbeda

b. Hambatan dalam menguasai

- 1) Kelambatan dalam tingkat perkembangan, baik fisik maupun mental
- 2) Kesehatan buruk yang mengakibatkan energi dan tingkat kekuatan rendah
- 3) Cacat tubuh yang mengganggu
- 4) Tiadanya kesempatan untuk belajar apa yang diharapkan kelompok sosial
- 5) Tiadanya bimbingan dalam belajar
- 6) Tiadanya motivasi untuk belajar
- 7) Rasa takut untuk berbeda (Hurlock: 43).

### **2.4.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kualitas Tumbuh Kembang Anak**

a. Faktor dalam (internal)

- 1) Ras atau bangsa
- 2) Keluarga, ada kecendrungan keluarga yang memiliki postur tubuh tinggi, pendek, gemuk atau kurus
- 3) Umur, pertumbuhan pesat terjadi pada masa prenatal
- 4) Jenis kelamin
- 5) Genetik, ada beberapa kelainan genetik yang berpengaruh pada tumbuh kembang anak seperti kerdil

6) Kelainan kromosom

b. Faktor luar (eksternal)

1) Faktor prenatal

Gizi ibu selama hamil terutama trimester akhir, mekanis, toksin/zat kimia, endokrin, radiasi, infeksi, kelainan imunologi, anoksia embrio dan psikologi ibu.

2) Faktor persalinan

Komplikasi persalinan pada bayi seperti trauma kepala, asfiksia dapat menyebabkan kerusakan otak.

3) Faktor pascasalin

Gizi, penyakit kronis (TB, anemia, kelainan jantung), lingkungan fisik dan kimia (sanitasi lingkungan, kurangnya sinar matahari, zat kimia tertentu seperti rokok, mempunyai dampak negatif terhadap pertumbuhan anak).

4) Psikologis

Hubungan anak dengan orang sekitarnya. Anak yang tidak dikehendaki orang tuanya akan selalu merasa tertekan, akan mengalami hambatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya.

5) Endokrin, gangguan hormon akan menyebabkan anak mengalami hambatan pertumbuhan

6) Sosio ekonomi, kemiskinan selalu berkaitan dengan kekurangan makanan, kesehatan lingkungan yang jelek dan ketidaktahuan, akan menghambat pertumbuhan anak.

- 7) Lingkungan pengasuhan, interaksi ibu dan anak sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak
- 8) Stimulasi, perkembangan memerlukan rangsangan/stimulasi khususnya dalam keluarga
- 9) Obat-obatan, pemakaian obat perangsang akan menyebabkan terhambatnya hormon pertumbuhan (Dinkes Sumbar, 2007: 6).

## **2.5 Perkembangan Anak Usia 6 – 12 Tahun**

### **2.5.1 Tugas Perkembangan Anak Usia 6 – 12 Tahun**

- a. Belajar kecakapan fisik yang diperlukan untuk permainan anak-anak
- b. Membangun sikap menyeluruh terhadap diri sendiri sebagai organisme yang bertumbuh
- c. Belajar bergaul dengan teman sebaya
- d. Belajar memainkan peran pria dan wanita yang sesuai
- e. Mengembangkan kecakapan dasar dalam membaca, menulis dan menghitung
- f. Mengembangkan konsep yang diperlukan untuk sehari-hari
- g. Mengembangkan nurani , moralitas, dan suatu skala nilai
- h. Mencapai kemandirian pribadi
- i. Membantu sikap terhadap kelompok dan lembaga sosial (Hurlock: 40).

### **2.5.2 Perkembangan Anak Usia 6 Tahun**

- a. Perkembangan Motorik
  - 1) Peningkatan bertahap dalam ketangkasan

- 2) Sering menggigit jari
  - 3) Lebih menyadari tangan sebagai alat
  - 4) Suka menggambar, menulis dan mewarnai
  - 5) Penglihatan mencapai maturitas
- b. Perkembangan Mental
- 1) Mengembangkan konsep angka
  - 2) Mengetahui pagi dan siang
  - 3) Mendefinisikan objek umum seperti garpu dan kursi dalam menggunakannya
  - 4) Mematuhi tiga macam perintah sekaligus
  - 5) Mengetahui tangan kanan dan kiri
  - 6) Mengatakan mana yang cantik dan jelek dari gambar wajah
- c. Perkembangan Adaptif
- 1) Di meja, menggunakan pisau untuk mengoleskan mentega atau selai di atas roti
  - 2) Pada saat bermain, memotong, melipat mainan kertas, menjahit dengan bila diberi jarum
  - 3) Mandi tanpa pengawasan, melakukan sendiri aktifitas tidur
  - 4) Membaca dari ingatan, menikmati permainan mengeja
  - 5) Menyukai permainan di meja, permainan kartu sederhana
  - 6) Banyak tertawa terkikik-kikik
  - 7) Kadang-kadang mencuri uang atau barang yang menarik
  - 8) Kesulitan mengakui kesalahan
  - 9) Mencoba kemampuan sendiri

d. Perkembangan Personal Sosial

- 1) Dapat berbagi dan bekerjasama dengan baik
- 2) Mempunyai kebutuhan yang lebih besar
- 3) Akan curang untuk menang
- 4) Sering masuk dalam permainan kasar
- 5) Sering cemburu terhadap adik
- 6) Melakukan apa yang orang dewasa lakukan
- 7) Kadang mengalami tempentrantrum
- 8) Lebih mandiri mungkin karen apengaruh sekolah
- 9) Mempunyai cara sendiri untuk melakukan sesuatu
- 10) Meningkatkan sosialisasi

**2.5.3 Perkembangan Anak Usia 7 Tahun**

a. Perkembangan Motorik

- 1) Lebih waspada pada pendekatan penampilan baru
- 2) Mengulangi kinerja untuk memahirkan

b. Perkembangan Mental

- 1) Memperhatikan bahwa bagian tertentu hilang dari gambar
- 2) Dapat meniru gambar permata
- 3) Ulangi tiga angka ke belakang
- 4) Mengulang konsep waktu, membaca jam dengan benar dan menggunakan jam untuk tujuan praktis
- 5) Lebih mekanis dalam membaca, sering tidak berhenti pada akhir kalimat, meloncati kata seperti ia, sebuah

c. Perkembangan Adaptif

- 1) Menggunakan pisau untuk memotong daging, memerlukan bantuan dalam melakukan bagian sulit
- 2) Menyikat dan menyisir rambut tanpa bantuan
- 3) Mungkin mencuri
- 4) Menyukai membantu dan membuat pilihan
- 5) Penolakan berkurang dan kepas kepala

d. Perkembangan Personal Sosial

- 1) Menjadi anggota sejati dari keluarga
- 2) Mengambil bagian dalam kelompok bermain
- 3) Dalam bermain lebih suka dengan sesama jenis
- 4) Banyak menghabiskan waktu sendiri, tidak memerlukan banyak teman

#### **2.5.4 Perkembangan Anak Usia 8 – 9 Tahun**

a. Perkembangan Motorik

- 1) Selalu terburu-buru, melompat, berlari
- 2) Peningkatan kehalusan dan kecepatan dalam kontrol motorik halus, menggunakan tulisan sambung
- 3) Berpakaian lengkap sendiri
- 4) Suka melakukan sesuatu secara berlebihan, sukar dian setelah istirahat

b. Perkembangan Mental

- 1) Memberi kemiripan dan perbedaan antara dua hal dari memori
- 2) Menghitung mundur dari angka 20 sampai 1, memahami konsep kebalikan

- 3) Mengulang hari dalam seminggu dan bulan berurutan, serta mengetahui tanggal
- 4) Menggambarkan objek umum dengan mendetail, tidak semata-mata penggunaannya
- 5) Membuat perubahan lebih dari seperempatnya
- 6) Lebih banyak membaca, berencana untuk mudah terbangun hanya untuk membaca
- 7) Membaca buku klasik tetapi juga menyukai komik
- 8) Lebih menyadari waktu dan dapat dipercaya untuk pergi ke sekolah tepat waktu
- 9) Memahami konsep ruang, sebab akibat
- 10) Mengklasifikasikan objek lebih dari satu kualitas, mempunyai koleksi
- 11) Menghasilkan gambar atau lukisan sederhana

c. Perkembangan Adaptif

- 1) Menggunakan alat rumah tangga dan menjahit
- 2) Membantu tugas rumah tanggapan rutin seperti menyapu, mengelap
- 3) Menjalankan tanggung jawab untuk berbagi tugas-tugas rumah tangga
- 4) Membeli artikel yang bermanfaat, melatih berbagai pilihan dalam membuat pembelian
- 5) Mencari semua kebutuhan sendiri
- 6) Melakukan pesan yang bermanfaat
- 7) Menyukai majalah bergambar
- 8) Menyukai sekolah, ingin menjawab semua pertanyaan
- 9) Takut tidak naik kelas atau dipermalukan karena bodoh

- 10) Lebih kritis tentang diri sendiri
- 11) Mengambil pelajaran musik dan olah raga

d. Perkembangan Personal Sosial

- 1) Lebih senang berada di rumah
- 2) Menyukai sistem penghargaan
- 3) Mendramatisasi
- 4) Lebih dapat bersosialisasi
- 5) Lebih sopan
- 6) Tertarik pada hubungan laki-laki dan perempuan tetapi tidak terikat
- 7) Pergi ke rumah dan masyarakat dengan bebas, sendiri atau dengan teman
- 8) Menyukai kompetisi dan permainan
- 9) Memungkinkan kesukaan dalam berteman dan berkelompok
- 10) Bermain paling banyak dalam kelompok dengan jenis kelamin yang sama tetapi mulai bercampur
- 11) Mengembangkan kerendahan hati
- 12) Membandingkan diri sendiri dengan orang lain
- 13) Menikmati kelompok olahraga

### **2.5.5 Perkembangan Anak Usia 10 – 12 Tahun**

a. Perkembangan Mental

- 1) Menulis cerita singkat

- 2) Menulis surat pendek biasa kepada teman atau saudara dengan inisiatif sendiri
  - 3) Menggunakan telepon untuk tujuan praktik
  - 4) Berespons terhadap majalah, radio, atau iklan lain
  - 5) Membaca untuk mendapatkan informasi
- b. Perkembangan Adaptif
- 1) Membuat artikel bermanfaat atau melakukan pekerjaan perbaikan yang mudah
  - 2) Memasak atau menjahit dalam cara sederhana
  - 3) Memelihara binatang peliharaan
  - 4) Mencuci dan mengeringkan rambutnya sendiri
  - 5) Bertanggung jawab untuk pekerjaan membersihkan rambut, tetapi perlu peringatan untuk melakukannya
  - 6) Kadang tinggal sendiri di rumah selama sejam atau lebih
  - 7) Berhasil dalam memelihara kebutuhan sendiri atau kebutuhan anak lain yang ada dalam perhatiannya
- c. Perkembangan Personal Sosial
- 1) Menyukai teman-teman
  - 2) Memilih teman dengan lebih selektif, dapat mempunyai sahabat
  - 3) Menyukai percakapan
  - 4) Mengembangkan minat awal terhadap lawan jenis
  - 5) Lebih diplomatik
  - 6) Menyukai keluarga dan menganggap keluarga benar-benar punya makna

- 7) Menyukai ibu dan ingin menyenangkannya dengan berbagai cara
  - 8) Menyukai ayah, yang dicintai dan diidolakan
  - 9) Menunjukkan kasih sayang
  - 10) Menghormati orang tua
  - 11) Mencintai teman, bicara tentang mereka secara terus menerus
- (Adriana,2011: 83)

## **2.6 Kepribadian**

### **2.6.1 Pengertian**

Kepribadian berasal dari kata persona, artinya topeng atau kedok. Istilah kepribadian sering disamakan dengan character atau watak maupun tipe (Sundari 2005).

Kepribadian dapat didefinisikan sebagai pola perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri dan orang lain yang melekat dan terus ada, termasuk persepsi, sikap, dan emosi diri tentang diri sendiri dan dunia (Videbeck, 2002).

Menurut Friedman, psikologi kepribadian didefinisikan sebagai studi ilmiah yang mempelajari kekuatan-kekuatan psikologis yang membuat masing-masing individu unik. Oleh sebab itu, kepribadian memiliki delapan aspek kunci yang keseluruhan membantu kita memahami inti dari kompleksitas individual (Friedman 2008).

### **2.6.2 Gangguan Kepribadian**

Gangguan kepribadian didiagnosis saat sifat kepribadian individu menjadi kaku dan maladaptive dan secara signifikan akan mengganggu cara individu melakukan fungsi dalam masyarakat atau menyebabkan distress emosional individu. Gangguan kepribadian biasanya tidak didiagnosis sampai usia dewasa,

saat kepribadian individu terbentuk lebih komplis, tetapi pola perilaku maladaptive tersebut sering kali dapat terjadi pada masa remaja atau masa kanak-kanak awal (Videbeck, 2002).

Diagnosis ditegakkan saat individu terus memperlihatkan pola perilaku yang menyimpang dari harapan budaya pada dua atau lebih area berikut:

- a. Cara mempersepsikan dan menginterpretasikan diri sendiri, orang lain, dan peristiwa (kognisi)
- b. Rentang, intensitas, kelebihan, dan ketepatan respon emosional (afek)
- c. Fungsi interpersonal
- d. Kemampuan untuk mengendalikan impuls atau mengekspresikan perilaku pada waktu dan tempat yang tepat (pengendalian impuls)

### **2.6.3 Aspek-aspek Kepribadian**

- a. Psikoanalisis, yaitu perhatian pada pengaruh-pengaruh tidak sadar, pentingnya dorongan seksual bahkan bidang-bidang non seksual.
- b. Non analisis / ego, penekanan pada diri (self) yang berjuang untuk mengatasi emosi dan dorongan didalam diri dan tuntutan dari orang lain di luar diri
- c. Biologis, menitikberatkan pada kecenderungan dan keterbatasan yang berasal dari warisan genetik, bisa dengan mudah dikombinasikan dengan sebagian besar pendekatan lain
- d. Behaviorisme, dapat mendorong analisis yang lebih ilmiah mengenai pengalaman belajar yang membentuk kepribadian
- e. Kognitif, melihat sifat aktif dari pikiran manusia, menggunakan pengetahuan modern dari psikologi kognitif

- f. Trait, teknik pemeriksaan individual yang baik
- g. Humanism, menghargai hakikat spiritual seseorang, menekankan perjuangan untuk mencapai pemenuhan diri dan harga diri
- h. Interaksionisme, memahami bahwa kita adalah diri yang berbeda dalam situasi yang berbeda (Friedman 2008, p.8)

#### **2.6.4 Aspek Biologis dari Kepribadian**

- a. Efek genetik langsung

Darwin (1859) menegaskan bahwa setiap orang berbeda satu sama lain. Beberapa karakteristik yang membedakan tersebut membantu individu untuk bertahan hidup-untuk bereproduksi dan mewariskan gen ke keturunannya.

- b. Efek genetik dalam temperamen

Istilah temperamen digunakan untuk menyatakan perbedaan-perbedaan individual dalam derajat reaksi emosional. Temperamen dapat dilihat dari 4 aspek dasar, yaitu aktifitas, emosionalitas, sosialitas dan agresifitas.

- c. Efek dari hal-hal biologis

Hal-hal biologis yang dimaksudkan disini adalah berupa efek dari zat-zat beracun (keracunan), efek dari penyakit-penyakit fisik, efek dari obat-obatan illegal dan legal.

- d. Efek yang dibentuk oleh lingkungan

Salah satu cara biologi mempengaruhi kepribadian adalah dengan mempengaruhi lingkungan tempat kita hidup. Pengaruh biologis dapat menyebabkan kita mengubah situasi-situasi tertentu, dan situasi ini mungkin juga dapat mempengaruhi kepribadian kita.

e. Efek dari reaksi orang lain

Pengaruh lingkungan terbesar dalam perkembangan psikologis adalah reaksi dari orang-orang disekitar. Rasa identitas seseorang sangat tergantung pada bagaimana ia diperlakukan; jika orang tua, guru dan teman-teman menyukai dan memberikan harapan maka orang tersebut akan lebih mungkin memiliki citra diri yang positif. Sebaliknya jika karakteristik fisik yang tidak diinginkan terkadang dapat menyebabkan munculnya reaksi yang tidak menyenangkan, dan konsekuensinya seseorang akan lebih mungkin memiliki citra diri yang negative (Friedman 2008, p.174-207).

### **2.6.5 Faktor faktor pembentukan kepribadian**

secara umum,perkembangan kepribadian dipengaruhi oleh 5 faktor yaitu,

a) Warisan biologis

Warisan mempengaruhi kehidupan manusia dan setiap manusia mempunyai warisan biologis yang unik,berbeda dari orang lain. Artinya tidak ada seorangpun di dunia ini yang mempunyai karakteristik fisik yang sama persis dengan orang lain,bahkan anak kembar sekalipun. Warisan biologis yang terpenting terletak pada perbedaan intelegensi dan pematangan biologis. Keadaan ini membawa pengaruh kepada kepribadian seseorang.

b) Warisan lingkungan alam (natural environment)

Perbedaan iklim, topografi, dan sumber daya alam menyebabkan manusia harus menyesuaikan diri terhadap alam. Melalui penyesuaian diri itu, dengan sendirinya pola perilaku masyarakat

dan kebudayaanpun dipengaruhi oleh alam. Misalnya, orang yang dipinggir pantai dengan mata pencarian sebagai nelayan mempunyai kepribadian yang berbeda dengan orang di daerah pertanian.

c) Warisan sosial (Social Heritage) atau kebudayaan

Kita tahu antara manusia, alam dan kebudayaan mempunyai hubungan yang sangat erat dan saling mempengaruhi. Manusia berusaha untuk mengubah alam agar sesuai dengan kebudayaan guna memenuhi kebutuhan hidup.

d) Pengalaman kelompok manusia (Group Experience)

Kehidupan manusia dipengaruhi oleh kelompoknya. Kelompok manusia, sadar atau tidak dalam mempengaruhi anggota-anggotanya, dan para anggotanya menyesuaikan diri terhadap kelompoknya.

e) Pengalaman unik (unique experience)

Setiap orang mempunyai kepribadian yang berbeda dengan orang lain, walaupun orang itu berasal dari keluarga yang sama, dan dibesarkan dengan kebudayaan yang sama serta mempunyai lingkungan fisik yang sama pula.

Selain kelima faktor pembentukan kepribadian diatas, F.G. Robbins dalam Sunardi Suryakarta (2003), mengemukakan ada lima faktor yang menjadi dasar

kepribadian yaitu sifat dasar, lingkungan prenatal, perbedaan individual, lingkungan dan motivasi.

## **2.7 Perkembangan Kepribadian pada anak**

Ada beberapa teori yang beranggapan bahwa kepribadian seseorang secara langsung terkait dengan masalah genetik. Namun, mengapa terdapat kepribadian yang berbeda diantara saudara dalam satu keluarga? Ada juga teori lain yang mengatakan bahwa bentuk kepribadian dipengaruhi oleh beberapa hal :

### **a. Pengaruh orang tua**

Dari semua faktor yang berkontribusi dalam perkembangan kepribadian, orang tua lah yang mempunyai pengaruh yang lebih besar. Cara orang tua berperilaku pada anak, kesempatan untuk bersosialisasi, adat yang diberlakukan, dan emosional dari orang tua memiliki pengaruh besar pada perkembangan mental pada anak. Pada anak usia dini, semua anak meniru perilaku orang tuanya.

### **b. Pengaruh lingkungan rumah**

Pertama kali anak memahami emosi adalah melalui ibunya. Seorang anak mengenal tentang cinta perawatn dukungan dan bantuan melalui ibu. Setelah itu, anak mengembangkan berbagai jenis emosi, baik positif maupun negatif. Kebahagiaan, ketakutan, kecemasan, iri hati, amarah dan masa lalu akan mulai ditampilkan. Seorang anak membutuhkan kedua orang tuanya, ibu serta ayah untuk mengembangkan kepribadiannya. Seorang ayah yang tinggal jauh dari rumah dalam waktu yang lama, dapat memiliki pengaruh negatif terhadap anak.

#### c. Pengaruh lingkungan sekolah

Selain lingkungan rumah, lingkungan sekolah juga memainkan peran utama dalam pembentukan kepribadian anak. Setelah anak mulai bersekolah, dia belajar bagaimana berinteraksi dan berhubungan dengan teman temannya. Anak akan terlibat dalam permainan sesuai dengan aturan main. Anak mendapat pendidikan, belajar cara membaca, cara menulis dan berkomunikasi secara efektif. Kepribadian seorang anak sangat dipengaruhi oleh bagaimanakah seorang anak diperlakukan di sekolah, baik itu oleh guru maupun teman-temannya.

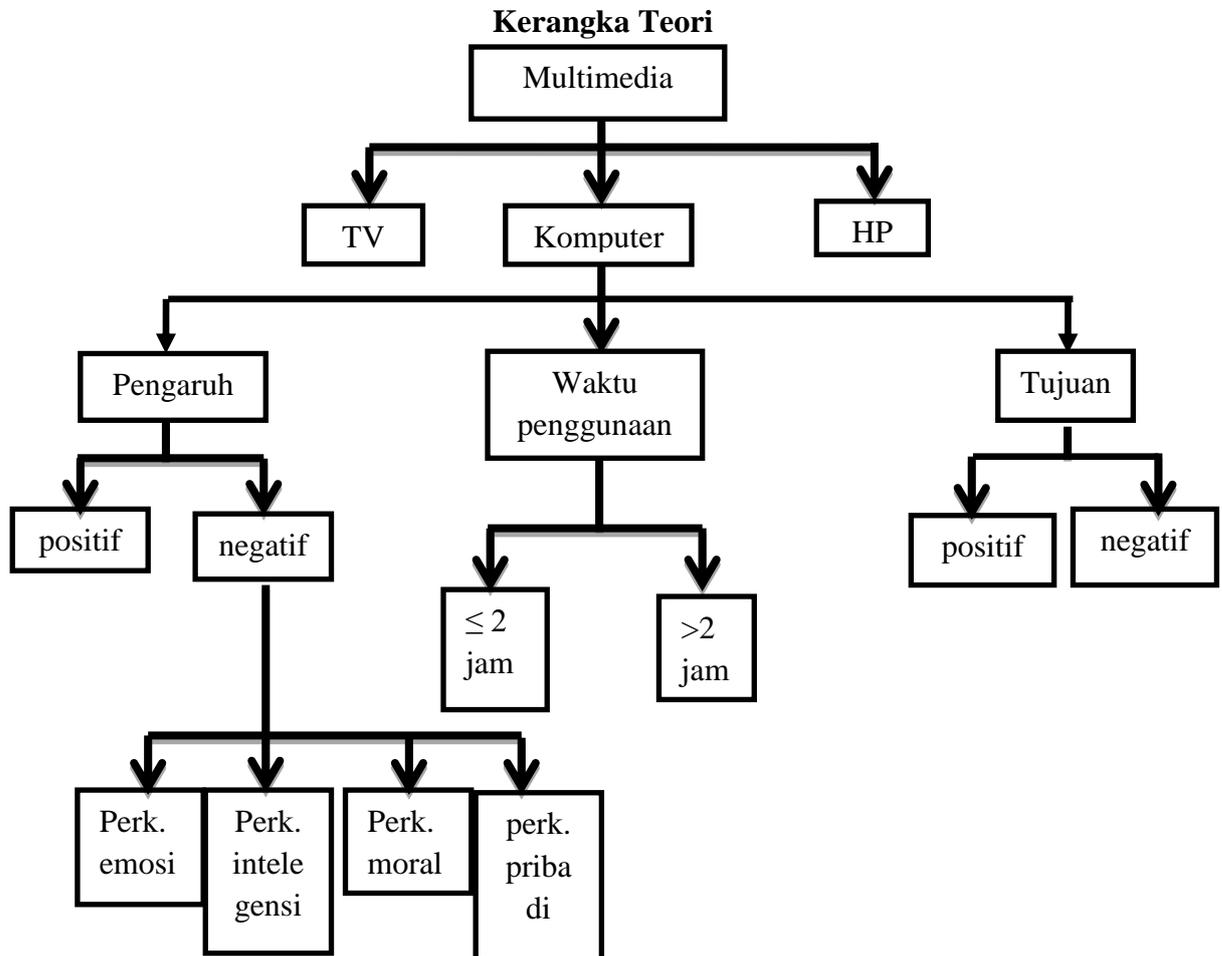
#### d. Pengaruh budaya dan adat

Pengaruh budaya dalam kepribadian dan kehidupan sosial tidak dapat diabaikan. Sebagai contoh, seorang anak yang dibesarkan di negara-negara barat diajarkan untuk individualistik dan kompetitif, sementara anak-anak yang dibesarkan di negara-negara timur diajarkan untuk bersikap kooperatif.

Manurut psikiater erikson, ada berbagai tahapan bahwa seorang anak melewati beberapa tahapan yaitu bayi, bayi, balita, prasekolah. Masing-masing dalam tahap ini memiliki masalah yang dihadapi oleh anak dan dengan bantuan orang tuanya, untuk dapat mengembangkan kepribadian anak yang baik.

## 2.8 KerangkaTeori

Gambar 2.1



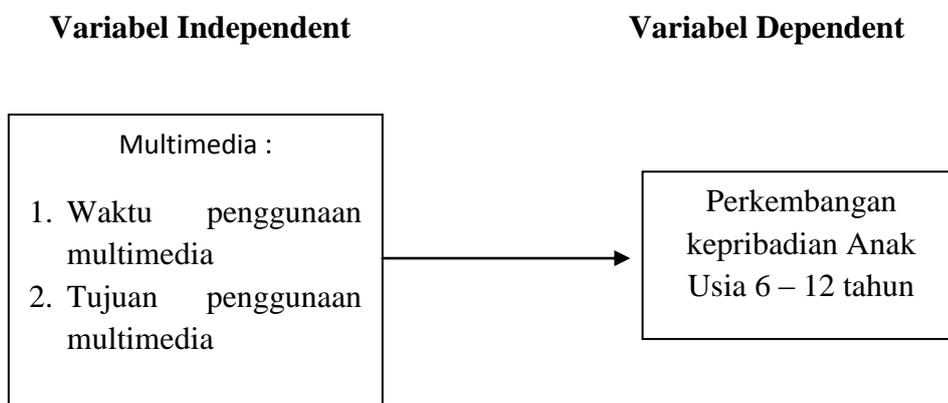
(Patmonodewo,Soemiarto (2003)).

## BAB III

### KERANGKA KONSEP

#### 3.1 Kerangka Konsep

Kerangka konsep merupakan formulasi dari teori-teori yang mendukung penelitian, yang terangkum dalam variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen adalah variabel bebas, sedangkan variabel dependen adalah variabel terikat yang dapat dipengaruhi oleh variabel independen (Notoatmodjo, 2010: 104). Pada penelitian ini yang menjadi variabel independent yaitu waktu penggunaan multimedia dan tujuan penggunaan multimedia. Dan yang menjadi variabel dependent adalah perkembangan kepribadian anak usia 6 – 12 tahun. Adapun kerangka konsep pada penelitian ini tergambar pada skema berikut:



Gambar 3.1

**Kerangka Konsep Hubungan Multimedia dengan  
Perkembangan Kepribadian Anak Usia 6 – 12 Tahun**

### 3.2 Defenisi Operasional

Tabel 3.1 Defenisi Operasional

No.	Variabel	Defenisi Operasional	Cara ukur	Alat ukur	Skala	Hasil ukur
1	<b>Independen:</b> Waktu Multimedia	Waktu penggunaan multimedia oleh anak usia 6 – 12 tahun setiap harinya	Angket	kuesiner	Ordinal	Baik : $\geq$ 26,82  Kurang baik : $<$ 26,82
2.	Tujuan penggunaan multimedia	Tujuan penggunaan multimedia oleh anak usia 6 – 12 tahun, baik sebagai sarana informasi dan sarana hiburan	Angket	Kuesioner	ordinal	Baik : $\geq$ 26,82  Kurang baik : 26,82
3.	<b>Dependent</b> Perkembangan kepribadian	Perkembangan anak usia 6 – 12	Angket	Kuesioner	Ordinal	Baik : $\geq$ 34,13

	Anak Usia 6 – 12 Tahun	tahun dilihat dari perkembangan kepribadian				Kurang baik : < 34,13
--	------------------------	---	--	--	--	-----------------------

### 3.3 Hipotesis

Ha : Ada hubungan multimedia dengan perkembangan kepribadian anak usia 6 – 12 tahun di SD Negeri 05 Koto Tengah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar tahun 2014

## **BAB IV**

### **METODE PENELITIAN**

#### **4.1 Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *deskriptif analitik* dengan desain *cross sectional* yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk mempelajari dinamika korelasi antara faktor-faktor risiko dengan efek, dengan cara pendekatan, observasi atau pengumpulan data sekaligus pada suatu saat (Notoatmodjo, 2010: 37). Penelitian dilakukan terhadap variabel yang diduga berhubungan, yaitu hubungan multimedia dengan perkembangan anak usia 6 – 12 tahun, dimana pengumpulan data dilakukan sekaligus pada waktu yang sama.

#### **4.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian telah dilakukan di SD Negeri 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah datar tahun 2014. Penelitian telah dilaksanakan pada bulan bulan 23 Juni sampai 2 Juli 2014.

#### **4.2 Populasi dan Sampel**

##### **4.3.1 Populasi**

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian (Notoatmojo, 2010: 115). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 – V bulan Mei sampai Juni 2014, berjumlah 229 orang.

##### **4.3.2 Sampel**

Sampel adalah sebagian dari populasi atau keseluruhan objek yang akan diteliti dan dianggap mewakili dari populasi (Notoadmodjo, 2010: 115). Sampel

pada penelitian ini diambil secara Stratified random sampling adalah cara mengambil sample dengan memperhatikan strata (tingkat) didalam populasi.

$$\begin{aligned} \text{Rumus : } n &= N \frac{1}{N(d^2) + 1} \\ &= \frac{229}{229(0,1^2) + 1} \\ &= 69,07 \end{aligned}$$

Jumlah sampel perkelas:  $\text{jumlah sampel} = \frac{\text{jumlah siswa} \times \text{jumlah sampel}}{\text{Populasi}}$

$$\begin{aligned} \text{Kelas 1 (40 orang)} &= \frac{40 \times 69}{229} = 12,5 = 13 \text{ siswa} \\ \text{Kelas 2 (59 orang)} &= \frac{50 \times 69}{229} = 15,67 = 16 \text{ siswa} \\ \text{Kelas 3 (55 orang)} &= \frac{55 \times 69}{229} = 16,57 = 17 \text{ siswa} \\ \text{Kelas 4 (41 orang)} &= \frac{41 \times 69}{229} = 12,75 = 13 \text{ siswa} \\ \text{Kelas 5 (34 orang)} &= \frac{34 \times 69}{229} = 10,2 = 10 \text{ siswa} \end{aligned}$$

#### 4.4 Teknik Pengumpulan Data

##### 4.4.1 Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari responden. Pengumpulan data dilakukan dengan cara pengukuran langsung yaitu melalui wawancara terpimpin dengan panduan kuesioner. Sebelumnya diajukan surat permohonan menjadi responden, setelah setuju menjadi responden dan menandatangani surat persetujuan kemudian dilakukan pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada responden. Selanjutnya peneliti memmbagikan

kuesioner sejak 23 Juni sampai 2 Juli 2014. Setelah responden selesai mengisi kuesioner, peneliti memeriksa kembali kelengkapan isi kuesioner sebelum dikumpulkan.

#### **4.4.2 Data Sekunder**

Data sekunder yaitu data yang diambil dari SD Negeri 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar, untuk mengetahui jumlah siswa kelas I - V.

### **4.5 Teknik Pengolahan dan Analisa Data**

#### **4.5.1 Tehnik Pengolahan**

a. Mengedit (*Editing*)

Setelah kuesioner selesai diisi, maka setiap kuesioner diperiksa apakah diisi dengan benar dan lengkap, kemudian apakah tiap pernyataan sudah dijawab oleh responden.

b. Mengkode data (*coding*)

Memberikan kode tertentu pada setiap data yang dikumpulkan.

c. Memasukkan data (*entry*)

Data, yakni jawaban dari masing-masing responden yang dalam bentuk kode dimasukkan kedalam program komputer.

d. Pembersihan data (*cleaning*)

Pengecekan kembali data yang telah dimasukkan ke komputer untuk melihat kemungkinan-kemungkinan adanya kesalahan, ketidak lengkapan data dsb(Notoatmodjo, 2010: 175)

#### **4.5.2 Teknik Analisa Data**

a. Analisa *Univariat*

Analisa *univariat* bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian, yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase (Notoatmodjo, 2010: 182). Rumus yang digunakan adalah :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

$P$  = Persentase yang dicari

$f$  = Frekuensi

$n$  = Jumlah responden

b. Analisa *Bivariat*

Analisa *bivariat* dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan. Analisis hasil uji statistic menggunakan *Chi-Square* test untuk menyimpulkan adanya hubungan 2 variabel, dengan rumus :

$$\text{Rumus : } \chi^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Keterangan :

$\chi^2$  : *Chi - Square*

O : Nilai observasi

E : Hasil yang diharapkan

Analisa data menggunakan derajat kemaknaan signifikan 0,05. Hasil analisa chi-square dibandingkan dengan nilai p, dimana bila  $p \leq 0,05$  artinya secara statistik bermakna dan apabila nilai  $p > 0,05$  artinya secara statistik tidak bermakna. Dan selanjutnya, variabel-variabel tersebut akan dianalisa secara multivariat melalui tahap-tahap pemodelan analisis multivariat (Trihendradi.C, 2009: 160).

## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 5.1 Hasil Penelitian

Penelitian yang berjudul “Hubungan penggunaan multimedia dengan perkembangan kepribadian siswa di SD 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar tahun 2014” ini dilaksanakan dari 23 Juni sampai dengan 2 Juli 2014.

Adapun responden yang diteliti sebanyak 69 orang siswa yang diambil berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dengan cara *stratified random sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan angket. Hasil penelitian ini dianalisa dengan analisa univariat dan analisa bivariat. Analisa univariat digunakan untuk melihat gambaran penggunaan multimedia dan perkembangan kepribadian siswa. Sedangkan analisa bivariat untuk hubungan penggunaan multimedia dengan perkembangan kepribadian siswa. Setelah data dikumpulkan kemudian diolah secara komputerisasi dengan menggunakan SPSS versi 17.

##### 5.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SD negeri 05 Koto Tangah terletak di daerah yang terbilang cukup ramai. Berada disekitar pusat pemerintahan Koto Tangah. Keadaan ini memudahkan akses siswa – siswi untuk menggunakan multimedia.

Batas-batas wilayah Nagari Koto Tangah:

Barat : Nagari Saruaso

Utara : Kecamatan Padang Gantiang

Selatan : Nagari Kubang Landai

Timur : Nagari Tanjuang Barulak

### 5.1.2 Analisa Univariat

Analisa univariat digunakan untuk menganalisa variabel dependen penggunaan multimedia dan variabel independen yaitu kepribadian pada anak.

#### a. Penggunaan multimedia

**Tabel 5.1**  
**Distribusi frekwensi responden berdasarkan Penggunaan Multimedia siswa di SD 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar Rahun 2014**

Penggun multimedia	f	%
Negatif	33	47.8
Positif	36	52.2
Total	69	100.0

Dari tabel 5.1 mengenai penggunaan multimedia pada anak tampak bahwa 52,2% menggunakan multiedia secara positif.

b. Kepribadian Anak

**Tabel 5.2**  
**Distribusi frekwensi responden berdasarkan Kepribadian Anak Siswa di SD 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar Rahun 2014**

Kepribadian anak	f	%
Tidak Baik	41	59.4
Baik	28	40.6
Total	69	100.0

Pada tabel 5.2 terlihat bahwa 59,4% anak mempuntai kepribadian yang tidak baik. Sisanta 40,6% mempunyai kepribadian yang baik.

**5.1.3 Analisa Bivariat**

**Tabel 5.3**  
**Hubungan Penggunaan Multimedia Dengan Perkembangan Kepribadian Siswa di SD 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar Rahun 2014**

Penggunaan multimedia	Perkembangan kepribadian anak				jumlah		P	OR
	Tidak Baik		Baik		f	%		
	f	%	F	%				
Negatif	16	23,18	17	24,63	33	47,82	0,027	6,414
Positif	25	36,23	11	15,96	36	52,18		
Total	41	59,41	28	40,59	69	100		

Hasil analisis diperoleh dari 47,82% siswa yang menggunakan multimedia secara negatif 23,18% diantaranya berpengaruh tidak baik terhadap perkembangan kepribadian anak. Sementara itu dari 52,18% anak yang menggunakan multimedia secara positif, 15,96% berpengaruh baik terhadap kepribadian anak. nilai  $p = 0,027$  ( $p \leq 0,05$ ) yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan multimedia dengan perkembangan kepribadian anak. OR didapatkan 6,414 artinya

penggunaan multimedia yang negatif beresiko 6,414 kali mempengaruhi perkembangan kepribadian anak yang tidak baik.

## **5.2 Pembahasan**

### **a. Analisa Univariat**

#### **a. Penggunaan multimedia**

Dari tabel 5.1 mengenai penggunaan multimedia pada anak tampak bahwa 52,2% menggunakan multimedia secara positif.

Kemajuan teknologi komunikasi dapat membantu manusia untuk berinteraksi satu sama lain tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Salah satu contoh perkembangan teknologi komunikasi yang ada di masyarakat adalah munculnya berbagai media jejaring sosial seperti twitter, facebook, myspace dan friendster. Keistimewaan dari jejaring sosial adalah kemampuan dalam keluasan jaringan dan kecepatan informasi yang dapat memfasilitasi tuntutan dan kebutuhan komunikasi dari berbagai kalangan masyarakat yang memberikan kemudahan dalam mengakses informasi. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi melalui jejaring sosial sebagai kebutuhan dan gaya hidup yang didukung dengan tersedianya berbagai jenis handphone dan perangkat elektronik yang menyediakan berbagai fitur khusus sehingga dapat langsung tersambung di jejaring sosial.

Data Kementerian Komunikasi dan Informasi RI tahun 2011 menunjukkan terdapat 64% pengguna jejaring sosial di Indonesia adalah kelompok anak (Hariyanti, 2011), Tingginya penggunaan jejaring sosial dikalangan anak menunjukkan bahwa anak begitu antusias dalam menggunakan media jejaring sosial untuk melakukan komunikasi. Kebutuhan untuk memiliki

hubungan dengan orang lain pada umumnya tinggi ketika manusia berada pada tahap perkembangan anak (Papalia, Olds, & Feldman).

Penelitian yang mengenai multimedia yang dilakukan oleh Rihana (2009) perkembangan dalam dunia komunikasi menciptakan pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan sosial dan peradaban manusia. Keberadaan media jejaring sosial dapat menimbulkan dampak positif dan juga dampak negatif pada masyarakat khususnya anak. Dampak positif media jejaring sosial adalah memperluas jaringan pertemanan, sebagai media penyebaran informasi dan sarana untuk mengembangkan keterampilan, sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan jejaring sosial secara berlebihan antara lain kecanduan internet, pencurian identitas, dan meningkatnya sifat antisosial.

Menurut asumsi peneliti, semakin banyak masyarakat yang menggunakan jejaring sosial, maka semakin banyak hal positif maupun negatif yang dapat ditimbulkan baik untuk pengguna maupun lingkungan sekitarnya.

#### b. Kepribadian Anak

Pada tabel 5.2 terlihat bahwa 59,4% anak mempuntai kepribadian yang tidak baik. Sisanya 40,6% mempunyai kepribadian yang baik.

Menurut Maryanto, masa balita bagi anak merupakan masa pembentukan kepribadian anak yang akan dibawa terus sampai mereka dewasa, menjadi orang atau masyarakat yang memiliki pribadi yang baik dan utuh.

Pola kepribadian biasanya telah diletakan pada masa bayi dan mulai berbentuk pada anak-anak. Karena orang tua, saudara-saudara dan teman merupakan dunia sosial bagi anak – anak maka bagaimana erasaan dan

perlakuan mereka merupakan faktor penting dalam pembentukan konsep diri, yaitu inti pola kepribadian dimana anak-anak mulai merasakan dirinya sebagai diri yang mampu mengendalikan seluruh keinginan dalam dunianya.

Menurut asumsi peneliti, pola kepribadian tertentu berubah selama awal masa anak-anak sebagai akibat dari pematangan, pengalaman dan lingkungan sosial serta lingkungan budaya dan kehidupan anak. Faktor-faktor didalam diri anak sendiri seperti tekanan-tekanan emosional atau identifikasi dengan orang lain dapat juga menyebabkan perubahan. Anak yang sulit misalnya, akan dapat menjadi lebih penurut seperti halnya anak yang senang dan puas dapat berkembang menjadi anak yang cemburut ketika ia bertambah besar.

### **5.1.3 Analisa Bivariat**

Hasil analisis diperoleh nilai  $p = 0,027$  ( $p \leq 0,05$ ) yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan multimedia dengan perkembangan kepribadian anak. Or didapatkan 6,414 artinya multimedia berpengaruh 6,414 kali mempengaruhi perkembangan kepribadian anak.

Dalam pemanfaatan penggunaan media jejaring sosial, pengguna cenderung memiliki karakteristik yang berbeda. Hal ini dikarenakan setiap orang memiliki pengalaman, motif, sikap dan tipe kepribadian yang relatif berbeda dalam penggunaan jejaring sosial. Kepribadian bersifat unik dan konsisten sehingga dapat digunakan untuk membedakan antara individu satu dengan lainnya. Terkait dengan perbedaan tipe kepribadian, Jung menggolongkan kepribadian menjadi dua yaitu tipe kepribadian ekstrovert

dan introvert(Suryabrata, 2002).Kepribadian dalam bahasa inggris disebut dengan istilah personality, istilah ini berasal dari bahasa latin yaitu persona yang berarti topeng, topeng digunakan dalam pertunjukan drama untuk mewakili karakteristik kepribadian tertentu, berdasarkan penjelasan tersebut kepribadian diartikan sebagai seseorang yang nampak di hadapan orang lain (Irwanto, 1989).

Menurut Alimir (2007) dalam penelitiannya menjelaskan angka pengguna game online dikalangan siswa dan pelajar semakin meningkat dalam 5 tahun terakhir. Hal ini berbanding lurus dengan tingginya perilaku menyimpang pada anak usia sekolah. Selanjutnya keadaan ini juga dsiperparah dengan kondisi lingkungan mereka. Tontonan dan gaya hidup yang semakin tidak terkontrol memperburuk keadaan ini.

Kepribadian merupakan karakteristik seseorang yang menyebabkan munculnya konsistensi perasaan, pemikiran dan perilaku. Menurut Allport, kepribadian didefinisikan sebagai organisasi dinamis dari sistem psikofisik individu yang menentukan penyesuaian dirinya terhadap lingkungan (Friedman & Schustack, 2008).Penggolongan tipe kepribadian ekstrovert-introvert didasarkan pada perbedaan respon, kebiasaan, dan sifat-sifat yang ditampilkan oleh individu dalam melakukan hubungan interpersonal, selain itu tipe kepribadian juga menjelaskan posisi kecenderungan individu yang berhubungan dengan reaksi atau tingkah lakunya (Suryabrata, 2002).

Menurut asumsi peneliti anak usia sekolah menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menonton televise, bermain games, mengakses internet dan menggunakan handpone. Keadaan seperti ini memungkinkan

seseorang memungkinkan anak menyerap banyak informasi. Pada usia sekolah anak belum mampu memilah dan memilih hal-hal apa saja yang patut dan tidak patut untuk dilakukan dan efek dari tindakannya. Pada masa seperti ini peran orang tua penting sebagai filter program-program atau tontonan apa saja yang boleh diakses oleh anak.

### **5.3 Kesulitan dan Keterbatasan Penelitian**

Pada masalah ini peneliti mengalami berbagai macam kesulitan dalam melakukan penelitian. Diantaranya kekurangan yaitu:

1. Instrumen penelitian, dimana peneliti membuat sendiri instrumen penelitian ini.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang hubungan penggunaan multimedia dengan perkembangan kepribadian anak dapat disimpulkan:

- 6.1.1 Lebih dari separoh (52,2%) menggunakan multimedia secara positif.
- 6.1.2 Lebih dari separoh (59,4%) anak mempunyai kepribadian yang tidak baik.
- 6.1.3 Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan multimedia dengan perkembangan kepribadian anak dengan hasil analisis diperoleh nilai  $p = 0,027$  ( $p \leq 0,05$ ) yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara variabel independen dan variabel dependen. Or didapatkan 6,414 artinya penggunaan multimedia yang negatif beresiko 6,414 kali mempengaruhi perkembangan kepribadian anak yang tidak baik.

#### **6.2 Saran**

##### **6.2.1 Bagi Institusi Pendidikan**

Agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi kepustakaan dan data awal bagi penelitian selanjutnya.

##### **6.2.1 Bagi Lahan**

Sebagai salah satu bahan bacaan untuk petugas kesehatan dan sebagai salah satu pilihan rujukan untuk orang tua dalam memperhatikan tumbuh kembang anak

### **6.2.2 Bagi Penelitian Selanjutnya**

Sebagai bahan rujukan dan referensi untuk penelitian selanjutnya. Selain itu juga dapat melneliti dan mempertajam penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Taufik. 2012. *Dampak Teknologi Multimedia terhadap Perkembangan Anak*. EGC: Jakarta.
- Alimul, Aziz. 2003. *Pengantar Ilmu Anak*. Jakarta :SalembaMedika
- Alimul, Aziz. 2003. *Riset Keperawatan & Teknik Penulisan Ilmiah*. Jakarta : Salemba Medika.
- Nelson. 2000.*Ilmu Kesehatan Anak Nelson Volume I Edisi 15*.EGC : Jakarta.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2005.*Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta :Rineka Citra.
- Nursalam. 2003. *Konsep Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta :Salemba Medika.
- Nursalam. 2003. *Konsep Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Patmonodewo, Soemiarto (2003); *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rinekacipta.
- Royaka. 2013. [Dampak Multimedia bagi masyarakat](http://wredyroyaka.blogspot.com/2013/01/dampak-multimedia-bagimasyarakat.html), 20 Maret 2014. diakses dari <http://wredyroyaka.blogspot.com/2013/01/dampak-multimedia-bagimasyarakat.html>

Seto. 2013. *Kiat Menyikapi Pengaruh Multimedia Terhadap Anak*. Materi seminar io Rumah Sakit Sentra Medika Cikarang, 14 Maret 2014. Akses dari <http://hellocikarang.com/corporate-private-business/pendidikan/190-seminar-pendidikan-kiat-menyikapi-pengaruh-multimedia-terhadap-anak-2>

Sheila L Videbeck. 2002. *Keperawatan Jiwa EGC* : Jakarta

Soetjiningsih. 2012. *Tumbuh Kembang Anak*. EGC : Jakarta.

SoegengSantoso. 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Citra PendidikanIndonesia : Jakarta.

Supartini, Yupi. 2004. *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. EGC : Jakarta.

Tustinussemium ,OFM. 2006. *Kesehatan Mental 2*, kasinus : Yogyakarta

Yatim, Faisal. 2005. *Tiga Pluh Gangguan Kesehatan pada Anak Usia Sekolah*. Pustaka PopulerObor : Jakarta.

## PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada Yth,

**Bapak/Ibu Responden Penelitian**

Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan skripsi peneliti di Program Studi Ilmu Keperawatan Strata Satu/S1 Keperawatan Stikes Perintis Sumbar, maka peneliti mempunyai kewajiban untuk melakukan penelitian. Sehubungan dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan dalam rangka penulisan skripsi, maka peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu menjadi responden penelitian yaitu dengan mengisi kuesioner dan memilih jawaban pada kolom yang telah disediakan.

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui faktor-faktor yang berhubungan dengan kejadian Hernia. Jawaban dari kuesioner ini akan peneliti gunakan sebagai keperluan untuk menyusun skripsi peneliti yang berjudul **hubungan penggunaan multimedia dengan perkembangan kepribadian siswa di SD negeri 05 koto tangan kecamatan tanjung emas kabupaten tanah datar tahun 2014**, maka untuk itu pengisian kuesioner ini di isi seobyektif mungkin, sebagaimana penelitian ilmiah. Kerahasiaan identitas Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian dijamin tidak akan membawa konsekuensi yang merugikan.

Atas kesediaan dan keikhlasannya dalam mengisi kuesioner ini, kami ucapkan banyak terima kasih.

Bukittinggi, Juli 2014

Peneliti,

**AFYOU SYAFYAN DANNEI**

## LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

### (INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

Jenis Kelamin :

Pekerjaan :

Alamat :

Setelah mendapat penjelasan yang diberikan oleh peneliti, maka saya bersedia untuk berpartisipasi sebagai responden penelitian dengan judul ” **Hubungan penggunaan multimedia dengan perkembangan kepribadian siswa di SD negeri 05 koto tengah kecamatan tanjung emas kabupaten tanah datar** ”

Saya mengerti penelitian ini tidak akan membawa akibat yang merugikan bagi saya, dan saya mengerti bahwa penelitian ini hanya untuk mengetahui, saya telah diberi kesempatan untuk bertanya berkaitan dengan penelitian. Dengan ini saya menyatakan bersedia menjadi responden tanpa paksaan atau ancaman dari pihak manapun juga

Bukittinggi, Juli 2014

Responden

( )

## **KUISIONER PENELITIAN**

### **HUBUNGAN MULTIMEDIA DENGAN PERKEMBANGAN KEPRIBADIAN ANAK USIA 6 – 12 TAHUN DI SD NEGERI 05 KOTO TANGAH KECAMATAN TANJUNG EMAS KABUPATEN TANAH DATAR TAHUN 2014**

#### **I. Data Responden**

Petunjuk pengisian:

1. Baca pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab
2. Beri tanda (√) pada salah satu jawaban yang di anggap benar
3. Kejujuran anda kami butuhkan dan jawaban anda hanya kami gunakan sebagai penelitian
4. Terimakasih atas kesediaan anda membantu kami untuk mangisi kuesioner

#### **II. Identitas responden**

Nama : .....

No. Responden : .....

Kelas : .....

Umur : .....

Jenis Kelamin : .....

Alamat : .....

#### **III. Waktu Penggunaan Multimedia**

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya menonyon TV terjadwal setiap hari ?		
2.	Saya menonton TV lebih dari 2 jam perhari ?		
3.	Saya menonton berita setiap hari ?		
4.	Saya mendengar music setiap hari ?		
5.	Saya mendengarkan music lebih dari 2 jam sehari ?		
6.	Saya manggunakan internet setiap hari		
7.	Saya hanya mengakses social media di internet ?		
8.	Saya menggunakan internet untuk tugas sekolah ?		
9.	Saya menggunakan internet untuk bermain game online		
10.	Saya pernah mengakses situs dewasa diinternet?		
11.	Saya membuli teman di social media ?		
12	Saya mendapatkan pengetahuan dari internet ?		
13	Saya mengakses internet lebih dari 2 jam perhari ?		

#### IV. Kepribadian

No.	Pertanyaan	Selalu	Jarang	Tidak Pernah
1	Saya hormat kepada teman, patuh kepada guru dan orang lain			
2	Saya terlibat tindakan tercela (perkelahian, merokok, membawa senjata tajam dan buku porno, dll.			
3	Saya menyalahgunakan uang sekolah dan sarana sekolah			
4	Saya berbicara, menyampaikan pendapat dengan sopan, mendengar nasehat orang lain dan bertanggung jawab segala yang telah diperbuat.			
5	Saya menjaga kebersihan lingkungan sekolah.			
6	Saya mengucapkan terimakasih atas kebaikan orang lain			
7	Saya mencontek PR teman.			
8	Saya mengulang kembali pelajaran dirumah.			
9	Saya aktif mengikuti kegiatan upacara bendera hari besar, pramuka dan kegiatan lainnya.			
10	Saya bermain dengan teman saat guru menerangkan pelajaran			
11	Saya marah ketika teman saya mengjek saya			
12	Saya mambang kang ke guru			
13	Saya kesal jika dimarahi orang tua saya.			

**HUBUNGAN PEENGGUNAAN MULTIMEDIA DENGAN  
PERKEMBANGAN KEPRIBADIAN SISWA DI SD 05 KOTO TANGAH  
KECAMATAN TANJUNG EMAS KABUPATEN TANAH DATAR TAHUN  
2014**

no responden	Penggunaan Multimedia													Jlh	Ket	Kepribadian										Jlh	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	1	4	2	3	2	2	2	2	4	1	1	4	3	31	2	4	4	4	4	4	4	4	1	2	4	2	33
2	1	4	2	3	2	2	2	3	4	1	1	4	3	32	2	4	4	4	4	4	4	4	1	2	4	2	33
3	1	4	2	3	2	2	2	3	4	1	1	4	3	32	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	34
4	1	4	2	2	2	2	2	3	4	1	1	4	3	31	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	34
5	1	3	2	2	2	2	2	3	4	1	1	4	3	30	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	34
6	1	4	2	2	2	1	3	3	4	1	1	3	3	30	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	34
7	1	3	1	2	2	1	3	3	4	1	1	3	3	28	2	4	4	4	4	3	4	1	2	4	2	32	
8	1	3	1	2	2	1	3	2	4	1	1	3	3	27	2	4	4	4	4	4	4	1	2	4	2	33	
9	1	4	1	2	3	1	3	2	3	1	1	3	3	28	2	4	4	4	4	4	4	1	3	4	2	34	
10	1	4	1	3	3	1	2	2	3	1	1	3	3	28	2	4	4	4	4	4	4	1	3	4	3	35	
11	1	3	1	3	2	1	2	2	3	1	1	3	3	26	1	4	4	4	4	2	4	1	3	4	3	33	
12	1	3	1	3	2	1	2	1	3	1	1	4	3	26	1	4	4	4	4	2	4	1	3	4	3	33	
13	1	3	1	3	3	1	2	1	3	1	1	4	3	27	2	4	4	4	4	2	4	1	3	4	3	33	
14	1	2	1	3	3	1	2	1	3	1	1	4	3	26	1	4	4	4	4	2	4	1	3	4	3	33	
15	1	2	1	3	3	1	3	1	3	1	1	4	3	27	2	4	4	4	4	2	4	2	3	4	3	34	
16	1	2	1	3	3	1	3	2	3	1	1	3	3	27	2	4	4	4	4	2	4	2	2	4	3	33	
17	1	2	1	4	3	1	3	2	3	1	1	3	3	28	2	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	34	
18	1	2	1	3	2	1	2	2	3	1	1	3	3	25	1	4	4	4	4	3	4	2	2	4	2	33	
19	1	2	1	3	2	1	2	1	3	1	1	3	3	24	1	4	4	4	4	3	4	2	2	4	2	33	
20	1	2	1	3	3	1	2	1	3	1	1	3	3	25	1	4	4	4	4	1	4	2	2	4	2	31	
21	1	3	1	3	3	1	3	3	3	1	1	3	2	28	2	4	4	4	4	1	4	2	2	4	2	31	
22	1	3	1	4	3	1	3	1	3	1	1	3	2	27	2	4	4	4	4	1	4	2	1	4	2	30	
23	2	3	1	4	3	1	3	2	3	1	1	3	2	29	2	4	4	4	4	2	4	2	1	4	2	31	
24	2	3	1	4	3	1	3	2	3	1	1	3	2	29	2	4	4	4	4	2	4	2	1	4	2	31	
25	1	3	1	4	2	1	2	3	3	1	1	3	2	27	2	4	4	4	4	3	4	2	1	4	2	32	
26	1	4	1	2	2	1	2	3	3	1	1	3	2	26	1	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	34	
27	1	1	1	2	2	1	2	4	2	1	1	2	2	22	1	4	4	4	4	4	4	2	2	4	3	35	
28	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	20	1	4	4	4	4	4	4	2	2	4	3	35	
29	2	4	1	2	2	1	3	3	2	1	1	2	2	26	1	4	4	4	4	4	4	2	2	4	3	35	
30	2	3	1	3	2	1	3	3	2	1	1	2	2	26	1	4	4	4	4	2	4	2	3	4	3	34	
31	1	2	1	3	1	2	3	3	2	1	1	2	2	24	1	4	4	4	4	2	4	2	3	4	4	35	
32	1	3	1	3	1	2	3	1	3	1	1	2	2	24	1	4	4	4	4	2	4	2	3	4	4	35	
33	1	3	2	3	1	3	3	2	3	1	1	4	1	28	2	4	4	4	4	2	4	2	3	4	4	35	
34	1	3	2	3	1	2	4	1	3	1	1	4	1	27	2	4	4	4	4	1	4	2	4	4	4	35	
35	1	2	1	3	4	3	4	3	2	1	1	4	1	30	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	38	
36	1	1	1	3	4	1	4	2	2	1	1	4	1	26	1	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	36	

37	1	2	1	3	3	1	4	2	2	1	1	4	2	<b>27</b>	<b>2</b>	4	4	4	4	2	4	2	2	4	4	34
38	1	1	1	3	3	1	4	2	1	1	1	4	2	<b>25</b>	<b>1</b>	4	4	4	4	2	4	1	1	4	1	29
39	1	1	1	3	1	1	4	3	1	1	1	4	2	<b>24</b>	<b>1</b>	4	4	4	4	3	4	1	1	4	3	32
40	1	1	1	3	1	2	4	3	3	1	1	3	2	<b>26</b>	<b>1</b>	4	4	4	4	3	4	1	1	4	3	32
41	1	3	1	4	1	3	4	2	3	1	1	3	2	<b>29</b>	<b>2</b>	4	4	4	4	3	4	1	1	4	3	32
42	1	4	1	4	1	3	4	2	3	1	1	3	2	<b>30</b>	<b>2</b>	4	4	4	4	3	4	2	2	4	3	34
43	1	4	1	4	1	3	4	2	2	1	1	3	2	<b>29</b>	<b>2</b>	4	4	4	4	3	4	2	2	4	2	33
44	1	3	1	4	1	3	4	2	2	1	1	3	2	<b>28</b>	<b>2</b>	4	4	4	4	3	4	2	2	4	2	33
45	1	3	1	3	1	4	3	2	2	1	1	3	3	<b>28</b>	<b>2</b>	4	4	4	4	3	4	2	2	4	2	33
46	1	3	1	3	1	4	3	2	2	1	1	3	3	<b>28</b>	<b>2</b>	4	4	4	4	3	4	2	2	4	2	33
47	1	3	1	3	1	4	3	2	1	1	1	2	3	<b>26</b>	<b>1</b>	4	4	4	4	3	4	2	3	4	2	34
48	1	3	1	3	1	3	3	2	1	1	1	2	3	<b>25</b>	<b>1</b>	4	4	4	4	3	4	2	3	4	2	34
49	1	2	1	2	2	3	3	2	1	1	1	2	3	<b>24</b>	<b>1</b>	4	4	4	4	3	4	2	3	4	2	34
50	1	2	1	3	2	3	3	2	1	1	1	2	3	<b>25</b>	<b>1</b>	4	4	4	4	3	4	3	2	4	3	35
51	1	2	1	3	2	3	3	2	1	1	1	2	3	<b>25</b>	<b>1</b>	4	4	4	4	3	4	3	2	4	3	35
52	1	2	1	3	2	2	4	2	1	1	1	3	3	<b>26</b>	<b>1</b>	4	4	4	4	3	4	3	2	4	3	35
53	1	2	1	3	2	2	4	2	1	1	1	3	3	<b>26</b>	<b>1</b>	4	4	4	4	3	4	3	2	4	3	35
54	1	2	1	3	2	2	4	2	1	1	1	3	2	<b>25</b>	<b>1</b>	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38
55	1	3	1	3	2	1	4	2	1	1	1	3	2	<b>25</b>	<b>1</b>	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38
56	1	3	1	4	2	1	4	2	1	1	1	3	2	<b>26</b>	<b>1</b>	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38
57	1	3	1	4	2	1	3	2	1	1	1	3	2	<b>25</b>	<b>1</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	38
58	1	3	1	3	2	1	4	2	1	1	1	3	2	<b>25</b>	<b>1</b>	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	37
59	1	3	1	4	2	1	3	2	1	1	1	3	2	<b>25</b>	<b>1</b>	4	4	4	4	4	4	3	1	4	2	34
60	1	3	1	3	2	1	4	2	1	1	1	3	3	<b>26</b>	<b>1</b>	4	4	4	4	4	4	3	1	4	2	34
61	1	3	1	3	2	1	4	2	1	1	1	3	3	<b>26</b>	<b>1</b>	4	4	4	4	4	4	2	3	4	2	35
62	1	3	2	3	2	2	2	1	1	1	1	4	3	<b>26</b>	<b>1</b>	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	37
63	1	4	2	3	2	2	2	1	1	1	1	4	3	<b>27</b>	<b>2</b>	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38
64	1	4	2	4	1	2	3	1	1	1	1	4	3	<b>28</b>	<b>2</b>	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	36
65	1	4	1	4	1	2	4	1	1	1	1	3	3	<b>27</b>	<b>2</b>	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	36
66	1	4	2	4	1	2	4	1	1	1	1	3	3	<b>28</b>	<b>2</b>	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	36
67	1	4	2	4	1	3	4	1	1	1	1	3	3	<b>29</b>	<b>2</b>	4	4	4	4	4	4	2	3	4	2	35
68	1	4	2	4	1	3	3	1	1	1	1	3	3	<b>28</b>	<b>2</b>	4	4	4	4	4	4	2	2	4	3	35
69	1	4	1	4	1	3	3	1	1	1	1	3	3	<b>27</b>	<b>2</b>	4	4	4	4	4	4	3	2	4	2	35
Jumlah												1851			Jumlah			2355								
Mean												26,82			Mean			34,13								

```
SAVE OUTFILE='E:\dannei\data dannei.sav' /COMPRESSED.
FREQUENCIES VARIABLES=multimedia kepribadian /STATISTICS=MEAN
MEDIAN MODE /BARChart PERCENT /ORDER=ANALYSIS.
```

## Frequencies

[DataSet0] E:\dannei\data dannei.sav

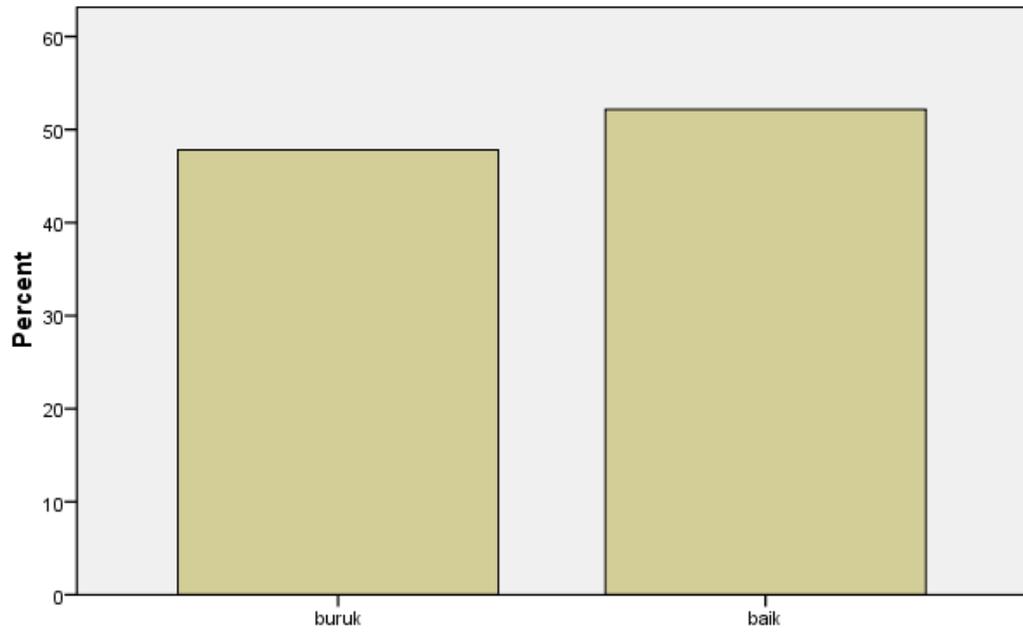
		Statistics	
		penggunaan multimedia	kepribadian anak
N	Valid	69	69
	Missing	0	0
Mean		1.52	1.41
Median		2.00	1.00
Mode		2	1

## Frequency Table

		penggunaan multimedia			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	buruk	33	47.8	47.8	47.8
	baik	36	52.2	52.2	100.0
Total		69	100.0	100.0	

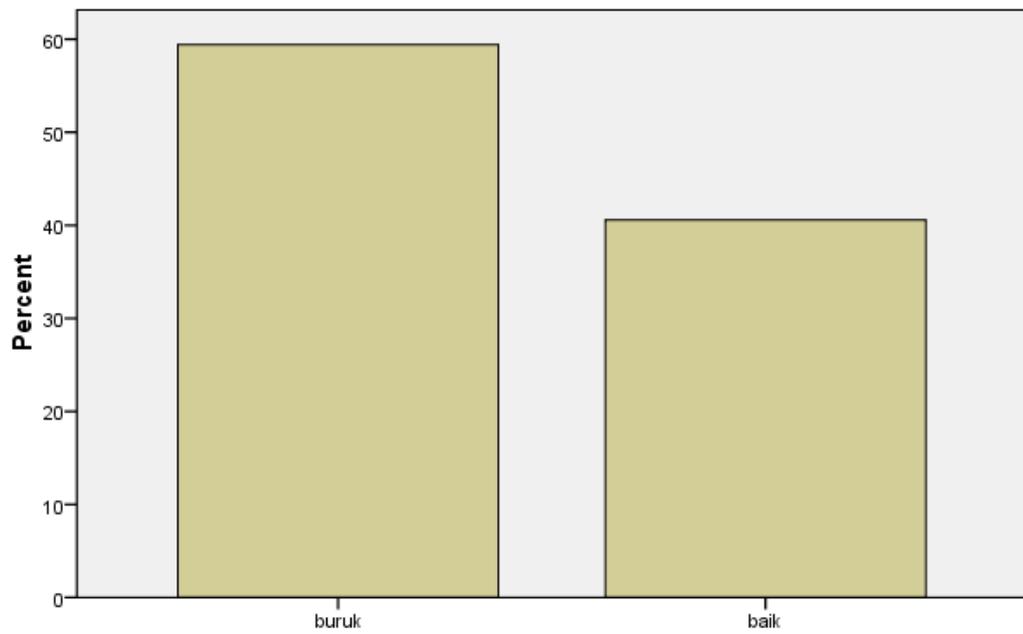
		kepribadian anak			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	buruk	41	59.4	59.4	59.4
	baik	28	40.6	40.6	100.0
Total		69	100.0	100.0	

### **penggunaan multimedia**



### **penggunaan multimedia**

### **kepribadian anak**



### **kepribadian anak**

```

CROSSTABS  /TABLES=multimedia BY kepribadian  /FORMAT=AVALUE
TABLES  /STATISTICS=CHISQ CORR RISK  /CELLS=COUNT  /COUNT ROUND
CELL.

```

## Crosstabs

[DataSet0] E:\dannei\data dannei.sav

### Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
penggunaan multimedia * kepribadian anak	69	100.0%	0	.0%	69	100.0%

### penggunaan multimedia \* kepribadian anak Crosstabulation

Count

		kepribadian anak		Total
		buruk	baik	
penggunaan multimedia	buruk	16	17	33
	baik	25	11	36
Total		41	28	69

### Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	3.137 <sup>a</sup>	1	.077		
Continuity Correction <sup>b</sup>	2.328	1	.027		
Likelihood Ratio	3.157	1	.076		
Fisher's Exact Test				.091	.0
Linear-by-Linear Association	3.091	1	.079		
N of Valid Cases	69				

a. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 13.39.

**Chi-Square Tests**

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	3.137 <sup>a</sup>	1	.077		
Continuity Correction <sup>b</sup>	2.328	1	.027		
Likelihood Ratio	3.157	1	.076		
Fisher's Exact Test				.091	.0
Linear-by-Linear Association	3.091	1	.079		
N of Valid Cases	69				

a. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 13.39.

b. Computed only for a 2x2 table

**Symmetric Measures**

		Value	Asymp. Std. Error <sup>a</sup>	Approx. T <sup>b</sup>	Approx. Sig.
Interval by Interval	Pearson's R	-.213	.118	-1.786	.07
Ordinal by Ordinal	Spearman Correlation	-.213	.118	-1.786	.07
N of Valid Cases		69			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

c. Based on normal approximation.

**Risk Estimate**

	Value	95% Confidence Interval	
		Lower	Upper
Odds Ratio for penggunaan multimedia (buruk / baik)	6.414	.155	1.108
For cohort kepribadian anak = buruk	.698	.462	1.055
For cohort kepribadian anak = baik	1.686	.931	3.052
N of Valid Cases	69		



PEMERINTAH KABUPATEN TANAH DATAR  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI 05 KOTO TANGAH  
KECAMATAN TANJUNG EMAS

Jorong Koto Tangah

Telpon.0752.7576220

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 800/104 /SDN.05/KTE-2014

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar menerangkan bahwa :

N a m a : AFYOU SYAFYAN DANNEI  
NIM : 10103084105488

Telah melakukan " Penelitian multi media dengan perkembangan kepribadian anak usia 6 -12 tahun di SDN 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar." pada tanggal 23 Juni s/d 2 Juli 2014

Demikianlah surat keterangan ini kami berikan dengan benar untuk dapat dipergunakan seperlunya .

Koto Tangah , 2 Juli 2014





## YAYASAN PERINTIS SUMBAR SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN (STIKES)

• PRODI S-1 GIZI • PRODI D-III GIZI • PRODI D-IV ANALIS KESEHATAN • PRODI D-III ANALIS KESEHATAN  
• PRODI S-1 KEPERAWATAN • PRODI D-III KEPERAWATAN • PRODI D-III KEBIDANAN  
IZIN MENDIKNAS NO. 162/D/O/2006 DAN 17/D/O/2007

Bukittinggi, ..... 16 April ..... 2014

Nomor : 231/PSIK. STIKes- YP/ III / 2014  
Lamp : -  
Perihal : Izin Pengambilan Data dan Penelitian

Kepada Yth,  
Bapak/ Ibu : Kepala Sekolah SDRI. OS Koto Tangah  
Di : Pz. Emar Kas. Tanah Waru  
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Sekaitan dengan akan berakhirnya proses belajar mengajar tahap Akademik bagi mahasiswa Semester Genap (VIII) Program Studi Ilmu Keperawatan STIKes Perintis Sumbar Tahun Ajaran 2013/ 2014 Program Reguler, akan melaksanakan penulisan Proposal dan Penelitian sebagai salah satu bentuk Tugas Akhir Program

Nama : Afyau Syafyan Dannei  
NIM : 10103084105488  
Judul : Hubungan multi media dengan perkembangan  
keperawatan anak usia 6-12 tahun di SDRI OS  
Koto Tangah Tanjung Emab Kabupaten Tanah  
datar

Dalam hal penulisan Proposal dan Penelitian tersebut mahasiswa/i membutuhkan data dan bahan untuk penulisan Proposal dan hasil penelitian. Oleh karena itu kami mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk dapat memberi izin dalam pengambilan data dan penelitian yang dibutuhkan mahasiswa pada Instansi yang Bapak/ Ibuk pimpin.

Demikianlah surat ini kami sampaikan. Harapan kami Bapak/ Ibuk dapat mengabulkannya, atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih



Program Studi Ilmu Keperawatan

Ketua

PROGRAM STUDI  
ILMU KEPERAWATAN  
BUKITINGGI

Ns. Yastina, M. Kep. Sp. Kom

**Tembusan kepada yth:**

1. Bapak Ketua STIKes Perintis Sumbar
2. Arip

**JADWAL PENELITIAN**

Nama : **AFYOH SYAFYAN DANNEI**  
 NIM : **10103084105488**  
 Judul Proposal : **Hubungan penggunaan multimedia dengan perkembangan kepribadian siswa di SD 05 Koto Tangah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar Tahun 2014**

No	Uraian Kegiatan	Bulan/Minggu																																		
		Maret					April					Mei					Juni					Juli					Agustus					September				
		I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V
1	Konsultasi Judul																																			
2	Registrasi Judul Penelitian																																			
3	Penulisan Proposal																																			
4	Pengumpulan Proposal																																			
5	Ujian Seminar Proposal																																			
6	Revisi Proposal																																			
7	Pengumpulan Proposal yang direvisi																																			
8	Pengambilan data Penelitian																																			
9	Konsultasi Hasil Penelitian																																			
10	Ujian Seminar Skripsi																																			
11	Revisi Skripsi																																			
12	Pengumpulan Skripsi yang direvisi																																			
13	Penyerahan Nilai/Yadvisium																																			
14	Wisuda																																			

## Lembaran konsul

Nama : Afyou Syafyan Dannei

Nim : 10103084105488

Judul : Hubungan penggunaan multimedia dengan perkembangan kepribadian siswa di SD 05 Koto Tengah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar

Dosen : Ns Falerisiska Yunere S kep

Bibingan ke	Hari/tanggal	Materi bimbingan	Tandatangan pembimbing
1		gab. h. s. s. s.	
2		Acc & Ujib	
3			
4			
5			

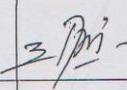
## Lembaran konsul

Nama : Afyou Syafyan Dannei

Nim : 10103084105488

Judul : Hubungan penggunaan multimedia dengan perkembangan kepribadian siswa di SD 05 Koto Tengah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar

Dosen : Supiyah S Kp M Kep

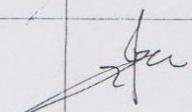
Bimbingan ke	Hari/tanggal	Materi bimbingan	Tandatangan pembimbing
1	Selasa 15 07 2014	Konsula bab 5 dan bab 6	
2	Jumat 18 07 2014	Konsul perbaikan bab 5 dan bab 6	
3	Selasa 22 07 2014	Konsul pebaikan bab 5 dan bab 6,konsul abstrak	
4	Rabu 23 07 2014	Acc di seminar kan	
5			

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN PERINTIS SUMATERA BARAT

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN

Nama : AFYOU SYAFYAN DANNEI  
 NIM : 101030810588  
 Pembimbing : Ns Falerysiska yunere Skep  
 Judul Skripsi :

Bimbingan ke	Hari/tanggal	Materi Bimbingan	Tanda tangan pembimbing
1	Selasa 11.03.2014	Pengajuan Judul	
2	Selasa 11.03.2014	Lihat Masalah yg dipabikan judul pendahuluan	
3	Rabu 26.03.2014	pendahuluan 3500	
4	senen 12.mai 2014	pendahuluan dan samu	
5	Selasa 13.mai 2014	Acc di Ujikan	
6			
7			

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN PERINTIS SUMATRA BA

Nama Mahasiswa : Afyou Syafyan Dannei  
 NIM : 10103084105488  
 Pembimbing 1 : Supiyah S kp M,kep  
 Judul Proposal / Skripsi : Hubungan penggunaan multimedia dengan perkembangan kepribadian siswa di SD Negeri 05 Koto Tengah Kecamatan Tanjung Emas Kabupaten Tanah Datar Tahun 2014

Bimbingan Ke	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	Senin 10/03/2014	Pengajuan judul	
2	Kamis 13/03/2014	ACC judul	
3	Selasa 22/03/2014	Konsul bab 1 sampai bab 4 dan kuesioner	
4	Jumat 02/04/2014	Revisi bab 1 sampai bab 4 dan kuesioner	
5	Jumat 09/05/2014	Ace untuku di ujikan	

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN