

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital saat ini telah meningkat dan semakin canggih dalam kurun waktu terakhir sejak adanya internet (*International network*). Internet mencakup banyak perubahan yang luas dalam setiap kehidupan manusia. Dan memberi banyak dampak seperti, cara berkomunikasi, belajar dan menghibur diri yang berbeda dengan dunia nyata. Awalnya penggunaan internet hanya sebatas alat bantu komunikasi dan pembelajaran, akan tetapi semakin majunya zaman orang – orang mulai mengeksplorasi penggunaan internet sebagai sarana untuk berbisnis seperti online shop, jasa periklanan, les online dan yang lainnya, yang membuat penggunaan internet dari tahun ke tahun semakin meningkat baik oleh kalangan orang dewasa dan anak-anak.¹

Terutama pada masa pandemi ini banyak negara yang melakukan *lockdown* untuk mencegah penularan infeksi virus Covid-19 yang semakin hari semakin banyak yang terpapar, di Indonesia sendiri pemerintah memilih untuk melakukan PSBB (Pembatasan Sosial Bersekala Besar) salah satu komponennya *physical distancing* dan *self-protective behavior* pada situasi pandemi dengan menjaga jarak fisik satu dengan yang lain serta menggunakan masker, mencuci tangan, dan mengganti acara sosial dengan bentuk komunikasi virtual. Keputusan pemerintah Indonesia ini diambil akibat semakin banyaknya yang terpapar virus Covid-19, dimana pada awal april 2020 terdapat 5.000 kasus terkonfirmasi dan semakin hari semakin meningkat pada akhir bulan September ini terdapat 287.008 kasus terkonfirmasi. Sehingga *physical distancing* hingga saat ini masih diterapkan. Dan membuat perubahan besar – besaran baik di bidang perkantoran bahkan pendidikan. Dimana saat ini banyak kantor yang memberlakukan WFH(*Work From Home*), ibadah dari rumah bahkan

pembelajaran secara *daring* yang membuat penggunaan internet semakin meningkat terutama dikalangan anak-anak. Selain sebagai sarana untuk pembelajaran *daring* banyak anak yang menggunakan internet untuk bermain games dan sosial media, dalam upaya menghibur diri selama *physical distancing*. Akibatnya jam penggunaan internet semakin lama. Hal ini yang membuat anak-anak menjadi kecanduan internet (adiksi).¹⁻³

Adiksi internet semakin menyita perhatian serius mengingat semakin meningkatnya orang menggunakan internet secara berlebihan sehingga mengganggu kehidupan pribadi maupun sosialnya terutama pada anak-anak. Sedikitnya terdapat tiga dampak negatif pada anak dari kecanduan internet yaitu pertama; tumbuh kembang anak menjadi tidak optimal karena anak terlalu lama duduk asyik dengan gadget, kedua; anak dan remaja kita mengalami kecanduan untuk selalu menggunakan gadget, bukan sekedar untuk mencari informasi tetapi juga untuk bermain, berkomunikasi dengan orang lain di dunia maya dan mengakses pornografi. Hal ini membuat sebagian anak-anak menjadi anak yang individualis dan menjadi penyendiri. Selain itu dampak negatif dari adiksi internet ini adalah gangguan kesehatan seperti gangguan pada mata dan jam tidur yang berkurang.⁴

Dari penjelasan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul dampak *physical distancing* tipe *Protective Behaviour* (BP) pada masa pandemi terhadap prevalensi adiksi internet pada anak SD.

Rumusan Masalah

Bagaimana dampak *physical distancing* tipe *Protective Behaviour* (BP) pada masa pandemi terhadap prevalensi adiksi internet pada anak SD

Hipotesis Penelitian

Terdapat dampak *physical distancing* tipe *Protective Behaviour* (BP) yang mempengaruhi adiksi internet pada anak SD pada masa pandemi.

Tujuan Penelitian

Tujuan Umum

Untuk mengetahui dampak *physical distancing* tipe *Protective Behaviour* (BP) yang mempengaruhi adiksi internet pada anak SD pada masa pandemi.

Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran lama penggunaan internet selama *physical distancing* pada masa pandemi pada anak SD.
- b. Mengetahui gambaran dampak *physical distancing* tipe *Protective Behaviour* (BP) pada masa pandemi terhadap prevalensi adiksi internet pada anak SD.

Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada :

- a. Institusi Pendidikan
Menambah referensi penelitian dan masukan yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya.
- b. Responden
Siswa atau orang tua yang menjadi responden dalam penelitian ini dapat mengetahui gambaran dampak *physical distancing* tipe *Protective Behaviour* (BP) pada masa pandemi terhadap prevalensi adiksi internet.
- c. Peneliti
Meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai dampak *physical distancing* tipe *Protective Behaviour* (BP) pada masa pandemi terhadap prevalensi adiksi internet pada anak SD.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Adiksi Internet

Defenisi Adiksi Internet

Adiksi internet atau yang sering disebut kecanduaan internet, adalah ketergantungan seseorang yang termasuk gangguan obsesif/kompulsif, dimana seseorang menggunakan teknologi jaringan secara berlebihan yang menimbulkan beragam perilaku dan masalah kontrol impuls. Biasanya, orang yang mengalami kecanduaan merasa sangat membutuhkan internet dalam kehidupan sehari - hari sehingga menimbulkan *Problematic Internet Use (PIU)*.⁵ Menurut The American Association Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder (DSM IV), adiksi internet atau kecanduan internet termasuk kedalam gangguan jiwa, yaitu *Internet Addiction Disorder*.⁶

Penyebab Kecanduan Internet

Penggunaan internet tidak bisa lepas dari kehidupan sehari – hari, khususnya remaja. Hal tersebut dikarenakan hampir sebagian besar kegiatan remaja awal membutuhkan internet, baik untuk kebutuhan akademik maupun non-akademik. Pemakaian internet akan baik jika dipakai sesuai dengan waktu dan kebutuhan, namun akan berdampak negatif jika disalahgunakan (segi waktu dan manfaat). Menurut Gomez, Rial, Brana, Golpe, & Varela, 2017; Kuss & Griffiths, 2014; Salitecia, 2015) Remaja yang terkena *internet addiction* dapat dilihat dari beberapa unsur yakni dari frekuensi, durasi penggunaan, intensitas, adanya gejala penarikan diri, munculnya beragam konflik dan kekambuhan.⁷

Alasan mengapa orang menjadi kecanduan internet sangat luas. Beberapa teori untuk menjelaskan gangguan kecanduan berakar dari penjelasan perilaku, penjelasan psikodinamik dan kepribadian, penjelasan sosiokultural, dan penjelasan biomedis.⁸

- a. **Pandangan perilaku**
Dimana subjek dapat diberi imbalan positif, negatif, atau dihukum karena tindakan mereka. Contohnya adalah seorang individu yang selalu malu untuk bertemu orang baru dan berkenalan. Bagi individu ini internet akan mewakili sarana untuk mengalami cinta, benci, kepuasan, dan pemenuhan tanpa berinteraksi tatap muka.⁸
- b. **Pandangan psikodinamik dan kepribadian**
Pandangan ini menjelaskan bahwa sikap adiktif individu berhubungan dengan masa lalunya. Kejadian yang dialami individu pada masa anak – anak dapat mempengaruhi dirinya untuk mengembangkan perilaku adiktif atau tidak. Subjek atau aktivitas bukanlah hal yang penting dalam kasus ini, tapi individu, dan apa yang mendasari individu tersebut mengalami perilaku adiktif.⁸
- c. **Pandangan sosiokultural**
Pandangan sosiokultural menggambarkan pecandu menurut ras, jenis kelamin, usia, status ekonomi, agama, dan negara mereka. Namun, saat ini pernyataan tersebut tidak cukup valid.⁸
- d. **Pandangan Biomedis**
Berhubungan dengan faktor genetik, kongenital, dan ketidakseimbangan kimiawi di otak dan neurotransmitter.⁸

Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Internet

- a. **Penguasaan yang rendah dalam berperilaku**
Orang dengan kontrol diri yang rendah cenderung sulit dalam membatasi diri dalam melakukan segala sesuatu, terutama kegiatan yang dia sukai. Biasanya orang dengan kontrol diri yang rendah akan kesulitan dalam mengatur waktu dan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Orang yang mengalami kecanduan internet, sulit membatasi diri dalam menggunakan internet setiap harinya, ini terjadi akibat kurangnya kontrol diri dalam diri seseorang. Berperilaku dengan penguasaan diri yang rendah akan

menyebabkan seseorang tidak bisa mengikuti batasan dalam menggunakan internetnya yang akan membuat penggunaannya melewati batasan dalam menggunakan internet. Penguasaan diri adalah aspek yang penting dalam terbentuknya adiksi internet. Penguasaan diri yang rendah akan menjurus dengan ketertarikan terhadap reaksi yang diberikan dari pemakaian.⁹

b. Faktor Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terdekat yang sangat mempengaruhi kehidupan seseorang, terutama pola asuh. Ada beberapa tipe pola pengasuhan dalam keluarga yaitu tipe otoriter, tipe permisif, dan tipe demokratis. Setiap pola pengasuhan memiliki dampak yang berbeda. Anak dengan adiksi internet cenderung di asuh dengan pola asuh tipe permisif, yaitu pola asuh dimana orang tua terlalu memberikan kebebasan kepada anak untuk mengatur dirinya sendiri, dan juga anak tidak akan dituntut untuk bertanggung jawab dan sedikitnya kontrol yang dilakukan oleh orang tua. Pola asuh ini memberikan pengawasan yang sangat longgar.¹⁰

c. Faktor Sosial Ekonomi

Sosial ekonomi juga berperan dalam hubungan kecanduan internet dan masalah emosi maupun tingkah laku. Orang tua yang keduanya sibuk bekerja anaknya cenderung beralih ke internet untuk mengurangi rasa bosan dan pelampiasan dari masalah pribadi. Kurangnya pergaulan akibat larangan orang tua juga berpengaruh, hal ini membuat anak memiliki sedikit teman dan sulit beradaptasi dikeramaian akibatnya anak cenderung menjadi penyendiri dan memiliki dunia sendiri. Inilah yang dapat menyebabkan adiksi internet dan masalah psikologis pada anak. Yaitu meliputi pendapatan keluarga yang merupakan faktor sosial ekonomi, pekerjaan kedua orangtua dan jumlah anggota keluarga. Keluarga dengan pendapatan yang rendah serta memiliki jumlah

anggota keluarga yang banyak akan sulit untuk menjatah dana untuk perangkat teknologi dan cenderung banyak mengalami masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pada saat orang tua bekerja atau sedang melakukan aktivitas maka anaknya akan cenderung beralih dalam penggunaan internet yang akan mengakibatkan adiksi internet dan bisa mengalami gangguan psikologis pada anak.¹¹

d. Jenis Kelamin

Secara umum adiksi internet cenderung dialami oleh laki-laki dari pada perempuan. Adapun beberapa penelitian yang banyak melaporkan kaitan motivasi penggunaan internet dalam perbedaan jenis kelamin. perilaku laki-laki yang lebih cenderung adiktif pada saat bermain game online atau pun menelusuri tentang keinginan seksual secara online, sedangkan pada perempuan tidak terlalu dikenal secara online dengan tujuan membagikan perasaannya dan emosi mereka, perempuan juga cenderung lebih berinteraksi dengan teman-teman yang tidak terbuka.¹² Dari beberapa penelitian juga membuktikan bahwa laki-laki lebih cenderung menggunakan internet untuk mendapatkan kesenangan sedangkan perempuan lebih cenderung untuk mencari informasi dalam menggunakan internet. Disini dapat disimpulkan antara laki-laki dan perempuan mempunyai pola tingkah laku dan dorongan yang tidak sama dalam memakai internet.¹³

Tipe Kecanduan Internet

Menurut sebagian para ahli, adiksi internet memiliki beberapa tipe yang dilihat dari kegiatan yang dilakukan, yaitu:

a. Kecanduan Sexual Cyber (Cyber Sexual Addiction)

Orang yang mengalami kecanduan mengunggah, menggunakan dan memperjualbelikan materi pornografi dengan menggunakan media elektronik secara online. Mereka juga sering melakukan interaksi dalam ruangan obrolan dewasa, Mereka juga memiliki

keinginan dengan materi seks cyber dan materi pornografi di internet.⁵

- b. Kecanduan Hubungan Cyber (*Cyber Relationship Addiction*)
Orang yang memiliki kecanduan Ternyata terlalu banyak terlibat dalam hubungan di dunia internet dan mereka pun terlibat dalam perzinaan di dunia cyber secara virtual.¹⁴
- c. Kecanduan Komputer
Pada tahun 80-an, Game computer seperti solitaire minesweeper di program komputer dan peneliti menemukan bahwa bermain game dalam komputer yang antusias bisa menjadi suatu masalah dalam organisasi pengaturan.⁵
- d. Information Overload
Suatu kondisi dimana individu menggunakan jaringan internet untuk melakukan *web surfing* yang bersifat kompulsif, Penggunaan dapat dalam bentuk pengumpulan dan pencarian data.¹⁵
- e. Kecanduan Jaringan Sosial (*Social Network Addiction*)
Adalah suatu komunitas online dimana setiap individu bisa membuat profil terbuka atau semi terbuka. Pada waktu aplikasi Facebook media sosial yang sangat terkenal.⁵
- f. Net Complusion
Orang – orang senang menggunakan layanan yang tersedia dari *Net – Complusion*, seperti judi online, belanja online maupun perdagangan online.¹⁵ Kecanduan internet juga menyebabkan gangguan berupa sindrom yang dikatakan *the online loneliness syndrome*.¹⁶

Kriteria Kecanduan Internet

Individu yang mengalami adiksi internet akan memperlihatkan perilaku tertentu. Ada beberapa kriteria untuk individu yang mengalami adiksi internet. Gejala tingkah laku yang sangat jelas terlihat pada adiksi internet antara lain:⁵

- a. Perlu menghabiskan lebih banyak waktu di internet untuk

- mencapai kepuasan.⁵
- b. Kurangnya minat dalam semua aktivitas terkecuali internet.⁵
 - c. Ketika pemakaian internet dikurangi atau terganggu, mengalami agitasi psikomotor, kecemasan, dan juga depresi.⁵
 - d. Pemikiran yang obsesif tentang apa yang terjadi di internet.⁵
 - e. Kebutuhan untuk selalu login ke internet lebih sering dan lebih lama dibandingkan dengan apa yang direncanakan sebelum menggunakannya.⁵
 - f. Banyaknya waktu terbuang untuk kegiatan-kegiatan di dalam internet.⁵
 - g. Terus menerus memakai internet walaupun seseorang tersebut sadar telah terjadi nya suatu masalah seperti kesehatan, sosial, psikologis pada dirinya.⁵

Dampak Negatif Kecanduan Internet

Pengguna internet terdiri dari semua rentang usia, sehingga kecanduan dapat terjadi pada siapa saja, tidak terkecuali remaja awal. Remaja awal juga memiliki peluang dalam kecanduan pemakaian internet dikarenakan masa remaja awal yang masih krisis. Kemudahan dalam mengakses internet merupakan salah satu alasan remaja mengalami adiksi internet. Adiksi internet cenderung dapat mengakibatkan hal-hal buruk bagi remaja awal bila penggunaannya tidak dalam batas yang seharusnya. Akibat dari adiksi internet tidak terlalu berbeda dengan adiksi terhadap obat-obatan, alkohol atau pun judi. Dampak negatif dari adiksi internet adalah:¹⁷

- a. Hubungan Sosial
Seseorang dengan adiksi internet akan lebih banyak membuang waktu mereka dalam menggunakan internet. Hal ini menyebabkan menurunnya waktu interaksi mereka dengan dunia nyata dalam kehidupan sosial, dan hal ini juga cenderung memperburuk hubungan sosial seseorang dengan orang-orang di lingkungan sekitarnya bahkan bersama keluarga. Seseorang yang

mengalami gangguan adiksi internet merasa tidak nyaman pada saat berkomunikasi dengan orang lain dengan tatap muka dan merasa lebih nyaman berkomunikasi secara online, hal ini dikenal dengan sebutan kecemasan sosial (adanya kecemasan dalam berkomunikasi secara tatap muka).¹⁷

b. Masalah keuangan

Pemakai internet dengan gangguan adiksi akan melakukan segala cara agar dapat selalu terkoneksi dengan internet, seseorang rela mengumpulkan banyak uangnya agar dapat memuaskan kebutuhan dalam mengakses internet.¹⁷

c. Kondisi fisik

Kondisi fisik seseorang dengan gangguan adiksi internet dapat terganggu karena sesi online mereka yang sangat lama. Seseorang yang sudah mengalami adiksi internet akan membuang waktu mereka 20 sampai 48 jam per minggu dalam waktu 15 jam per sesi online. Ini bisa memberikan dampak terhadap kesehatan fisik dengan kurangnya waktu istirahat. Adiksi internet ini juga mengakibatkan masalah-masalah pada kesehatan contoh nyeri punggung, sakit kepala, Carpal tunnel syndrome, gangguan pada mata, dan pola makan yang tidak teratur.¹⁸

d. Kegagalan Akademik

Adanya masalah pada akademik diakibatkan oleh lebih banyaknya seseorang memakai waktunya untuk terhubung dengan internet baik itu melalui *chatting*, *web surfing*, dan bermain *game online* dan mereka pun memiliki waktu yang tidak cukup untuk belajar.¹⁷

Remaja Awal

Defenisi Remaja Awal

Remaja merupakan suatu perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, yang sudah mengalami semua perkembangan untuk memasuki persiapan pada masa dewasa. Pada keadaan ini remaja akan

lebih besar risikonya mengalami kenakalan dan kekerasan, baik menjadi korban bahkan pelaku dari tindakan tersebut. Selain itu remaja adalah suatu fase dari pertumbuhan dan perkembangan manusia yaitu, melingkupi dari perubahan biologis, psikologis dan perubahan sosial yang dialami setiap orang.¹⁹ Masa remaja diawali pada usia 10 tahun dan berakhir 19 tahun. Masa remaja dibagi 3 berdasarkan usia, yaitu masa remaja awal (*early adolescent*) pada usia 10-13 tahun, masa remaja menengah (*middle adolescent*) pada usia 14-16 tahun, dan masa remaja akhir (*late adolescent*) pada usia 17-19 tahun.²⁰

Karakteristik Remaja

Proses perkembangan pada masa remaja memiliki karakteristik atau ciri khas tertentu yang dapat kita temukan pada setiap orang. Ada ciri dan sifat tersebut biasanya menggambarkan pribadi orang tersebut, beberapa karakteristik perubahan dalam perkembangan remaja, yaitu:

Masa remaja adalah suatu perkembangan yang sangat vital, terdiri dari perkembangan fisik dan mental yang mempengaruhi karakter. Dan dari perkembangan ini akan menentukan perkembangan berikutnya.

- a. Masa remaja juga dikenal dengan masa transisi, dari anak-anak menuju remaja, dimana pada masa ini merupakan masa persiapan menuju dewasa. Remaja dituntut bersikap lebih baik dari anak-anak, karena pada masa ini mereka tidak lagi disebut anak-anak dan juga tidak dapat di kategorikan dewasa.
- b. Masa remaja merupakan periode untuk menemukan jati dirinya. Dalam masa ini, seseorang akan mulai menunjukkan jati dirinya agar dapat memiliki pengakuan dari teman-temannya atau lingkungan sosialnya. Dan pada masa tersebut remaja akan menunjukkan keadaan dirinya dari keglamoran atau pun kebanggaan.
- c. Masa remaja dikatakan sebagai batas menuju masa dewasa. Di umur tersebut remaja yang akan memasuki masa dewasa dimana pada

masa ini dituntut untuk tidak lagi melakukan kebiasaan yang dilakukan pada masa kanak-kanak. Dalam memahami masa ini, remaja cenderung akan memperlihatkan kepada lingkungannya bahwa dia sudah mulai dewasa dan mengikuti sifat dari orang dewasa seperti di sekelilingnya.

- d. Masa remaja cenderung akan mengakibatkan ketakutan. Hal karena remaja cenderung susah diatur yang akan menimbulkan tingkah laku kurang baik.
- e. Masa remaja dikatakan sebagai masa yang bermasalah (storm and stress). Permasalahan pada remaja agak sulit untuk ditangani. Karena pada masa anak-anak masalahnya masih diatur oleh orangtua atau pun guru, sampai-sampai membuat remaja tersebut tidak memiliki pengalaman untuk menangani masalah pada dirinya, remaja mengangap telah mandiri untuk menyelesaikan masalahnya tersebut.
- f. Masa remaja merupakan masa yang tidak nyata. Remaja sering melihat kehidupan dari memandang dirinya dan individu lain dengan apa yang menyenangkan dan bukan menginginkan apa yang di cita-citakan. (Elizabeth B. Hurlock, 2003, Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Erlangga, Jakarta.)

Tugas Perkembangan Remaja

Tugas-tugas pada perkembangan remaja yang wajib dilewati oleh remaja yaitu:

- a. Membentuk suatu interaksi yang lebih terhadap teman-teman seumuran.
- b. Dapat memahami posisi sosial sebagai laki-laki dan perempuan.
- c. Menerima kondisi fisiknya dan memakainya secara efisien.
- d. Mendapatkan kemandirian emosional yang didapat dari orangtua dan orang telah dewasa.
- e. Mengadakan pernikahan dan membentuk keluarga.

- f. Mendapatkan tingkatan nilai dan sistem etis yang diperlukan sebagai arahan dalam bertingkah laku sesuai dengan pandangan yang dikembangkan.²¹

Physical Distancing

Defenisi Physical Distancing

Physical distancing merupakan suatu tindakan menjaga jarak yang digunakan untuk menghentikan penyebaran Covid-19, dimana individu menjaga jarak setidaknya 2 meter (*6 feet*) dari individu lainya dan menghindari dalam menghabiskan waktu pada kerumuman. *Physical distancing* harus dilakukan bersama dengan aktivitas pencegahan sehari-hari lainnya, termasuk menggunakan masker, menghindari memegang wajah sebelum mencuci tangan terlebih dahulu, dan sering mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir setidaknya 20 detik.²²

Tipe-Tipe Physical Distancing

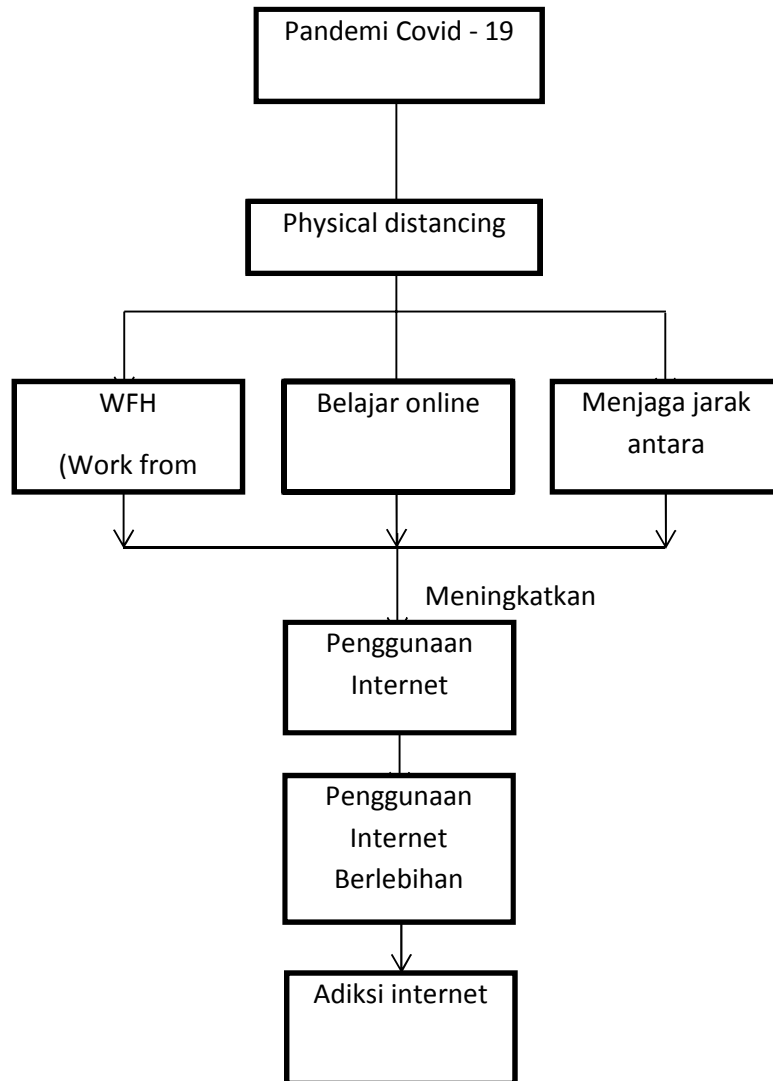
Beberapa tipe *physical distancing* memang dimuat secara bersamaan dan tampak seperti pola dan perilaku yang serupa satu dengan yang lain. Ada 4 tipe *physical distancing*, tipe pertama merupakan perilaku hanya meninggalkan rumah untuk mendapatkan bahan makanan atau obat-obatan dan diberikan label *Isolation from Community* (IC). Tipe kedua, yaitu individu bekerja dari jarak jauh atau secara virtual dan diberikan tingkat jarak sosial ditempat kerja diberi label *Work from Home* (WFH). Tipe ketiga membahas kontak dengan anggota keluarga dari berbagai usia dan anggota keluarga yang memiliki masalah kesehatan diberi label *Family Contact* (FC). Tipe terakhir termasuk memakai masker, mencuci tangan, dan menjaga jarak 6 meter yang disebut dengan *Protective Behavior* (PB).²³

Hubungan Adiksi Internet dengan Physical Distancing

Penggunaan internet pada remaja dapat memberikan dampak positif dan negatif, tergantung pemanfaatan dalam penggunaannya. Penggunaan internet secara terus menerus untuk mendapatkan kepuasan dirinya yang

dapat mengakibatkan ketidakpedulian dengan kehidupan luar adalah adiksi internet. Seseorang dikatakan adiksi internet jika penggunaannya lebih dari tiga jam dalam sehari atau dilihat dari frekuensinya lebih dari tiga kali dalam sehari. Pada masa pandemi ini penggunaan internet meningkat hal ini dapat terjadi karena tuntutan belajar dan yang lainnya. Keadaan seperti ini yang dapat meningkatkan resiko adiksi internet pada remaja awal, dimana pada masa pandemi ini banyak menghabiskan waktu di depan laptop ataupun handphone untuk kegiatan belajar, bekerja maupun menggunakan sosial media lainnya .¹

Kerangka teori



BAB 3

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Desain Penelitian ini merupakan analitik observasional dengan pendekatan *cross sectional*, dimana data di ambil menggunakan kuesioner dalam satu waktu pengambilan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 05 Tujuh koto talago Sumatera Barat Indonesia

Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Juni 2021 - Juli 2021.

Populasi Penelitian

Populasi Target :

Populasi target yang diambil dalam penelitian ini merupakan siswa sekolah dasar di SD Negeri 05 kota Tujuh koto talago Sumatera Barat Indonesia

Populasi Terjangkau

Populasi terjangkau dalam penelitian ini merupakan siswa sekolah dasar di SD kelas 4, 5 dan 6 Negeri 05 kota Tujuh koto talago Sumatera Barat Indonesia

Kriteria Inklusi dan Ekslusi

Sebelum dilakukan sampling, peneliti terlebih dahulu melakukan beberapa kriteria yaitu kriteria inklusi dan ekslusi terhadap subyek penelitian.

Kriteria Inklusi

- Para siswa sekolah dasar kelas 4, 5, dan 6 di Sekolah Dasar Negeri 05 di kota Tujuh koto Talago, Sumatera Barat Indonesia.
- Dapat membaca dan mengisi kuisioner.
- Berkenan untuk menjadi responden saat penelitian.

Kriteria Ekslusi

Para siswa Sekolah Dasar yang tidak hadir saat penelitian dilakukan.

Sampel dan Cara Pemilihan Sampel

Subjek yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah yang memenuhi kriteria inklusi dan tidak memenuhi kriteria ekslusi dengan menggunakan teknik *Qouta Sampling*, dimana jumlah sampel dibagi dalam proporsi jumlah yang sama pada setiap kelas yang akan di teliti di Sekolah Dasar Negeri 05 di kota Tujuh koto Talago, Sumatera Barat Indonesia.

Estimasi Sampel

Penentuan besar sampel dilakukan dengan menggunakan rumus yang akan di gunakan adalah rumus analitik kategori tidak berpasangan.

$$N_1 = N_2 = \frac{(Z_\alpha \sqrt{2PQ} + Z_\beta \sqrt{(P_1 Q_1 + P_2 Q_2)})^2}{(P_1 - P_2)^2}$$

Keterangan: N = besar sampel

$\alpha = 0.05 \rightarrow Z_\alpha$ dengan hipotesis dua arah = 1.96 $\beta = 0.2 \rightarrow Z_\beta$ dengan hipotesis dua arah = 0.84

P_2 = Proporsi pada kelompok yang sudah diketahui (0.5) $Q_2 = 1 - P_2$ (0.5)

P_1 = Proporsi pada kelompok yang merupakan *judgment* (0.7) $Q_1 = 1 - P_1$ (0.3)

$$P = \frac{P_1 + P_2}{2} \quad (0.6)$$

$$Q = 1 - P \quad (0.40)$$

Besar sampel minimal pada sampel ini adalah 51, digenapkan menjadi 60 sampel, dimana pada masing-masing kelas diambil 20 sampel (pada kelas 4,5, dan 6) di Sekolah Dasar Negeri 05 di kota Tujuh koto Talago, Sumatera Barat Indonesia.

Metode Pengambilan Data

Metode pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan data primer, yaitu menggunakan kuesioner.

Cara Kerja

- a. Pengajuan *ethical clearance* dari dewan Komite etik fakultas kedokteran Universitas HKBP Nommensen.
- b. Pengajuan izin penelitian kepada SD Negeri 05 di kota Tujuh koto talago.
- c. Memilih 65 subyek yang menjadi sampel penelitian ini.
- d. Memberikan penjelasan terkait penelitian kepada subyek penelitian.
- e. Bila bersedia, subyek penelitian menyetujui *informed consent*.
- f. Subyek penelitian mengisi kuesioner.
- g. Mengelolah data hasil kuesioner.
- h. Menggunakan perangkat lunak komputer.

Identifikasi Variabel

- a. Variabel independen :*Physical distancing* tipe *Protective Behavior* pada masa pandemi.
- b. Variabel dependen :Prevalensi adiksi Internet pada anak SD kelas 4, 5, dan 6.

Defenisi Operasional

Variable	Defenisi Operasional	Alat ukur	Skala Ukur	Hasil Ukur
Adiksi Internet	Adiksi internet merupakan perilaku kompulsif terhadap penggunaan internet dimana individu cenderung sulit untuk mengontrol penggunaan internetnya.	Kuesioner <i>Internet Addiction Test</i> (IAT) Young (1998) dan disusun berdasarkan aspek-aspek yang disusun oleh Griffiths (2008).	Ordinal	Penilaian dilakukan dengan menggunakan kuesioner <i>Internet Addiction Test</i> (IAT) yang terdiri dari 20 pertanyaan dengan penilaian: 1. 0-19 (tidak adiksil) 2. 20-49 (ringan) 3. 50-79 (sedang) 4. 80-100 (berat)
Physical distancing tipe Protective Behavior	<i>Physical distancing</i> adalah upaya yang dilakukan untuk mengendalikan penyebaran infeksi virus korona dan mencegah COVID- 19, dimana anda	The Social Distance Scale oleh Prachthauser M, et all pada International Journal Of Environmental Reasearch and Public Health (2020)	Ordinal	Penilaian dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 3 pertanyaan dengan penilaian: 1. Tidak Patuh terhadap Physical distancing tipe Protective Behavior

diminta untuk	(Score:4)
tidak berpergian	2. Patuh terhadap
ketempat ramai,	Physical
misalnya mall,	distancing tipe
restoran pasar,	Protective
serta gym atau	Behavior
pusat kebugaran	(Score:8)
	3. Sangat Patuh
	terhadap Physical
	distancing tipe
	Protective
	Behavior
	(Score:12)

Analisa Data

Analisa data penelitian dilakukan menggunakan perangkat lunak komputer. Analisis univariat yang dilakukan untuk memperoleh gambaran distribusi ataupun frekuensi disajikan dalam bentuk tabel. Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel pada penelitian, dengan menggunakan uji analisa *Chi Square*. Jika tidak memenuhi syarat menggunakan uji *Chi Square* maka analisa data dilakukan menggunakan uji *Fisher*.

