

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN
SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri
Fatmawati Sukarno Bengkulu untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)**



OLEH :

FEBIA KONTESA
NIM: 1711250004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2022**



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagr Dewa Telp. (0736)51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/ I Febia Kontesa
NIM : 1711250004

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr :

Nama : Febia Kontesa
NIM : 1711250004
Judul : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Rt. 22. Rw. 2. Kelurahan Pematang Gubener, Kecamatan Muara Bangka Hulu.

Telah memenuhi syarat untuk skripsi. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bengkulu, Februari 2022
Pembimbing I **Pembimbing II**

Deni Febrizni, M. Pd
NIP. 197502042000032001

Fatria Syaffri, M. Pd. I
NIP. 1985510202011012011



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagr Dewa Telp. (0736)51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini”** yang ditulis oleh **Febia Kontesa**, NIM: **1711250004**, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu pada hari Kamis, 05 Januari 2022, dan dinyatakan lulus memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Ketua

Dr. Irwan Satria, M.Pd
NIP. 197407182003121004

Sekretaris

Nurhikma, M.Pd
NIP. 198709192019032004

Penguji 1

Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP. 196209051990021001

penguji 2

Ahmad Syarifin, M.Ag
NIP. 198006162015031003



Bengkulu, 4 Februari 2022
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus Mulyadi, S.Ag., M.Pd
NIP. 197005142000031004

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Febia Kontesa
NIM : 1711250004
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubenur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila di kemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung-jawabkannya sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di IAIN Bengkulu. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, dan tidak dipaksakan.

Bengkulu, Agustus 2021

Saya yang menyatakan,



Febia Kontesa
NIM. 1711250004

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Febia Kontesa

NIM : 1711250004

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubenur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu

Telah melakukan verifikasi plagiasi dengan program. www.turnitin.com dengan ID : 1626086258 Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 26 % dan dinyatakan dapat di terima.

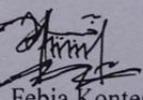
Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, 13 September 2021

Mengetahui,

Ketua TIM Verifikasi


+ Dr. H. Ali Akbarjono, M.Pd
NIP. 197509252001121004


Yang Menyatakan

Febia Kontesa
NIM 1711250004

Li

MOTTO

“Jika kamu berbuat baik sesungguhnya kamu sedang berbuat baik untuk diri kamu sendiri”, (Lakukan sesuatu karena Allah)

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah diri mereka sendiri” (Q. S. Ar- Ra’d:11).

PERSEMBAHAN

Puji Syukur atas kehadiran Allah Swt yang telah memberikan kesempatan yang tak terbatas, Sholawat dan salam tak lupa kita haturkan kepada habibana Rasullulah Saw, dengan syukur yang mendalam dengan telah diselesaikannya skripsi ini penulis mempersembahkan nya kepada:

1. Untuk kedua orang tuaku, ayahku tercinta, muhtar dan ibuku tercinta Siti jauya yang selalu mendoakan dan selalu mendukung, dan telah memberikan kasih sayang dan cinta yang tulus tak terbatas.
2. Untuk Keluargaku tercinta yang selalu memberikan Inspirasi dan Motivasi untuk selalu menjadi lebih baik.
3. Terimakasih kepada suamiku tercinta yang selalu mendoakan dan selalu mendukungku.
4. Terima kasih untuk kedua dosen Pembimbing I Ibu Deni Febrini M.Pd, dan Pembimbing II Fatrica Syafri, M.Pd.I, yang telah membantu membimbing saya untuk menyelesaikan Skripsi ini sampai akhirnya bisa menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.

ABSTRAK

Febia Kontesa. NIM. 1711250004. Skripsi: “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubenuh Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu*”. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Pembimbing: I. Deni Febrini M.Pd

II. Fatrica Syafri, M.Pd.I

Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di RT: 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubenuh Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif korelasional. Sampel dalam penelitian ini yaitu 28 orang anak yang berusia 5-6 tahun di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubenuh Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan datanya yaitu observasi, angket atau kuesioner, dan dokumentasi. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan rumus uji chi kuadrat, sedangkan uji homogenitas datanya menggunakan rumus uji F. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment*. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubenuh Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji hipotesis korelasional *product moment* bahwa hasil r_{xy} sebesar 0,381 kemudian melihat r_{tabel} nilai koefisien “r” *product moment* dari 28 adalah 0,374 yang artinya nilai tersebut lebih besar dari nilai r_{tabel} yaitu $0,381 \geq 0,374$. Dengan demikian berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, sedangkan hipotesis nihil (H_o) ditolak.

Kata kunci: *Gadget, Perkembangan Sosial Emosional, Anak Usia Dini.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami ucapkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul: “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubener Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu”. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasullullah Muhammad Saw, juga untuk keluarga dan para sahabat. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak, diantaranya:

1. Bapak Dr. KH. Zulkarnain, M.Pd, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memfasilitasi dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi penulis.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, S. Ag., M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi penulis.
3. Bapak Adi Saputra, M. Pd, selaku Ketua Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi penulis.
4. Ixsir Eliya, M. Pd., Selaku Koordinator Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang selalu mendorong keberhasilan penulis.
5. Ibu Deni Febrini M.Pd, selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan pemikiran dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini.

6. Ibu Fatrica Syafri, M.Pd.I, selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pemikiran dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini.
7. Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu dan para Staf yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.
8. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang selalu mendukung dan memberikan arahan dalam menyelesaikan studi penulis.
9. Ketua RT dan Warga di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubenur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu, yang telah membantu penulis dalam memberikan informasi untuk menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, januari 2022
Hormat Saya,

Febia Kontesa
NIM. 1711250004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	10
1. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini	10
2. Penggunaan Gadget	17
3. Pendidikan Anak Usai Dini	25
B. Kajian Pustaka	32
C. Rumusan Hipotesis	36
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian	38
C. Populasi dan Sampel Penelitian	38
D. Variabel dan Indikator Penelitian	39
E. Teknik Pengumpulan Data	41

F. Teknik Analisis Data	43
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	46
B. Analisis Data	55
C. Pembahasan Hasil Penelitian	61
 BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	62
B. Saran-saran	63
 Daftar Pustaka	
Lampiran-Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Sosial Emosional	16
Tabel 2.2	Indikator Penggunaan Gadget	25
Tabel 4.1	Data Warga RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubernur	46
Tabel 4.2	Hasil Skor Angket Penggunaan Gadget	48
Tabel 4.3	Perhitungan Mean Angket Penggunaan Gadget	49
Tabel 4.4	Data Frekuensi Angket Penggunaan Gadget	51
Tabel 4.5	Hasil Skor Angket Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini	52
Tabel 4.6	Perhitungan <i>Mean</i> Skor Angket Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini	53
Tabel 4.7	Data Frekuensi Angket Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini	54
Tabel 4.8	Tabel Penolong untuk Pengujian Normalitas Data dengan Chi Kuadrat	56
Tabel 4.9	Data Analisis Hipotesis Penelitian Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini	59

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan nasional dilandaskan paradigma membangun manusia Indonesia, menjadi manusia yang bisa memanusiakan manusia secara optimal, diarahkan untuk meningkatkan mutu dan daya saing SDM Indonesia, pada era perekonomian berbasis pengetahuan dan pembangunan ekonomi kreatif, hakikatnya Pendidikan anak usia dini di Indonesia dinyatakan secara tegas dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional.¹

Disebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sementara itu, anak dapat diartikan dengan individu yang belum dewasa. Sedangkan usia dini adalah usia 0 hingga 6 tahun.²

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya ialah Pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keperibadian dan potensi secara maksimal. Kosekuensinya, Lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang

¹Mukhtar latif, dkk. *Orientasi baru Pendidikan anak usia dini*. (Jakarta: JI. Tambra raya, 2013). h. 2

²Novan ardy wiyani. *Konsep dasar* 1 (Jakarta: gava media, 2016). h. 1

dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, Bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik. Secara institusional, Pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan Pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak maupun kecerdasan spiritual. Pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini itu sendiri. Secara yuridis, istilah anak usia dini di Indonesia ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun.³

PAUD sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang Pendidikan dasar memiliki kelompok sarana anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan. Di samping itu, pada usia ini anak-anak masih sangat rentan yang apabila penanganannya tidak tepat justru dapat merugikan anak itu sendiri. Oleh karena itu, penyelenggaraan PAUD harus memperhatikan dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak.⁴ Program PAUD tidak dimaksudkan untuk mencuri *start* apa-apa yang seharusnya diperbolehkan pada jenjang Pendidikan dasar, tetapi untuk memberikan fasilitas Pendidikan yang sesuai bagi anak, agar anak pada suatu saatnya memiliki kesiapan baik fisik, mental, maupun sosial emosionalnya dalam rangka memasuki Pendidikan lebih lanjut. Sesuai dengan anjuran agama islam yang ada di dalam hadis muslim yaitu:

مُسْلِمٌ رَوَاهُ . الْجَنَّةُ إِلَى طَرِيقًا لَهُ اللَّهُ سَهْلًا، عَلِمَا فِيهِ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ سَلَكَ مَنْ

³Suyadi. & maulidya ulfah, *konsep dasar PAUD*, (bandung: Remaja Rosdakarya, 2015). h. 17

⁴ Mukhtar latif, dkk. *Orientasi baru Pendidikan anak usia dini*. (Jakarta: Jl. Tambora raya, 2013). h. 3

Artinya:

“Barang siapa menempuh satu jalan (cara) untuk mendapatkan ilmu, maka Allah pasti mudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. Muslim).

Dapat di simpulkan dari hadis diatas bahwa ilmu sangat lah penting bagi semua manusia dan tidak ada batas bagi seseorang untuk mencari ilmu, dari anak-anak, oaring dewasa, maupun oaring tua, wajib baginya menuntut ilmu. Maka dari itu cari lah ilmu sebanyak-banyaknya karna ilmu bisa mengangkat derajat manusia, karna ilmu kita bisa dihargai orang dan di pandang muliah oleh manusia lainnya.

Menjadi orang tua di era digital ini memang tidak lah muadah. Ayah bunda butuh tenaga ekstra untuk mengatur pola hidup sehat anak. Jika ayah menginginkan anak yang bertumbuh kembang dengan baik, pastikan bahwa ayah bunda juga memiliki usaha yang lebih bersungguh-sungguh lagi. Ciptakan suasana bermain yang menyenangkan. Ketika ayah pulang kantor, cukuplah menengok gadget saat keadaan darurat saja. Selebihnya usahakan memberikan waktu untuk bermain Bersama keluarga. Pada masa sekarang tidak jarang orang tua memutarakan youtube untuk anak, mendengarkan musik, melihat gambar, dan sebagainya. Apakah hal tersebut membahayakan untuk si anak, tentu saja itu sangat membahayakan untuk anak, apabila tidak sesuai porsi usia anak. Apalagi jika oaring tua sudah memberikan gadget pada anak di bawah usia 2 tahun.⁵

Era digital merupakan tantangan besar bagi orang tau dalam mendidik anak, kita sebagai orang tua tidak pernah mendapatkan Pendidikan bagaimana mendidik anak yang benar dan baik. Namun kenyataan menghadapkan kita pada

⁵Tri suhardi & Esti utami, *ayah & ibunda mengatasi kecanduan gadget pada anak*. (semarang: Jl. Teratai timur raya no. 13 sedangmulyo. 2019). h. 30-31

hal yang sangat penting yaitu menjadikan anak titipan tuhan ini bagaimana mereka menjadi manusia yang bermartabat, berkarakter, bersosial yang mampu beradaptasi dengan lingkungan sehingga mampu menghadapi berbagai tantangan. Menjadi generasi penerus yang Tangguh.⁶

Di masa digital ini gadget sangat lah berfungsi. gadget adalah untuk mengubah sesuatu menjadi hal yang di butuhkan oleh manusia. Masih menurut esai tersebut, gadget hanya bisa digunakan oleh mereka dengan kemampuan instalansi dan penggunaan yang handal. Trend gadget selama 2012 di Indonesia diprediksi masih dipegang oleh segmen smartphone meskipun computer dan laptop masih memiliki peluang untuk berkembang, tapi rasanya masih kalah dengan perkembangan smartphone. Gadget adalah istilah dalam Bahasa Inggris yang diartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.⁷

Memberi gadget kepada anak itu sangat berpengaruh pada perkembangan sosial emosional anak, karena anak cenderung hanya menyendiri dan jarang untuk bertatap muka dengan teman-temannya, anak juga jarang berinteraksi dengan orang lain, membeina suatu hubungan yang bermanfaat, mempunyai sifat empati, dan mengatasi konflik yang mungkin terjadi disebabkan suatu sebab. Menggunakan gadget mempermudah kita berinteraksi dengan teman kita melalui social media dimana interaksi satu sama lain menjadi praktis lewat aplikasi sosial seperti BBM, WhatsApp, LINE, dan lainnya namun dalam hal konteks nonverba. Bahasa tubuh, dan mimik emosi, anak tidak dapat belajar

⁶ Ni made citariani, *menjadi orang tua hebat di era digital*. (Yogyakarta: budi utama, 2020). h. 1

⁷ Indiana sunita, eva mayasari. *Yes or not gadget buat si buah hati*. (Yogyakarta: budi utama, 2017). h. 53-54

bersosialisasi dengan gadget dan tanpa melakukan tatap muka secara langsung.⁸ Maka dari itu peran orang tua sangatlah penting bagi anak pada tahap perkembangan sosial emosional anak dalam bermain gadget.

Sosial emosional mempunyai terkaitan dengan aspek perkembangan lainnya, baik fisik, maupun mental. Kemampuan ini saling melengkapi suatu kegiatan anak pada emosi yang menghasilkan pengingatan, penalaran, konsentrasi terhadap anak dalam psikologis efek dari tekanan dan pengaruh pada sikap, minat, dan dampak psikologis lainnya.⁹

Perkembangan Sosial emosional merupakan suatu dua aspek yang berkelainan, namun dalam kenyataannya satu sama lain saling memengaruhi. Perkembangan sosial emosional sangatlah erat didalam hubungan dengan lembaga pendidikan anak usia dini yang mempunyai kekhusunya. Pada tahap sosial emosional mempunyai peran orang tua dalam mengembangkan perilaku sosial dan emosi anak dengan menanamkan sejak dini.¹⁰ Perkembangan sosial emosional adalah proses berkembangnya kemampuan anak untuk menyesuaikan diri terhadap dunia sosial yang lebih luas. Perkembangan sosial emosional merupakan dasar perkembangan kepribadian individu kelak dan berhubungan positif dengan aspek-aspek lainnya. Perkembangan sosial emosional yang sehat mencakup adanya *sense of confidence and competence*, kemampuan membina hubungan baik dengan teman sebaya dan orang-orang dewasa, kemampuan untuk tetap pada tugas, memiliki arah/tujuan, kemampuan

⁸Elizabeth T. Santosa, *raising children in digital era*. (Jakarta: Gramedia, 2025). h. 13

⁹Luh Ayu Tirtayani dkk, *perkembangan sosial emosional pada anak usia dini*. (Yogyakarta: graha ilmu, 2014), h. 14

¹⁰ Drs. Ahmad susanto, *perkembangan anak usia dini*. (Jakarta: Jl. Tambara raya no. 23 rawamangun, 2011), h. 133

untuk mengidentifikasi, memahami dan mengomunikasikan perasaan atau emosinya, kemampuan mengelola emosi yang kuat secara konstruktif.¹¹

Perkembangan sosial emosional anak usia dini ditandai dengan adanya perkembangan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar, memiliki rasa pertemanan yang melibatkan emosi, pikiran dan tingkah laku mereka. Dan perkembangan sosial emosional anak sendiri dapat dilihat melalui proses dimana anak mampu mengembangkan interpersonalnya, dengan belajar menajalin persahabatan dan mampu untuk terbuka pemahamannya tentang orang-orang yang ada disekitarnya karena dengan seperti itu anak juga mengerti akan indahnya kebersamaan dilingkungan sekitar.¹²

Dari hasil observasi awal peneliti, pengaruh gadget pada perkembangan sosial emosional anak itu sangat berpengaruh kebanyakan anak kalau tidak di kasih bermain gadget oleh orang tua nya ada yang menagis dan sampai mengamuk, ada juga anak jika tidak bermain game di smartphone anak tidak mau makan dan yang saya lihat orang tua juga tidak terlalu memperhatikan jika anak nya bermain gadget, orang tua juga kalau anak menagis kebanyakan memberikan hp agar anak nya berhenti menagis. Orang tua juga tidak membatasi anak-anak nya bermain gadget sehingga akibat nya anak-anak kurang bersosialisai dengan teman-teman nya dan kebanyakan juga anak sudah bermain fb, WhatsApp, tanpa di awasi oleh orang tuanya.

Dengan terbatasnya anak berkomunikasi langsung dengan orang sekitarnya maka perkembangan sosial emosional anak sangat terbatas

¹¹Abd. Malik Dachlan dkk, *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Budi Uatama, 2019), h. 46

¹²Luh Ayu Tirtayani dkk, *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 3-4

perkembangan sosial emosional anak, pengaruh gadget sangat lah tidak bagus untuk anak usia dini jika pun memberi anak bermain gadget harus ada pengawasan orang tua dan berikan batasan waktu kepada anak maksimal satu jam anak bermain gadget.

Maka dari itu dapat di simpulkan bahwa pengaruh gadget sangat berpengaruh untuk perkembangan sosial emosional anak usia dini maka sebaiknya jika ingin memberi anak bermain gadget orang tua harus mendampingi anak saat bermain agar dapat kita kontrol, dan hendaknya membatasi waktu anak bermain gadget, agar anak tidak tercandu bermain gadget. Adapun penelitian ini penulis beri judul: “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di RT: 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di RT: 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan peneliti ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di RT: 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan peneliti tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.

a. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan memberi gambaran bagaimana terjadinya pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perubahan interaksi sosial emosional anak usia dini.

b. Secara praktis

- 1) Bagi penulis, dapat menambah pengetahuan tentang cara mengontrol anak agar tidak kecanduan bermain gadget dan mengetahui pengaruh pemakaian gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.
- 2) Bagi orang tua dan guru diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan orangtua dan guru akan adanya pengaruh penggunaan gadget bagi perkembangan anak sosial emosional anak usia dini.
- 3) Bagi pihak lain, dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam memecahkan suatu masalah baik bagi para peneliti maupun instansi yang memerlukan hasil penelitian dengan tema ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Perkembangan Sosial Emosional anak usia dini

a. Pengertian sosial emosional

Perkembangan sosial dan emosional merupakan dua aspek yang berlainan, namun dalam kenyataannya satu sama lain saling memengaruhi. Perkembangan sosial sangat erat hubungannya dengan perkembangan emosional, walaupun masing-masing ada kekhusuksanya. Perkembangan sosial dan emosional pada anak usia dini ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Peran orang tua dan guru di sekolah dalam mengembangkan perilaku sosial dan emosional anak adalah ditempuh dengan menanamkan sejak dini pentingnya pembinaan perilaku dan sikap yang dapat dilakukan melalui pembiasaan yang baik.

Hal inilah, yang menjadi dasar utama perkembangan perilaku sosial dan emosional dalam mengarahkan pribadi anak yang sesuai dengan nilai-nilai yang di junjung tinggi di dalam masyarakat. Perilaku sosial dan emosional yang diharapkan dari anak pada usia ini ialah perilaku-perilaku yang baik, seperti kedisiplinan, kemandirian, tanggung jawab, percaya diri, jujur, adil, setia kawan, sifat kasih sayang terhadap sesama dan memiliki toleransi yang tinggi.

Makna sosial dipahami sebagai upaya pengenalan (sosialisasi) anak terhadap orang lain yang ada di luar dirinya dan lingkungannya, serta

pengaruh timbal balik dari berbagai segi kehidupan Bersama yang mengadakan hubungan satu dengan yang lainnya, baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok.

Sedangkan makna emosi banyak dikaji oleh para psikolog, dan banyak mendapatkan tempat dari pengkajian mereka, karena dianggap sebagai bagian yang penting dan menarik dalam kehidupan manusia ini. Sukmadinata ia memberikan definisiemosisebagai perpaduan dari beberapa perasaan yang mempunyai intensitas yang relative tinggi dan menimbulkan suatu gejala suasana batin.¹³

Karena emosi memainkan peran yang sedekimian penting dalam kehidupan, maka penting diketahui bagaimana perkembangan dan pengaruh emosi terhadap penyesuaan pribadi dan sosial. Mengingat pentingnya peran emosi dalam kehidupan anak, tidaklah mengherankan kalau sebagian keyakinan tradisonal tentang emosi yang telah berkembang selama ini bertahan kukuh tanpa informasi yang tepat untuk menunjang atau menentangnya.

Kemampuan untuk bereaksi secara emosional sudah ada pada bayi yang baru lahir. Gejala pertama perilaku emosional ialah keterangsangan umum terhadap stimulasi yang kuat. Keterangsangan yang berlebihan ini tercermin dalam aktivitas yang banyak pada bayi yang baru lahir. Meskipun demikian, pada saat lahir, bayi tidak memperlihatkan

¹³Drs. Ahmad susanto, *perkembangan anak usia dini*. (Jakarta: Jl. Tambara raya no. 23 rawamangun, 2011), h. 133-135

reaksi yang secara jelas dapat dinyatakan sebagai keadaan emosional yang fisik.¹⁴

Dapat disimpulkan bahwa sosial dan emosional itu aspek yang berbeda dan mempunyai makna yang sama sosial emosional memiliki kaitan yang sangat erat karena keduanya saling membutuhkan satu sama lainnya sehingga tidak dapat dipisahkan. Maka dari itu pengertian dan penjelasan diatas perkembangan sosial emosional pada anak usia dini adalah perkembangan yang berkaitan dengan sosial dan emosi menyakuti aspek kemampuan bersosialisasi dan mengendalikan emosi, yang ada di diri anak.

b. Karakteristik perkembangan sosial emosional

1) Reaksi anak sangat kuat

Anak akan memperlihatkan reaksi emosi yang sama kuatnya dalam menghadapi setiap peristiwa, baik yang sederhana sifat nyaman pun yang berat. Bagi anak semua peristiwa adalah menarik dan menakutkan. Tidak ada nilai yang berarti.

2) Muncul pada setiap peristiwa dengan cara yang diinginkannya

Kita sering melihat tiba-tiba anak menangis dengan sebab yang tidak jelas. Anak melakukan hal tersebut dikarenakan ia memang menginginkannya, sekalipun tidak ada pencetusnya, misalnya anak tiba-tiba menangis karena merasa bosan.

3) Berubah dari satu kondisi ke kondisi yang lain

¹⁴ Elizabeth B. Hurler, *perkembangan anak*. (Jakarta: erlangga PT. golora aksara pratama 2016). h. 210

Bagi seorang anak sangat mungkin saat ia menangis dengan keras ia dapat langsung berhenti menangis ketika ibunya mengalihkan perhatiannya pada benda-benda yang disukainya dan melupakan kejadian yang baru saja membuatnya marah dan kecewa.

4) Reaksi emosi bersifat individual

Artinya sekali pun peristiwa pencetus emosi adalah sama, namun reaksi setiap orang akan berbeda dalam menyikapinya. Hal ini disebabkan oleh adanya pengalaman yang diperoleh dari lingkungan setiap individu berbeda sehingga menyebabkan reaksi emosi yang diperlihatkan pun berbeda-beda

5) Dapat dikenali melalui gejala tingkah laku yang ditampilkan

Pada dasarnya semua anak lebih mudah mengekspresikan emosinya melalui sikap dan perilaku, dibandingkan mengungkapkannya secara verbal.¹⁵

c. Faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional

1) Perkembangan sosial

Secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhi proses perkembangan yang optimal bagi seorang anak, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a) Faktor internal

Ialah faktor yang terdapat dalam diri anak itu sendiri, baik yang berupa bawaan maupun yang diperoleh dari pengalaman anak. Menurut Depkes faktor internal ini meliputi: hal-hal yang di

¹⁵Abd. Malik Dachlan dkk, *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: CV Budi Uatama, 2019), h. 50-51

turunkan oleh orang tua, unsur berpikir dan kemampuan intelektual, keadaan kelenjar zat-zat dalam tubuh (unsur hormonal) dan emosi dan sifat-sifat (temperamen).

b) Faktor eksternal

Adapun faktor eksternal atau faktor luar ialah faktor-faktor yang diperoleh anak dari luar dirinya, seperti faktor keluarga, faktor gizi, budaya, dan teman bermain atau teman sekolah. Keluarga sangat berpengaruh dalam bentuk kepribadian anak. Sikap dan kebiasaan keluarga dalam mengasuh dan mendidik anak, hubungan orang tua dan anak, dan hubungan antara anggota keluarga.

2) Perkembangan emosional

Perkembangan emosional berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak. Perkembangan emosi dan sosial merupakan dasar perkembangan kepribadian di masa datang. Setiap orang akan mempunyai emosi rasa senang, marah, kesal dalam menghadapi lingkungannya sehari-hari. Pada tahap ini emosi anak usia dini lebih terperinci, bernuansa atau disebut *terdiferensiasi*. Menurut Patmonodewo, masing-masing anak menunjukkan ekspresi yang berbeda sepanjang perkembangannya. Pada awal perkembangan anak, mereka telah menjalin hubungan timbal balik dengan orang-orang yang mengasuhnya. Kepribadian orang yang terdekat akan memengaruhi perkembangan baik sosial maupun emosional. Kerja

sama dan hubungan dengan teman berkembang sesuai dengan cara pandang anak terhadap persahabatan.¹⁶

d. Strategi pengembangan sosial emosional

Menurut Bachrudin, proses pembelajaran harus di setting dengan memerhatikan potensi dan kemampuan serta karakteristik anak, yang dalam istilah “berangkat dari yang di bawa anak”.¹⁷ Prinsip dalam pembelajaran anak usia dini ada empat yang dapat dijadikan sebagai upaya perkembangan sosial emosional anak yaitu:

- 1) Berangkat dari yang dibawa anak-anak, semua upaya pembelajaran harus bermula dan berakhir pada kebaikan perkembangan anak.
- 2) Aktivitas belajar harus menantang pemahaman anak dari waktu ke waktu. Proses belajar dapat terjadi dalam dua arah, dari umum ke khusus dan yang spesifik ke yang general.
- 3) Guru menyodorkan persoalan-persoalan yang relevan dengan kondisi dan lingkungan anak.
- 4) Guru membangun unit-unit pembelajaran seputar konsep-konsep pokok dan tema-tema besar.

e. Indikator sosial emosional

Indikator sosial emosional anak usia dini diuraikan dalam tabel sebagai berikut:

¹⁶ Drs. Ahmad susanto, *perkembangan anak usia dini*. (Jakarta: Jl. Tambara raya no. 23 rawamagun, 2011),h. 154-157

¹⁷ Drs. Ahmad susanto, *perkembangan anak usia dini*. (Jakarta: Jl. Tambara raya no. 23 rawamagun, 2011),h. 167-170

Tabel 2.1
Indikator Sosial Emosional
menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014¹⁸

Lingkup Perkembangan	5-6 Tahun
A. Kesadaran diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi 2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat) 3. Mengenal perasan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
B. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahu akan haknya 2. Mentaati aturan keals (kegiatan, aturan) 3. Mengatur diri sendiri 4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
C. Perilaku prososial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain dengan teman sebaya 2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar 3. Berbagi dengan orang lain 4. Menghargai hak/ pendapat / karya orang lain 5. Menggunakan cara yang di teriam secara sosial dalam menyelesaikan masalah (mengeunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah) 6. Bersikap kooperaktif dengan teman 7. Menunjukan sikap toleran 8. Mengeksperisikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dll) 9. Mengenal tata kerama dan sopan santun sesuai dengan nilai budaya setempat

2. Penggunaan Gadget

a. Pengertian gadget

Gadget adalah sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Istilah gadget sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan

¹⁸Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan republic Indonesia, nomor 137 tahun 2014

dengan ukuran dan biaya, salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi manusia.¹⁹

Pengertian Gadget sendiri mampu memudahkan hidup kita. Sehingga, anak boleh diberikan gadget dengan aturan dan porsi tertentu. Gunakan gadget sebagai media belajar yang menyenangkan. Gadget juga memiliki manfaat sebagai sarana belajar anak.²⁰ Konsumsi media televisi dan gadget membuat anak betah berlama-lama di depan layar. Anak jadi enggan melakukan aktifitas fisik yang dapat mengakibatkan kegemukan dan obesitas.²¹

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), Gadget adalah peranting (perangkat) elektronik atau mekanik, yang memiliki fungsi praktis. Maksudnya adalah bahwa gadget merupakan perkembangan teknologi dalam bentuk perangkat yang kian praktis dari telepon genggam biasa hingga smartphone (telepon pintar), dari MP3 hingga notebook, computer PC menjadi laptop, serta semua perangkat digital yang kini hadir kian praktis, dapat di katagorikan gadget.²²

Adapun gadget atau dalam Bahasa Indonesia gawai adalah suatu paranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Saya akan tetap menggunakan istilah gadget,

¹⁹Indiana sunita dan Eva mayasari, *yes or not gadget buat si buah hati*. (Yogyakarta: Deepublish, 2017). h.54-55

²⁰ Tri suhardi & esti utami, *ayah & bunda mengatasi kecanduan gadget pada anak*. (sedangmulyo: semarang, 2019). h. 22

²¹ Elizabeth T. Santosa, *raising children in digital era*. (Jakarta: Geramedia, 2025). h. 6

²²Azimah subagijo, *DIET & DETOKS GADGET*. (Jakarta selatan: Mizan publika, 2020) h.

karena lebih dikenal dari pada gawai. Gadget baik leptop, ipad, tablet atau smartphone adalah alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini.²³

Dari beberapa pendapat tentang gadget di atas dapat di simpulkan bahwa gadget adalah alat elektronik yang berfungsi untuk mempermudah mencari informasi yang ada di dunia gadget juga banyak berbagai macam dari laptop, ipad, tablet.

b. Manfaat gadget

Gadget adalah teknologi yang memang diciptakan manusia untuk mempermudah hidupnya, tentu saja gadget memiliki banyak manfaat. Baik manfaat sebagai fungsi dasar dari keberadaan gadget tersebut, hingga fungsi sekunder atau ikutannya. Misalnya smartphone, fungsi dasar dari smartphone tentusaja untuk menelpon dan mengirim pesan. Sementara fungsi sekunder nya banyak. Mulai dari mendengar musik, membaca berita harian, mencari ide kreatif, menjadi petunjuk jalan, hingga bertransaksi secara online, bisa dilakukan dengan mengunakan smartphone atau gadget lainnya.

Fungsi sekunder gadget ini bisa berbeda bagi setiap orang yang menggunakannya, tergantung oleh usia dan propesinya. Bagi pelajar, gadget amat berguna untuk mencari informasi, bertukar kabar, alat transportasi, hingga bimbingan belajar online. Sedangkan bagi pekerja kantoran, gadget berguna untuk bertukar kabar, memeriksa jadwal berkerja, menyimpan berkas semntera, hingga memesan tiket pesawat.

²³Ir. Jarot wijanarko dan Ir. Esther Setiawati, *Ayah Baik- Ibu Baik Penting Era Digital Pengaruh Gadget Dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak*. (jakarta selatan: jl. Bintaro melati I Blok S1-2, 2016) h. 3

Sementara bagi ibu rumah tangga gadget bisa di pakai untuk bersosialisasi dengan teman atau tetangga, bertukar kabar dengan sesama orangtua dan juga dengan guru anaknya, untuk mencari resep masakan hingga belanja online.²⁴

Sebenarnya gadget sendiri mampu memudahkan hidup kita. Sehingga, anak boleh diberikan gadget dengan aturan dan porsi tertentu. Gunakan gadget sebagai media belajar yang menyenangkan. Gadget juga memiliki manfaat sebagai sarana belajar anak.²⁵ Misalnya, ayah ingin mengajari anak berbicara, putar video latihan berbicara dan perkenalkan kepada anak. Mintak anak untuk menirunya. Belajar menghitung, mengenal warna, mengenal bentuk, mengenal huruf, mengenal binatang, dan sebagainya.

c. Bahaya gadget

Banyaknya pgunan gadget yang semakin intens dilakukan oleh banyak orang dari berbagai kalangan, tak pandang usia dan profesi, bukannya tanpa alasan. Semua kebutuhan manusia modern saat ini dengan mudah dan murah bisa di dapatkan melalui peranti tipisan praktis tersebut. Jelas, gadget menawarkan solusi atas masalah kebutuhan hidup banyak orang sehingga cepat sekali menjadi budaya baru.

Namun, keberadaan gadget bukannya yak memiliki cela. Dengan kemudahan yang ditawarkannya itu, justru membuat banyak orang terlena. Bahkan gadget mampu menimbulkan ketergantungan bahkan

²⁴Azimah subagijo, *DIET & DETOKS GADGET...* h. 22-24

²⁵Tri suhardi & Esti utami, *ayah & ibunda mengatasi kecanduan gadget pada anak.* (semarang: Jl. Teratai timur raya no. 13 sedangmulyo. 2019). h. 22

kecanduan pada seseorang. Hal tersebut perlu dikawatirkan. Sebab, alih-alih membentuk hidup manusia menjadi lebih mudah danyaman, gadget justru bisa menjadi musuh rasa kemanusiaan pada diri manusia itu sendiri.

Penggunaan gadget dilakukan dengan berlebihan sehingga akan menimbulkan masalah baru. Mulai dari kurangnya kreatif, gangguan privasi, insomnia, pengabaian keluarga komunikasi tatapmuka yang buruk, banyak nya waktu terbuang sehingga kecanduan internet. Akibatnya pada suatu titik pengaruh gadget ini juga akan merusak hubungan interaksi seseorang di dalam keluarga, sekolah, maupun tempat kerjanya.²⁶

Akibat sering nya bermain gadget anak bisa hilang kendali seperti seorang spesialis jiwa di RSUD koesnadi mengatakan, bahwa kedua pasien tersebut merupakan siswa SMP dan SMA. Salah satu dari mereka akan membenturkan kepalak nya sendiri ke tembok saat ingin bermain gadget namun dilarang oleh orang tuanya. Lebih mengerikan lagi, hasil psikotes yang dilakukan kedua pihak. Salah satu darimereka menunjukan sorang pembeunuh dan orang yang paling dibenci adalah orang tuanya. Hal tersebut karena menjadi penghalang antara dirinya dan gadget.²⁷

d. Ciri-ciri kecanduan gadget

Seseorang dikatakan sudah kecanduan gadget apabila sebagian besar waktunya dihabiskan untuk menggunakan gadget, seperti

²⁶ Azimah subagijo, *DIET & DETOKS GADGET.....h.26-28*

²⁷ Tri suhardi & Esti utami, *ayah & ibunda mengatasi kecanduan gadget pada anak.* (semarang: Jl. Teratai timur raya no. 13 sedangmulyo. 2019). h. 40

smartphone, tablet, laptop. Perilaku ini dikenal juga sebagai nomphobia (no mobile phobia), yang berat ketakutan untuk aktifitas sehari-hari tanpa smartphone maupun gadget dalam bentuk lainnya.

Menurut Dr. Kimberly young dari center for internet addiction, orang yang kecanduan gadget, awalnya merasa gadget sangat mengasikan sehingga mencuri-curi waktu untuk memakai gadget, memili untuk melarikan diri dari masalah dan depresi ke internet, lambat laun waktunya habis untuk bermain gadget dan berkuat dengan internet serta tidak mampu mengotrol kebiasaannya. Dibawah ini ciri-ciri anak yang kecanduan gadget, diantaranya:

- 1) Sering merasa tidak nyaman jika gadget tidak bersamanya.
- 2) Merasa keberatan atau enggsn jiks tidak memegang gadget meskipun hingga sebentar.
- 3) Sering menggunakan gadget di waktu makan
- 4) Sering memeriksa status atau ungahan (postingan) pada gadget di waktu-waktu yang tidak lazim seperti tengah malam, di toilet, dan saat mengemudi.
- 5) Sering berinteraksi dengan gadget dari pada dengan orang lain.
- 6) Menghabiskan banyak waktu untuk membuat cuitan di twitter, membalas status-status di facebook, memposting gambar di Instagram, atau mengirim surel kepada orang lain ketimbang tatap muka.
- 7) Sering bermain gadget, ketimbang hal bermanfaat lainnya, seperti berolahraga, melukis, menyanyi, dan membaca buku.

8) Cenderung untuk menggunakan gadget, padahal sedang sibuk dengan tugas sekolah atau pekerjaan kantor.²⁸

e. Dampak positif dan negatif penggunaan gadget

Dampak pengaruh gadget pada perkembangan anak sangat banyak, dampak dari segi pendidikan dua yaitu:

1) Dampak positif

- a) Menambah pengetahuan. Dengan menggunakan gadget anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya di sekolah. Misalnya kita bisa browsing internet dimana saja dan kapan saja yang kita ingin ketahui.
- b) Memperluas jaringan persahabatan. Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media, jadi kita dapat dengan mudah untuk berbagi Bersama teman kita.
- c) Mempermudah komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.
- d) Melatih kreativitas anak. Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak termasuk katagori ADHD atau hiperaktif diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

²⁸Azimah subagijo, *DIET & DETOKS GADGET*. (Jakarta selatan: Mizan publika, 2020) h. 31-32

e) Beradaptasi dengan zaman. Salah satu dampak positif gadget adalah akan membantu perkembangan seorang anak, artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekaang muncul gadget maka anak pun harus tau cara menggunakan gadget.

2) Dampak negatif

a) Mengganggu kesehatan. Gadget dapat dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kangker.

b) Dapat mengganggu perkembangan anak. Gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games, dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menjelaskan pelajaran di depan salah satu siswa bermain gadget nya di belakang atau digunakan untuk hal-hal yang tidak baik.

c) Rawan terhadap tindakan kejahatan. Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update dimana saja. Jadi orang yang ingin berbuat jahat sangat mudah mencarinya dari hasil update nya yang dibilang terlalu sering..

d) Dapat mempengaruhi perilaku anak. Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang

diperolehnya sehingga mengnggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final.²⁹

f. Indikator penggunaan gadget

Tabel 2.2
Indikator Penggunaan Gadget

Variabel	Indikator	Deskripsi
Penggunaan gadget	1. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada gadget	1. Mengerti pungsi dari gadget 2. Memanfaatkan fungsi gadget
	2. Frekuensi penggunaan gadget	1. Tingkat keseringan untuk menggunakan gadget
	3. Durasi penggunaan gadget	1. Lamanya menggunakan gadget
	4. Dampak penggunaan gadget	1. Pembelajaran menggunakan gadget meningkatkan motivasi /semangat belajar 2. Siswa kecanduan gadget hingga malas belajar

3. Pendidikan Anak Usai Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usai Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya ialah Pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk

²⁹Indiana sunita dan Eva mayasari, *yes or not gadget buat si buah hati*. (Yogyakarta: Deepublish, 2017). h.67-68

mengembangkan keperibadian dan potensi secara maksimal. Kosekuensinya, Lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik. Secara institusional, Pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan Pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak maupun kecerdasan spiritual. Pendidikan bagi anak usia dini di sesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini itu sendiri. Secara yuridis, istilah anak usia dini di Indonesia ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun.³⁰

PAUD sebagai Pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang Pendidikan dasar memiliki kelompok sarana anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan. Di samping itu, pada usia ini anak-anak masih sangat rentan yang apabila penanganannya tidak tepat justru dapat merugikan anak itu sendiri.³¹ Oleh karena itu, penyelenggaraan PAUD harus memenuhi dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak. Program PAUD tidak dimaksudkan untuk mencuri *start* apa-apa yang seharusnya diperbolehkan pada jenjang Pendidikan dasar, tetapi untuk memberikan fasilitas Pendidikan yang sesuai bagi anak, agar anak pada saatnya memiliki kesiapan baik fisik,

³⁰Suyadi. & Maulidya ulfah, *konsep dasar PAUD*, (bandung: Remaja Rosdakarya, 2015). h. 17

³¹ Mukhtar latif, dkk. *Orientasi baru Pendidikan anak usia dini*. (Jakarta: JI. Tamba raya, 2013). h. 3

mental, maupun sosial emosionalnya dalam rangka memasuki Pendidikan lebih lanjut.

Lebih lanjut menurut dalam Permendikbud Nomor 37 tahun 2014 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak usia untuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangannya. Terdapat 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Keenam aspek tersebut adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, Bahasa, fisik motorik, dan seni.

b. Pentingnya pendidikan anak usia dini

Studi para ahli mengemukakan bahwa pelaksanaan pendidikan anak usia dini yang baik yang dialami dan diikuti oleh anak, akan sangat berpengaruh, bukan saja pada kegiatan-kegiatan pendidikan di jenjang-jenjang selanjutnya, tetapi berpengaruh dalam banyak segi kehidupan anak di kemudian hari. Bahkan secara khusus berpengaruh pada aspek produktivitas kinerja yang dilakukan oleh anak tersebut kelak saat ia telah dewasa dan bekerja/berkarya. Tujuan utama dari penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yaitu untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa.

Berikut ini sejumlah manfaat dan pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini yang lebih jauh lagi yang memuat hasil kajian para ahli termasuk hasil-hasil studi, yaitu :

- 1) Butir pertama ini menempatkan kajian awal yang berperan sangat penting dalam aspek pembentukan kapasitas kecerdasan anak (manusia). Proses pembentukan kecerdasan dalam proses perubahan dan perkembangan yang sangat pesat ditentukan oleh intensitas dan kualitas rangsangan yang dilakukan oleh orang dewasa (pendidik) sehingga terjadi penggabungan sinaps-sinaps menjadi sangat lebat hingga membentuk kapasitas kecerdasan. Jika tidak terjadi rangsangan maka sinaps-sinaps itu akan saling berguguran satu dengan yang lainnya. Dari penjelasan tersebut, pendidikan anak usia dini sangat penting sebagai upaya pemberian rangsangan terhadap potensi sehingga terjadi perkembangan, pertumbuhan, termasuk proses pembentukan kecerdasan anak.
- 2) Dari gambaran yang dikemukakan pada butir satu di atas, secara khusus sesuai juga definisi tentang PAUD yang dikemukakan dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, yakni untuk mengingatkan anak agar siap memasuki pendidikan selanjutnya baik pendidikan dasar maupun pendidikan lanjutan bahkan perguruan tinggi, bahkan pendidikan lain (pendidikan non-formal) yang berlangsung sepanjang hayat. Kesiapan yang dimaksud yakni kegiatan kecerdasan (intelektual, sosio-emosional, dan fisik). Kecerdasan anak menentukan kesanggupannya

mentransformasikan apa yang terjadi dalam kehidupan selanjutnya supaya kelak telah menjadi dewasa dengan berkembang dalam kehidupan yang luas, dimulai dalam kehidupan keluarganya secara mandiri maupun bersama orang lain.

3) Meminimalisir/meniadakan *drops outs* dan tertinggal kelas

Dengan kesiapan anak dalam mengikuti pendidikan lanjutan, anak dapat siap mengikuti kegiatan pendidikan dimana anak menjalani proses pendidikan tersebut. Anak dengan mudah menyerap pelajaran karena kegiatan dasar kemampuan potensi kecerdasan intelektualnya mampu beradaptasi, sosio-emosionalnya telah siap. Demikian pula untuk aktivitas fisik, dan sebagainya. Tentu hal ini tidak dengan mengabaikan faktor-faktor lain yang berpengaruh seperti adanya faktor gizi keluarga yang karena kemiskinan para anak-anak tidak sarapan sebelum sekolah, atau ada yang makan hanya sekali dalam sehari dengan gizi yang sangat minim. Demikian pula faktor kontrol orang tua pada kegiatan anak. Namun pada hasil pengamatan maupun hasil studi yang dilaksanakan, peran PAUD yang signifikan dapat membuat anak siap mengikuti kegiatan-kegiatan dalam proses pembelajaran di sekolah.

4) Meningkatkan prestasi belajar dan meniadakan mengulang kelas

Kemampuan mengikuti proses pendidikan/pembelajaran dengan kemampuan menyerap, mengolah, mengerjakan, dan beraktualisasi dalam proses belajar, membuat anak mencapai

prestasi-prestasi yang memadai. Tentu ini tidak mengabaikan adanya kualitas sekolah yang bersangkutan dalam penyelenggaraan pembelajaran. Namun dalam kondisi proses pembelajaran yang ada, bagi anak yang usia dini telah mengikuti kegiatan PAUD yang berkualitas, akan tetap menempatkan mereka pada ranking prestasi yang tinggi.

Pembelajaran di PAUD sejatinya dapat mengurangi atau meminimalisir anak-anak/siswa yang mengulang di kelas yang sama (tertinggal kelas) karena ketidakmampuan dalam penyerapan dan keikutsertaan dalam program pembelajaran di kelas. Kesiapan anak dalam mengikuti pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran pada setiap mata pelajaran, akan membuat para siswa mampu mengikuti dan berproses dalam setiap materi pembelajaran.

5) Keuntungan sosial-ekonomi

Dari hasil kajian para ahli ditemukan bahwa mereka yang ikut atau menjalani PAUD di usia dini, di waktu mendatang tatkala dewasa dan berkarir di mana pun bidang mereka, produktivitas mereka lebih tinggi dari yang di saat usia dini tidak sempat menjalani PAUD yang bermutu. Hasil studi terhadap para manajer di negara maju setelah dibandingkan, ternyata dalam hal produktivitas (secara ekonomi) memiliki perbedaan yang signifikan. Hasilnya menunjukkan bahwa mereka yang pernah menjalani PAUD yang bermutu lebih tinggi produktivitasnya

dibanding para manager yang tidak menjalani PAUD yang bermutu di usia dini. Tidak hanya dari segi produktivitas ekonomi, tetapi juga aspek inovasi, kreativitas, dan terobosan ekonomi lainnya.

6) Menjadi warga yang baik

Dari kajian prestasi, baik sosial, ekonomi, dan pendidikan yang baik dan berkualitas sebagai hasil dan dampak pelaksanaan PAUD yang bermutu, ini berarti akan terbentuk warga masyarakat yang baik. Masyarakat yang mampu menerapkan nilai-nilai kebaikan dan kebajikan, nilai religius dan etik, serta nilai-nilai budaya yang luhur dalam kehidupan. Kondisi masyarakat yang dinamis menjadi idaman bersama, cita-cita luhur pembentukan suatu komunitas yang beradab, berbudaya, dan aman tercipta. Dengan pelaksanaan PAUD yang bermutu, memungkinkan semua potensi-potensi yang luhur yang dimiliki anak akan berkembang secara optimal, dan saatnya di kemudian hari teraktualisasi secara maksimal dalam tugas-tugas kehidupan baik untuk dirinya sendiri, keluarganya, komunitas masyarakat, bangsa dan, negaranya. Bahkan tidak menutup kemungkinan dapat berkontribusi secara signifikan terhadap kehidupan bersama secara global.³²

B. Kajian Pustaka

1. Menurut Dewi Aqlima, di dalam penelitiannya yang berjudul: “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Interaksi Sosial pada

³²Cyrus T. Lalompoh dan Kartini Ester Lalompoh, *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Keagamaan Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2017), h. 25.

Anak.” Yaitu dapat disimpulkan: Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi kehidupan orang dewasa, anak-anak juga mendapat pengaruh dari gadget. Sedangkan perkembangan sosial anak salah satunya di dapat dari sebuah tindakan yang hubungannya sangat erat dengan kehidupan bermasyarakat. Melalui suatu tindakan, dapat menunjukkan keberadaannya di dalam masyarakat yang dimana akan terjadi hubungan timbal-balik yang saling mempengaruhi. Maka, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh gadget terhadap interaksi sosial anak usia 10-13 tahun.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan pendekatan dalam paradigma sosiopsikologi. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang menghasilkan penemuan, yang dilakukan menggunakan prosedur statistik atau cara lain secara kuantitatif (pengukuran). Dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Hasil yang diperoleh adalah adanya pengaruh antara variabel Intensitas Penggunaan Gadget (X) dalam dimensi Frekuensi terhadap Perubahan interaksi Sosial (Y) dimensi Percakapan dengan objek penelitian anak muslim usia 10-13 tahun di Desa Tuntang.³³

Persamaannya: penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas tentang pengaruh gadget terhadap anak, sedangkan perbedaannya adalah: penelitian ini melihat pengaruh gadget pada anak-anak pada usia 10-13 tahun sedangkan penelitian penulis melihat pengaruh gadget pada anak-anak usia 5-6 tahun.

³³Dewi Aqlima, dengan judul, *pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perubahan interaksi sosial pada anak Usia 10-13 Tahun di Desa Tuntang, Kab. Semarang*, program studi komunikasi dan penyiaran islam fakultas dakwah institut agama islam negeri (iain) salatiga.

2. Menurut Muhari, di dalam penelitiannya yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Teknologi Handphone Terhadap Moral Siswa MI Muhammadiyah Gondang Mungkid Magelang”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian non eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MI Muhammadiyah Gondang Mungkid Magelang yang berjumlah 120 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3-6 yang memiliki handphone yaitu sejumlah 40 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Instrumen yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu lembar angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif, analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi handphone terhadap moral siswa. Teknik analisis data menggunakan bantuan komputer program SPSS 22.0 for windows. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi handphone berpengaruh terhadap moral Siswa MI Muhammadiyah Gondang, Magelang. Perolehan nilai koefisien regresi negatif, berarti bahwa penggunaan teknologi handphone berpengaruh negatif terhadap moral siswa.³⁴

Pesamaan: penelitian ini dengan penelitian penulis sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif, analisis regresi linear

³⁴Muhari dengan judul. “*pengaruh penggunaan teknologi handphone terhadap moral siswa mi muhammadiyah gondang mungkid magelang*”Diajukan kepada Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Yogyakarta.

sederhana, sedangkan perbedaannya pada penelitian ini dengan penulis adalah: penelitian ini meneliti pengaruh handphone terhadap moral siswa sedangkan penulis meneliti pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.

3. Menurut Dhea Amanda Putri dalam penelitiannya yang berjudul: “Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK dan PAUD Jogodayuh Kecamatan Geger Kabupaten Madiun.” Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah di TK dan PAUD Kecamatan Geger Kabupaten Madiun. Penelitian ini menggunakan desain komparatif dengan pendekatan case control retrospektif. Sampel penelitian sejumlah 23 kasus dan 23 kontrol dari 82 populasi, teknik pengambilan sampel ini menggunakan simple random sampling. Analisis data menggunakan chi square dengan taraf signifikan 0,05. Hasil penelitian diketahui anak dengan kebiasaan lama penggunaan gadget rendah 17 anak (73,9 %) mengalami perkembangan sosial normal, anak dengan kebiasaan lama penggunaan gadget kategori tinggi 6 anak (26,1 %) mengalami perkembangan sosial normal, sedangkan anak dengan kebiasaan lama penggunaan gadget rendah 4 anak (17,4 %) mengalami perkembangan sosial normal, anak dengan kebiasaan lama penggunaan gadget tinggi 19 anak (82,6 %) mengalami perkembangan sosial meragukan. Hasil uji antara lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial diketahui p Value = 0,000 yang berarti ada pengaruh lama penggunaan gadget dengan pencapaian perkembangan sosial

anak prasekolah di TK dan PAUD jogodayuh. Dengan nilai koefisiensi kontigensi sebesar 0,493 yang diinterpretasikan bahwa kekuatan pengaruh antara variabel pada tingkat sedang.³⁵

Kesimpulan dari penelitian ini membuktikan bahwa anak dengan kebiasaan lama penggunaan gadget kategori tinggi beresiko mengalami perkembangan sosial meragukan. Diharapkan orang tua dapat lebih tegas dan memberikan pendampingan dalam memberikan batasan lama atau durasi dalam penggunaan gadget, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak, terutama perkembangan sosialnya.

Persamaan: penelitian ini dengan penelitian penulis sama-sama meneliti tentang gadget sedangkan perbedaannya penelitian ini dengan penelitian penulis adalah: penelitian ini menggunakan metode penelitian desain komparatif dengan pendekatan case control retrospektif, sedangkan penulis menggunakan metode kuantitatif deskriptif.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya.³⁶ Berdasarkan kerangka berpikir di atas maka dalam hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

³⁵Dhea Amanda Putridengan judul. *“pengaruh lama penggunaan gadget terhadap pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah di tk dan paud jogodayuh kecamatan geger kabupaten madiun*, program studi keperawatan stikes bhakti husada mulia madiun

³⁶S. Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 68.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubener Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu.

Ha : Ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubener Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif korelasional. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian analisis data yang bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.³⁷ Dalam statistik istilah “korelasi” ini mengandung pengertian sebagai “hubungan antara dua variabel atau lebih”. Hubungan antara dua variabel disebut *bivariate correlation* (dua variabel), sedangkan hubungan antar lebih dari dua variabel disebut *multivariate correlation* (lebih dari dua variabel). Penelitian korelasi adalah suatu penelitian yang menggunakan statistik agar dapat menentukan apakah ada hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel.³⁸

Penelitian korelasional menggambarkan suatu pendekatan umum untuk penelitian yang berfokus pada penaksiran pada kovariansi di antara variabel yang muncul secara alami. Tujuan penelitian korelasional adalah untuk mengidentifikasi hubungan prediktif dengan menggunakan teknik korelasi atau teknik statistik yang lebih canggih. Hasil penelitian korelasional juga mempunyai implikasi untuk pengambilan keputusan, seperti tercermin dalam penggunaan prediksi aktuarial secara tepat. Keterbatasan yang paling besar dari penelitian korelasional adalah masalah penafsiran hubungan kausal.

³⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 265.

³⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 286.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubener Kecamatan Muara Bangka Hulu. Sedangkan waktu penelitian ini dilakukan mulai tanggal 12 Juni – 26 Juli 2021.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi adalah kelompok yang dipilih dan digunakan oleh peneliti karena kelompok itu akan memberikan hasil penelitian yang dapat digeneralisasikan.³⁹ Maka yang dimaksud dengan populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia dini yang berusia 5-6 tahun di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubener Kecamatan Muara Bangka Hulu. Berdasarkan data dari Pengurus RT. 22/RW. 2 bahwa jumlah seluruh anak usia dini yang berusia 5-6 tahun adalah 28 orang.

2. Sampel penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁴⁰ Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.⁴¹ Dalam penelitian kuantitatif, sampel dilakukan oleh sejumlah individu dengan cara sedemikian rupa agar setiap individu mewakili

102. ³⁹Sutanto Leo, *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Desertasi*, (Jakarta: Erlangga, 2013), h.

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan ...*, h. 81.

⁴¹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 62.

kelompok besar yang dipilih.⁴² Apabila subyeknya kurang dari 100 orang, maka lebih baik diambil semua, sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subyeknya lebih dari 100 orang, maka lebih baik diambil sekitar 10-25% atau 25-50% atau lebih.⁴³

Sesuai dengan data bahwa jumlah seluruh anak usia dini yang berusia 5-6 tahun adalah 28 orang. Maka besarnya sampel dalam penelitian ini ditetapkan menjadi 100% dari keseluruhan jumlah populasi, maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 28 orang anak usia dini yang berusia 5-6 tahun.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

1. Variabel Penelitian

a. Penggunaan gadget

Gadget adalah benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran dan biaya, salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Gadget merupakan media yang dipakai sebagai alat komunikasi manusia.⁴⁴

b. Perkembangan sosial emosional anak

Perkembangan sosial emosional anak adalah upaya pengenalan (sosialisasi) anak terhadap orang lain yang ada di luar dirinya dan lingkungannya, serta pengaruh timbal balik dari berbagai segi kehidupan bersama yang mengadakan hubungan satu dengan yang

⁴² Sutanto Leo, *Kiat Jitu Menulis Skripsi ...*, h. 102.

⁴³ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian ...*, h. 64.

⁴⁴ Indiana Sunita dan Eva Mayasari, *Yes Or Not Gadget Buat Si Buah Hati*. (Yogyakarta: Deepublish, 2017), h. 54-55.

lainnya, baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok, dan pengenalan anak terhadap perpaduan emosi dari beberapa perasaan yang mempunyai intensitas yang relatif tinggi dan menimbulkan suatu gejala suasana batin.⁴⁵

2. Indikator Penelitian

a. Penggunaan gadget

Indikator penggunaan gadget, yaitu:

- 1) Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada gadget
- 2) Frekuensi penggunaan gadget
- 3) Durasi penggunaan gadget
- 4) Dampak penggunaan gadget

b. Perkembangan sosial emosional anak

Indikator sosial emosional, yaitu:

- 1) Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi
- 2) Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)
- 3) Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
- 4) Tahu akan haknya
- 5) Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)
- 6) Mengatur diri sendiri
- 7) Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri

⁴⁵Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Remaja Rosdakarya, 2011), h. 133-135

- 8) Bermain dengan teman sebaya
- 9) Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar
- 10) Berbagi dengan orang lain
- 11) Menghargai hak/pendapat/karya orang lain
- 12) Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah
- 13) Bersikap kooperatif dengan teman
- 14) Menunjukkan sikap toleran
- 15) Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada
- 16) Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai budaya setempat

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah seluruh aktivitas yang dilihat di lapangan sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian. Gunanya untuk mengumpulkan dan melengkapi data penelitian. Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi langsung, maksudnya pengamatan yang dilakukan terhadap gejala atau proses yang terjadi dalam situasi yang sebenarnya dan langsung diamati oleh pengamat.

2. Angket atau kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan

tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang terbagi dalam beberapa kategori. Dari segi yang memberikan jawaban, kuesioner dibagi menjadi kuesioner langsung dan kuesioner tidak langsung. Kuesioner langsung adalah kuesioner yang dijawab langsung oleh orang yang diminta jawabannya. Sedangkan kuesioner tidak langsung dijawab secara tidak langsung oleh orang yang dekat dan mengetahui si penjawab seperti contoh, apabila yang hendak dimintai jawaban adalah seseorang yang buta huruf maka dapat dibantu oleh anak, tetangga atau anggota keluarganya.⁴⁶

Bila ditinjau dari segi cara menjawab maka kuesioner terbagi menjadi kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka. Kuesioner tertutup adalah daftar pertanyaan yang memiliki dua atau lebih jawaban dan si penjawab hanya memberikan tanda silang (X) atau ceklis (✓) pada jawaban yang ia anggap sesuai. Sedangkan kuesioner terbuka adalah daftar pertanyaan di mana si penjawab diperkenankan memberikan jawaban dan pendapatnya secara terperinci sesuai dengan yang diketahui.

Alternatif jawaban yang ada dalam kuesioner bisa juga ditransformasikan dalam bentuk simbol kuantitatif agar menghasilkan data interval. Caranya ialah dengan jalan memberi skor terhadap setiap jawaban berdasarkan kriteria tertentu. Pada penelitian ini, angket yang digunakan berbentuk skala Likert dengan pernyataan bersifat tertutup yaitu jawaban atas pernyataan yang diajukan sudah disediakan. Dengan skor penilaian sebagai berikut :

⁴⁶Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar-Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 71.

- a. Alternatif jawaban Selalu, dengan skor 4.
 - b. Alternatif jawaban Sering, dengan skor 3.
 - c. Alternatif jawaban Kadang-kadang, dengan skor 2.
 - d. Alternatif jawaban Tidak Pernah, dengan skor 1.⁴⁷
3. Dokumentasi

Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, penelitian ini menyelidiki benda-benda tertulis seperti profil tempat penelitian, daftar nama siswa, dan foto-foto dokumentasi yang mendukung penelitian.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji normalitas data

Menggunakan Uji Chi Kuadrat, dengan rumus sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

Jika X^2 hitung $\leq X^2$ tabel, maka data berdistribusi normal.

Jika X^2 hitung $\geq X^2$ tabel, maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji homogenitas data

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian:

Jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$ berarti tidak homogen.

Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ berarti homogen.⁴⁸

3. Uji hipotesis data

⁴⁷ Sugiyono, metode penelitian kauntitatif, (bandung: alfabeta, 2018) hl. 153

⁴⁸ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian ...*, h. 151.

Penelitian ini adalah suatu studi korelasi yang bertujuan menetapkan besarnya hubungan antar variabel. Analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian sebab pada tahap ini digunakan untuk menjawab permasalahan yang telah diajukan oleh penulis sebelumnya. Pengujian hipotesis statistik yang digunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubenur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu adalah dengan menggunakan rumus *product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N\sum X.Y - (\sum X).(\sum Y)}{\sqrt{\{N.\sum X^2 - (\sum X)^2\}.\{N.\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

N = Jumlah responden penelitian

$\sum xy$ = Jumlah variabel x dikali variabel y / total keseluruhan

$\sum x$ = Jumlah variabel x

$\sum y$ = Jumlah total item variabel y .

4. Hipotesis statistik

Hipotesis statistik dalam penelitian ini yaitu:

$H_0 : r_{hitung} < r_{tabel}$

$H_a : r_{hitung} > r_{tabel}$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu

Rukun Tetangga (RT) 22, Rukun Warga (RW) 2, Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu berdiri tahun 2009 merupakan pecahan dari RT. 21 Kelurahan Pematang Gubernur. RT. 22 memiliki luas wilayah lebih kurang 32.779,36 m² (352.834,14 kaki²), keliling wilayah lebih kurang 920,79 m² (3.020,97 kaki). Dengan jumlah Kepala Keluarga (KK) sebanyak 67 KK atau 67 rumah, 57 rumah didiami oleh pemilik rumah sendiri dan 10 rumah dikontrakkan/kosong. Jumlah penduduk RT. 22 adalah 246 orang.⁴⁹

2. Data Warga RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu

Berikut ini data warga RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu, yaitu:

⁴⁹ Arsip RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu tahun 2021.

Tabel 4.1**Data Warga RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubenu**

No	Nama Kepala Keluarga	Jumlah Anggota	Keterangan
1	Usman kr.	5	No. Rumah 01
2	Oris djaja	2	No. Rumah 02
3	Indra Utama	4	No. Rumah 03
4	Pardiyana	5	No. Rumah 04
5	Pujiono	2	No. Rumah 05
6	Ajat Majunto	3	No. Rumah 06
7	Mahasiswa	1	No. Rumah 07
8	Kasiman	4	No. Rumah 08
9	Herry Supandri	5	No. Rumah 09
10	Kontrakan	6	No. Rumah 10
11	Leti	2	No. Rumah 11
12	Efran Yereansya	5	No. Rumah 12
13	Wahyudi Ibrahim	6	No. Rumah 13
14	Jimi Ardi	4	No. Rumah 14
15	Yondrizal	5	No. Rumah 15
16	Zaili (kontrakan)	2	No. Rumah 16
17	Zaili	3	No. Rumah 17
18	Nursaman	5	No. Rumah 18
19	Anggara Nasution	5	No. Rumah 19
20	Firdaus, SKM	4	No. Rumah 20
21	Renaldi	4	No. Rumah 21
22	Priyanto, S.Pd	5	No. Rumah 22
23	Dr. Suprpto, M.Si	3	No. Rumah 23
24	Joni Horizon	5	No. Rumah 24
25	Calvin	1	No. Rumah 25
26	Darmaji, SH	5	No. Rumah 26
27	Julinas Sofiyan	6	No. Rumah 27
28	Alfian	4	No. Rumah 28
29	Anton Setia Budi, S.Pt	4	No. Rumah 29
30	Rumah Kontrakan	3	No. Rumah 30
31	Endra Gunawan	5	No. Rumah 31
32	Sandiyudono, S.ip	5	No. Rumah 32
33	M. Suharto	3	No. Rumah 33
34	Subhan, SE	5	No. Rumah 34
35	Kontrakan (Haulan)	2	No. Rumah 35

36	Syafrizal, M.Pd	5	No. Rumah 36
37	Muzanipa, M.Si	7	No. Rumah 37
38	Herry	1	No. Rumah 38
39	Sasmin	3	No. Rumah 39
40	M. Dadang	4	No. Rumah 40
41	Rusmayadi	4	No. Rumah 41
42	Ir. Sufran Ruba'i	5	No. Rumah 42
43	Jhony Afrizal, SP	5	No. Rumah 43
44	Ridwan Ar. (Alm)	4	No. Rumah 44
45	Rahmad Kartolo	4	No. Rumah 45
46	Mijoyo	5	No. Rumah 46
47	Dedi Hamdani	5	No. Rumah 47
48	Kosong	-	No. Rumah 48
49	Dikontrakan	2	No. Rumah 49
50	Amir Husyaini	1	No. Rumah 50
51	Syafdi Maizora	4	No. Rumah 51
52	Ibnu Ikhsan, S.Sos	5	No. Rumah 52
53	Zulman Efendi	3	No. Rumah 53
54	Fatra Wijaya	4	No. Rumah 54
55	Efriyadi	4	No. Rumah 55
56	Eka Angkasa	2	No. Rumah 56
57	Kosong	-	No. Rumah 57
58	Amancik, SH, M.Hum	10	No. Rumah 58
59	Hermansyah	2	No. Rumah 59
60	Kasmirah	4	No. Rumah 60
61	Aziandri	4	No. Rumah 61
62	Yeti Marlina	4	No. Rumah 62
63	Riko Dorino	2	No. Rumah 63
64	Sasmito (Alm)	2	No. Rumah 64
65	Nuzirwan	2	No. Rumah 65
66	Rahmat Hidayat	3	No. Rumah 66
67	Joko Saputra	4	No. Rumah 67

Sumber : Arsip RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu tahun 2021

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Data Hasil Angket Penggunaan Gadget

Berikut ini adalah hasil penelitian nilai skor angket penggunaan gadget yang diberikan kepada 30 orang tua yang memiliki anak usia dini (5-6 tahun) di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara

Bangka Hulu Kota Bengkulu. Hasil skor angket yang telah didapatkan sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Skor Angket Penggunaan Gadget

No	Nama Anak Usia Dini	Usia	Nilai Angket
1	Arga Athallah Prayogi	5 tahun	60
2	Zhafira Aliya Zahra	5 tahun	68
3	Alvaro Raghavendra M	5 tahun	60
4	Fathan Rifqie Haryanto	5 tahun	60
5	Rifat Prawira Jasi Perdana	5 tahun	60
6	Annisa Muthia Gumay	5 tahun	52
7	M. Sakha Al Ayubi	5 tahun	72
8	Nara	5 tahun	64
9	Reynad Alteza	5 tahun	64
10	Al Fatih Pratama K.	5 tahun	72
11	Safaluna Rhati Nafisha	5 tahun	64
12	Fachry Afga Al Farizi	5 tahun	60
13	Khaira Thalita Putri	5 tahun	76
14	Alfath Sakha Perdana	5 tahun	84
15	Al Khalifi Dirgantara	6 tahun	64
16	Syakira	6 tahun	80
17	Abdul Qoyyim Rambe	6 tahun	72
18	Razan Prawira Jasi Isnan	6 tahun	64
19	Alesha Try Almeera	6 tahun	64
20	Zian	6 tahun	64
21	Adha Dertug	6 tahun	80
22	Anugrah Adeas	6 tahun	72
23	Az Zahra Qhairunis	6 tahun	60
24	Ahmad Fahrie	6 tahun	76
25	Amanda Febriani	6 tahun	60
26	Akhtar F. Mashuri	6 tahun	76
27	Arido Meliansyah	6 tahun	64
28	Dimas Sainatul A.	6 tahun	76
Total			1888

Selanjutnya hasil nilai skor angket di atas dimasukan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari *mean* rata-rata. Hasil tabulasi dengan perhitungannya sebagai berikut:

Tabel 4.3
Perhitungan *Mean* Angket Penggunaan Gadget

X	F	FX	X²	F (X²)
52	1	52	2704	2704
60	7	420	3600	25200
64	8	512	4096	32768
68	1	68	4624	4624
72	4	288	5184	20736
76	4	304	5776	23104
80	2	160	6400	12800
84	1	84	7056	7056
Jumlah	28	1888	39440	128992

Berdasarkan perhitungan pada tabel di atas, langkah selanjutnya mencari nilai *mean* rata-rata skor angket penggunaan gadget, dengan rumus sebagai berikut:

$$Mean = \frac{\sum Fx}{n} = \frac{1888}{28} = 67,43$$

Langkah selanjutnya mencari standar deviasi skor angket penggunaan gadget, dengan perhitungan yaitu:

$$\begin{aligned}
 SD &= \frac{1}{N} \sqrt{(N)(\sum F(X^2)) - (\sum FX)^2} \\
 &= \frac{1}{28} \sqrt{(28)(128992) - (1888)^2} \\
 &= \frac{1}{28} \sqrt{3611776 - 3564544} \\
 &= \frac{1}{28} \sqrt{47232}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{1}{28} \times 217,33$$

$$= 7,76$$

Langkah selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah skor angket penggunaan gadget, dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$\begin{array}{l} \xrightarrow{\hspace{10em}} \text{Atas/Tinggi} \\ M + 1.SD = 67,47 + 7,76 = 75,23 \\ \xrightarrow{\hspace{10em}} \text{Tengah/Sedang} \\ M - 1.SD = 67,47 - 7,76 = 59,71 \\ \xrightarrow{\hspace{10em}} \text{Bawah/Rendah} \end{array}$$

Setelah semua perhitungan selesai, berikut ini adalah data frekuensi skor angket penggunaan gadget, yaitu:

Tabel 4.4
Data Frekuensi Angket Penggunaan Gadget

No	Nilai Angket	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	75,23 - ke atas	Atas/Tinggi	7	25 %
2	59,72 - 75,22	Tengah/Sedang	20	71,4 %
3	59,71 - ke bawah	Bawah/Rendah	1	3,6 %
Jumlah			28	100%

Dari hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai skor angket penggunaan gadget yang diberikan kepada 28 orang tua yang memiliki anak usia dini (5-6 tahun) di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu termasuk dalam kategori tengah/sedang. Hal tersebut terlihat dari tabel persentase di atas bahwa sebanyak 20 sampel siswa (71,4 %) berada pada kategori tengah/sedang.

2. Data Hasil Angket Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Berikut ini adalah hasil penelitian nilai skor angket perkembangan sosial emosional anak usia dini, yang juga diberikan kepada 28 orang tua yang memiliki anak usia dini (5-6 tahun) di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu. Hasil skor angket yang telah didapatkan sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Skor Angket
Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

No	Nama Anak Usia Dini	Usia	Nilai Angket
1	Arga Athallah Prayogi	5 tahun	70
2	Zhafira Aliya Zahra	5 tahun	52
3	Alvaro Raghavendra M	5 tahun	66
4	Fathan Rifqie Haryanto	5 tahun	66
5	Rifat Prawira Jasi Perdana	5 tahun	70
6	Annisa Muthia Gumay	5 tahun	80
7	M. Sakha Al Ayubi	5 tahun	62
8	Nara	5 tahun	78
9	Reynad Alteza	5 tahun	74
10	Al Fatih Pratama K.	5 tahun	60
11	Safaluna Rhati Nafisha	5 tahun	74
12	Fachry Afga Al Farizi	5 tahun	66
13	Khaira Thalita Putri	5 tahun	60
14	Alfath Sakha Perdana	5 tahun	62
15	Al Khalifi Dirgantara	6 tahun	74
16	Syakira	6 tahun	62
17	Abdul Qoyyim Rambe	6 tahun	60
18	Razan Prawira Jasi Isnan	6 tahun	74
19	Alesha Try Almeera	6 tahun	74
20	Zian	6 tahun	62
21	Adha Dertug	6 tahun	74
22	Anugrah Adeas	6 tahun	66
23	Az Zahra Qhairunis	6 tahun	52
24	Ahmad Fahrie	6 tahun	60
25	Amanda Febriani	6 tahun	70
26	Akhtar F. Mashuri	6 tahun	52

27	Arido Meliansyah	6 tahun	60
28	Dimas Sainatul A.	6 tahun	70
Total			1850

Selanjutnya skor angket di atas dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari *mean* rata-rata. Hasil tabulasi dengan perhitungannya sebagai berikut:

Tabel 4.6
Perhitungan *Mean* Skor Angket
Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

X	F	FX	X²	F (X²)
52	3	156	2704	8112
60	5	300	3600	18000
62	4	248	3844	15376
66	4	264	4356	17424
70	4	280	4900	19600
74	6	444	5476	32856
78	1	78	6084	6084
80	1	80	6400	6400
Jumlah	28	1850	37364	123852

Berdasarkan perhitungan pada tabel di atas, langkah selanjutnya mencari nilai *mean* rata-rata nilai angket perkembangan sosial emosional anak usia dini, dengan rumus sebagai berikut:

$$Mean = \frac{\sum Fx}{n} = \frac{1850}{28} = 66,07$$

Langkah selanjutnya mencari standar deviasi nilai angket perkembangan sosial emosional anak usia dini, dengan perhitungan yaitu:

$$SD = \frac{1}{N} \sqrt{(N)(\sum F(X^2)) - (\sum FX)^2}$$

$$= \frac{1}{28} \sqrt{(28)(123852) - (1850)^2}$$

$$= \frac{1}{28} \sqrt{3467856 - 3422500}$$

$$= \frac{1}{28} \sqrt{45356}$$

$$= \frac{1}{28} \times 212,97 = 7,61$$

Langkah selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah nilai angket perkembangan sosial emosional anak dini, dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$\begin{array}{l} \longrightarrow \text{Atas/Tinggi} \\ M + 1.SD = 66,07 + 7,61 = 73,68 \\ \longrightarrow \text{Tengah/Sedang} \\ M - 1.SD = 66,07 - 7,61 = 58,46 \\ \longrightarrow \text{Bawah/Rendah} \end{array}$$

Setelah semua perhitungan selesai, berikut ini adalah data frekuensi nilai angket perkembangan sosial emosional anak usia dini, yaitu:

Tabel 4.7
Data Frekuensi Angket
Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

No	Nilai Angket	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	66,07 - ke atas	Atas/Tinggi	16	57,2 %
2	58,45 - 66,08	Tengah/Sedang	9	32,1 %
3	58,46 - ke bawah	Bawah/Rendah	3	10,7 %
Jumlah			28	100%

Dari hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai skor angket perkembangan sosial emosional anak usia dini yang diberikan kepada 28 orang tua yang memiliki anak usia dini di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu

termasuk dalam kategori tengah/sedang. Hal tersebut terlihat dari tabel persentase di atas bahwa sebanyak 16 sampel siswa (57,2 %) berada pada kategori atas/tinggi.

C. Analisis Data Penelitian

1. Uji prasyarat

a. Uji normalitas data

Untuk melakukan uji normalitas data variabel terlebih dahulu dilakukan tabulasi skor total. Dari tabulasi nilai angket, selanjutnya dilakukan analisis uji normalitas data dengan langkah-langkah:

- 1) Menentukan jumlah kelas interval. Untuk pengujian normalitas dengan chi kuadrat, jumlah kelas interval ditetapkan = 6. Hal ini sesuai dengan 6 bidang yang ada pada kurva normal baku.
- 2) Menentukan panjang kelas interval.

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas} &= \frac{\text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}}{6 \text{ (Jumlah kelas interval)}} \\ &= \frac{71 - 46}{6} = 4,17 \text{ (dibulatkan menjadi 5)} \end{aligned}$$

- 3) Menyusun ke dalam tabel distribusi frekuensi, sekaligus tabel penolong untuk menghitung harga chi kuadrat hitung.

Tabel 4.8
Tabel Penolong untuk Pengujian Normalitas Data
Dengan Chi Kuadrat

Interval	f_o	f_h	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
52 – 57	5	1	4	16	16
58 – 63	7	3	4	16	5,3

64 – 69	12	9	3	9	1
70 – 74	1	10	-9	81	8,1
75 – 79	2	4	-2	4	1
80 – 84	1	1	0	0	0
Jumlah	28	28	0	126	31,4

Keterangan:

f_o = Frekuensi/Jumlah data hasil *post test*

f_h = Frekuensi yang diharapkan (persentase luas tiap bidang dikalikan dengan n)

$f_o - f_h$ = Selisih data f_o dengan f_h

- 4) Menghitung f_h (frekuensi yang diharapkan)
 - a) Baris pertama dari atas $2,7\% \times 28 = 0,756$ dibulatkan menjadi 1.
 - b) Baris kedua dari atas $13,53\% \times 28 = 3,79$ dibulatkan menjadi 4.
 - c) Baris ketiga dari atas $34,13\% \times 28 = 9,56$ dibulatkan menjadi 9.
 - d) Baris keempat dari atas $34,13\% \times 28 = 9,56$ dibulatkan menjadi 9.
 - e) Baris kelima dari atas $13,53\% \times 29 = 3,79$ dibulatkan menjadi 4.
 - f) Baris ke enam dari atas $2,7\% \times 29 = 0,756$ dibulatkan menjadi 1.
- 5) Memasukkan harga f_h ke dalam tabel kolom f_h , sekaligus menghitung $(f_o - f_h)^2$ dan $\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$ adalah Chi Kuadrat (X^2)

f_h

hitung.

- 6) Membandingkan harga Chi Kuadrat Hitung dengan Chi Kuadrat Tabel. Bila harga Chi Kuadrat Hitung lebih kecil dari pada harga Chi Kuadrat Tabel, maka distribusi data dinyatakan normal, dan bila lebih besar dinyatakan tidak normal.

Dalam perhitungan ditemukan Chi Kuadrat Hitung 31,4. Selanjutnya harga ini dibandingkan dengan harga Chi Kuadrat Tabel dengan dk (derajat kebebasan) $28 - 1 = 27$. Berdasarkan Tabel Chi Kuadrat, dapat diketahui bahwa bila $dk = 27$ dan kesalahan yang ditetapkan = 5%, maka harga Chi Kuadrat Tabel = 40,113. Karena harga Chi Kuadrat Hitung (31,4) lebih kecil dari harga Chi Kuadrat Tabel (40,113), maka distribusi data nilai statistik 28 siswa tersebut dapat dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas data

Untuk pengajuan hipotesis, maka perlu diuji dulu varians kedua sample homogen atau tidak. Pengujian homogenitas varians digunakan uji F, yaitu:

- 1) Mencari varians S_1^2 yaitu simpangan baku nilai angket penggunaan gadget, sebagai berikut:

$$\begin{aligned} S_1^2 &= S_1 \times S_1 \\ &= 7,76 \times 7,76 \\ &= 60,22 \end{aligned}$$

- 2) Mencari varians S_2^2 yaitu simpangan baku nilai angket perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
S_2^2 &= S_2 \times S_2 \\
&= 7,61 \times 7,61 \\
&= 57,91
\end{aligned}$$

Kemudian dihitung varians nya sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
F &= \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} \\
&= \frac{60,22}{57,91} \\
&= 1,04
\end{aligned}$$

Harga Fhitung perlu dibandingkan dengan Ftabel, dengan dk pembilang (28-1) dan dk penyebut (28-1). Berdasarkan dk pembilang 27 dan dk penyebut 27, dengan taraf kesalahan 5% (harga antara pembilang 24 dan 30), maka harga Ftabel adalah 1,70. Karena Fhitung lebih kecil dari Ftabel ($1,04 < 1,70$) maka dapat diartikan bahwa varians bersifat homogen.

2. Uji hipotesis data

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di RT. 22/ RW. 2 Kelurahan Pematang Gubenur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubenur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu.

Adapun hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubenu Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu, perhitungannya dianalisis dengan korelasional *product moment* (uji “r”). Tabel di bawah ini adalah tabel yang digunakan untuk membantu perhitungan uji “r”. Dimana variabel X adalah nilai angket penggunaan gadget sedangkan variabel Y adalah nilai angket perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Tabel 4.9
Data Analisis Hipotesis Penelitian Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	60	70	3600	4900	4200
2	68	52	4624	2704	3536
3	60	66	3600	4356	3960
4	60	66	3600	4356	3960
5	60	70	3600	4900	4200
6	52	80	2704	6400	4160
7	72	62	5184	3844	4464
8	64	78	4096	6084	4992
9	64	74	4096	5476	4736
10	72	60	5184	3600	4320
11	64	74	4096	5476	4736
12	60	66	3600	4356	3960
13	76	60	5776	3600	4560
14	84	62	7056	3844	5208
15	64	74	4096	5476	4736
16	80	62	6400	3844	4960
17	72	60	5184	3600	4320
18	64	74	4096	5476	4736
19	64	74	4096	5476	4736
20	64	62	4096	3844	3968
21	80	74	6400	5476	5920
22	72	66	5184	4356	4752
23	60	52	3600	2704	3120
24	76	60	5776	3600	4560

25	60	70	3600	4900	4200
26	76	52	5776	2704	3952
27	64	60	4096	3600	3840
28	76	70	5776	4900	5320
	1888	1850	128992	123852	124112

Berdasarkan tabel di atas, maka langkah selanjutnya sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{28.124112 - (1888).(1850)}{\sqrt{\{(28).(128992) - (1888)^2\} \cdot \{(28).(123852) - (1850)^2\}}} \\
 &= \frac{3492800 - 3475136}{\sqrt{(3611776 - 3564544).(3467856 - 3422500)}} \\
 &= \frac{17664}{\sqrt{47232.45356}} = \frac{17664}{\sqrt{2142254592}} \\
 &= \frac{17664}{46284,50} = 0,381
 \end{aligned}$$

Dari hasil analisis di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil r_{xy} sebesar 0,381. Kemudian dilanjutkan dengan melihat r_{tabel} nilai koefisien “r” *product moment* dari 28 dengan taraf signifikan 5% adalah 0,374 yang artinya lebih besar dari r_{tabel} yaitu $0,381 \geq 0,374$. Angka tersebut menunjukkan bahwa hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubener Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu. Sedangkan hipotesis nihil (H_0) ditolak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan pada bab sebelumnya, bahwa hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubenu Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji korelasional *product moment* bahwa hasil r_{xy} sebesar 0,381 kemudian melihat r_{tabel} nilai koefisien “r” *product moment* dari 28 adalah 0,374 yang artinya nilai tersebut lebih besar dari nilai r_{tabel} yaitu $0,381 \geq 0,374$. Dengan demikian berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, sedangkan hipotesis nihil (H_o) ditolak.

B. Saran-saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubenu Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu, maka peneliti memberikan saran-saran, sebagai berikut:

1. Orang tua

Diharapkan kepada para orang tua anak usia dini untuk lebih memperhatikan anak ketika bermain *gadget* dan tidak memberikan terus-menerus untuk anak, serta membatasi pemakaian *gadget* karena melihat dampak dari *gadget* sangat berbahaya untuk kesehatan dan juga perkembangan sosial emosioanal anak.

2. Guru

Untuk para guru diharapkan untuk menghimbau kepada orang tua anak usia dini agar membatasi pemakaian gadget agar perkembangan sosial emosionalnya berkembang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Asti. 2019. *Parenting 4.0 Mendidik Anak di Era Digital*. Klaten: Caesar Media Pustaka.
- Citariani, Ni Made. 2020. *Menjadi Orang Tua Hebat di Era Digital*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Dachlan, Malik dkk. 2019. *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Elizabeth T. Santosa. 2020. *Raising Childen In Digital Era*. Jakarta: Gramedia.
- Kurnianovi. 2019. *Literasi Digital Keluarga: Teori dan Praktik Pendampingan Orangtua Terhadap Anak dalam Berinternet*. Yogyakarta: Grafika, Gadjah Mada University Press.
- Latif Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi baru Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: JI. Tamba raya.
- Lalompok, Cyrus T, Dan Kartini Ester Lalompok. 2017. *Metode Pengembangan Moral Dan Nilai-Nilai Keagamaan Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Leo, Sutanto. 2013. *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, Dan Desertai*. Jakarta: Erlangga.
- Masher Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Perkembangannya*. Jakarta: Gramedia.
- Moeslichatoen. 2010. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Asdimahasatya.
- Ratuliu Mona. 2017. *Digital Palenthink*. Jakart: Mizan Publika.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembang Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Subagijo, Azimah. 2020. *Diet dan Detoks Gadget*. Jakarta: Mizan Publika.
- Suyadi & Maulidya Ulfah. 2015. *Konsep Dasar PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suhardi, Tri & Estiutami. 2019. *Ayah & Ibunda Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. Semarang: Jl. Teratai Timur Raya No. 13 Sedang Mulyo.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sunita, Indiana Eva Mayasari. 2017. *Yes Or Not Gadget Buat Si Buah Hati*. Yogyakarta: Budi Utama.
- S. Margono. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tirtayani, Luh Ayu, dkk. 2014. *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wiyani, Novanardy. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.
- Wijanarko, Jarot dan Esther Setiawati. 2016. *Ayah Baik Ibu Baik Penting Era Digital Pengaruh Gadget Dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak*. Jakarta selatan: jl. Bintaro melati I Blok S1-2.

LAMPIRAN

**SOAL-SOAL ANGKET
(Penggunaan Gadget)**

I. Identitas

Nama :

Umur :

II. Petunjuk pengisian angket:

1. Tulislah namamu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda silang (X) jawaban yang dianggap paling sesuai dengan pendapatmu.
3. Jawablah dengan benar dan jujur.
4. Jawabanmu tidak berpengaruh pada nilaimu.

III. Item-item Pertanyaan

1. Apakah anak memanfaatkan gadget untuk belajar saat di rumah?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

2. Apakah anak memanfaatkan gadget hanya untuk bermain game saja di rumah?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

3. Apakah anak menggunakan gadget hanya untuk membuka aplikasi *whatsapp* dan *facebook* saja?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

4. Apakah anak menggunakan gadget di saat waktu luang saja?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

5. Apakah dengan menggunakan gadget menjadi mengganggu waktu belajar anak ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
6. Apakah anak bermain gadget dengan dibatasi waktu yang telah ditentukan orang tua?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
7. Apakah anak bermain gadget dengan tidak ada batas waktu dari orang tua?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
8. Apakah anak diizinkan bermain gadget saat belajar bersama temannya saat di rumah?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
9. Apakah anak diizinkan bermain gadget di saat sudah menyelesaikan tugas sekolahnya?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
10. Apakah anak bermain gadget menjadi hobinya sehari-hari ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
11. Apakah anak bermain gadget di rumah dibatasi orang tua hanya satu jam saja?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

12. Apakah anak bermain gadget 3 jam perhari saat di rumah ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
13. Apakah anak bermain gadget durasi waktunya lebih banyak dibandingkan waktu belajar anak di rumah ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
14. Apakah anak bermain gadget durasi waktunya lebih banyak dibandingkan waktu istirahat anak di rumah ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
15. Apakah anak bermain gadget di rumah seharian tanpa ada pengawasan orang tua?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
16. Apakah anak bermain gadget di saat ada tugas sekolah saja ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
17. Apakah anak bermain gadget setelah selesai membuat tugas sekolah di rumah ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
18. Apakah selama menggunakan gadget, anak jadi lebih giat belajar?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

19. Apakah selama menggunakan gadget, anak jadi malas belajar dengan temannya ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
20. Apakah dengan menggunakan gadget, anak lebih kreatif saat belajar ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
21. Apakah saat sedang bermain gadget, anak hanya fokus dengan gadgetnya saja ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
22. Apakah dengan menggunakan gadget memudahkan anak berkomunikasi dengan teman-temannya ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
23. Apakah dengan menggunakan gadget, anak menjadi tidak peduli dengan teman-temannya ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
24. Apakah saat bermain gadget terlalu lama mata anak menjadi perih?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
25. Apakah saat bermain gadget terlalu lama mata anak menjadi segar kembali?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

SOAL-SOAL ANGKET
(Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun)

I. Identitas

Nama :

Umur :

II. Petunjuk pengisian angket:

1. Tulislah namamu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda silang (X) jawaban yang dianggap paling sesuai dengan pendapatmu.
3. Jawablah dengan benar dan jujur.
4. Jawabanmu tidak berpengaruh pada nilaimu.

III. Item-item Pertanyaan

1. Apakah saat selesai bermain, anak akan membereskan mainannya sendiri?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

2. Apakah anak tidak suka membereskan mainannya setelah selesai bermain?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

3. Apakah ketika melakukan kesalahan anak akan jujur kepada orang tua?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

4. Apakah anak lebih suka bermain sendiri di rumah dari pada bermain dengan temannya?
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

5. Apakah saat anak membawa makanan saat bermain, anak akan membagikannya dengan teman-temannya ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
6. Apakah anak lebih suka makan sendiri dari pada berbagi dengan teman-temannya?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
7. Apakah anak suka meminjamkan mainan kepada teman-temannya?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
8. Apakah saat bermain, anak lebih suka bermain sendiri dari pada bermain dengan teman-temannya?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
9. Apakah saat bermain, anak suka membantu dan menolong temannya?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
10. Apakah saat belajar berkelompok, anak bersedia bekerja sama dengan temannya?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
11. Apakah saat belajar berkelompok, anak tidak bersedia bekerja sama dengan temannya?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

12. Apakah saat bermain dengan temannya, anak lebih suka berkerja sama dengan temannya?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
13. Apakah saat bermain dengan temannya, anak tidak suka berkerja sama dengan temannya?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
14. Apakah saat bermain, anak senang bergantian mainan dengan temannya?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
15. Apakah saat bermain, anak tidak senang bergantian mainan dengan temannya?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
16. Apakah anak marah jika tidak diberikan bermain gadget dengan orang tua?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
17. Apakah anak akan menangis saat orang tua tidak mengizinkan anak bermain gadget?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
18. Apakah anak akan berteriak dan membanting benda saat orang tua tidak mengizinkan anak bermain gadget?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

19. Apakah anak lebih senang bermain dengan temannya dari pada bermain gadget?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
20. Apakah anak suka meminjamkan gadget kepada temannya untuk bermain ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
21. Apakah ketika diberikan sesuatu oleh orang lain, anak akan menerimanya dengan tangan kanan ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
22. Apakah anak lebih suka mengambil dan memakan makanan dengan tangan kiri?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
23. Apakah ketika lewat di depan orang tua, anak akan memelankan jalannya dan bersikap sopan?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
24. Apakah ketika meminta tolong, anak memintanya dengan sopan ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah
25. Apakah ketika menerima sesuatu dari orang lain, anak mengucapkan terima kasih dengan sopan ?
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak Pernah

Kisi-kisi observasi

1. Mengamati anak-anak usia dini dalam menggunakan gadget nya dirumah.
2. Mengamati bagai mana peran orangtua dalam mendampingi anak bermain gadget di rumah.
3. Megamati bagaimana perilaku anak jika tidak di berikan bermain gadget.
4. Mengamati berapa jam anak menggunakan gadget saat dirumah.
5. Mengamati bagaimana perilaku sosial emosional anak saat di rumah dengan teman atau keluarga nya.
6. Mengamati berapa banyak anak menggunakan gadget pada usia 5-6 tahun di RT. 22, RW. 2, kelurahan pematangan gubunur, kecamatan muara bangka hulu.
7. Mengamati bagaimana perilaku sosial emosional anak saat bermain dengan temannya.

Kisi-kisi dokumentasi

untuk melengkapi data-data yang peneliti perlukan dalam penelitian ini, maka peneliti juga menggunakan dokumentasi yang memuat hal-hal sebagai berikut:

1. Dokumen tentang anak usia dini usia 5-6 tahun di RT. 22, RW. 2, kelurahan pematangan gubunur, kecamatan muara bangka hulu.
2. Dokumen tentang bagaimana keadaan anak-anak di RT. 22, RW. 2, kelurahan pematangan gubunur, kecamatan muara bangka hulu.
3. Dokumen tentang berapa banyak anak usia dini di RT. 22, RW. 2, kelurahan pematangan gubunur, kecamatan muara bangka hulu bermain gadget pada usia 5-6 tahun

Skripsi Plagiasi Febia.docx_1

ORIGINALITY REPORT

26%
SIMILARITY INDEX

25%
INTERNET SOURCES

6%
PUBLICATIONS

7%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	9%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
3	repository.stikes-bhm.ac.id Internet Source	1%
4	repository.ut.ac.id Internet Source	1%
5	dspace.uii.ac.id Internet Source	1%
6	drmihsandacholfanymed.blogspot.com Internet Source	1%
7	adoc.pub Internet Source	<1%
8	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1%
9	docobook.com Internet Source	<1%

10	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
11	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
12	id.theasianparent.com Internet Source	<1 %
13	www.e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	<1 %
14	jom.fikom.budiluhur.ac.id Internet Source	<1 %
15	Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Student Paper	<1 %
16	nandalighia.blogspot.com Internet Source	<1 %
17	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1 %
18	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
19	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	<1 %
20	Submitted to IAIN Langsa Student Paper	<1 %

21	repository.unair.ac.id Internet Source	<1 %
22	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
23	pundi.or.id Internet Source	<1 %
24	aimanmuhsintahir.wordpress.com Internet Source	<1 %
25	docplayer.info Internet Source	<1 %
26	nizaryudharta.blogspot.com Internet Source	<1 %
27	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	<1 %
28	repository.unja.ac.id Internet Source	<1 %
29	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1 %
30	fuadefendi3.blogspot.com Internet Source	<1 %
31	Submitted to Korea National Open University Student Paper	<1 %

32	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
33	maristaaisyah.blogspot.com Internet Source	<1 %
34	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
35	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	<1 %
36	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	<1 %
37	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
38	id.scribd.com Internet Source	<1 %
39	Submitted to Universitas Riau Student Paper	<1 %
40	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
41	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
42	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
43	eprints.iain-surakarta.ac.id	

	Internet Source	<1 %
44	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
45	yollanda18.wordpress.com Internet Source	<1 %
46	eprints.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
47	jurnalskripsitesis.wordpress.com Internet Source	<1 %
48	nurfarizahslife.blogspot.com Internet Source	<1 %
49	media.neliti.com Internet Source	<1 %
50	repo.stikesicme-jbg.ac.id Internet Source	<1 %
51	repositori.perpustakaan.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
52	repository.iiq.ac.id Internet Source	<1 %
53	scholar.unand.ac.id Internet Source	<1 %
54	www.kompasiana.com Internet Source	<1 %

55	Submitted to Universitas Jenderal Soedirman Student Paper	<1 %
56	id.berita.yahoo.com Internet Source	<1 %
57	journal.unilak.ac.id Internet Source	<1 %
58	qdoc.tips Internet Source	<1 %
59	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
60	tokospreijakarta.wordpress.com Internet Source	<1 %
61	admin.ebimta.com Internet Source	<1 %
62	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
63	theses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
64	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
65	pandra12.wordpress.com Internet Source	<1 %
66	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %

67 repository.ummetro.ac.id <1 %
Internet Source

68 www.komunikasi.us <1 %
Internet Source

69 sucikias.blogspot.com <1 %
Internet Source

70 Luluk Iffatur Rocmah. "Model Pembelajaran
Outbound Untuk Anak Usia Dini",
PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan, 2012 <1 %
Publication

71 syafrisalmi.wordpress.com <1 %
Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

DOKUMENTASI PENELITIAN









Bengkulu, 03 juni 2021

Prihal : Permohonan izin melaksanakan penelitian

Kepada Yth

RT.

Di-

Tempat

Assalamu 'alaikum Warohmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Febia Kontesa
NIM : 1711250004
Semester : VIII (Delapan)
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan ini mengajukan permohonan izin melaksanakan penelitian skripsi di RT,22, RW.02. Kelurahan pematang gubenur, kecamatan muara Bangka hulu. Dengan judul penelitian pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Demikianlah surat permohonan ini saya buat dengan sebenarnya. Atas perhatian serta persetujuannya, saya mengucapkan terima kasih

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh



Mahasiswa

Febia Kontesa
Febia Kontesa

Good luck.

**INSTRUMENT PENILAIAN UJI VALIDASI INSTRUMENT PENGARUH
PENGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL
ANAK USIA DINI OLEH VALIDATOR**

Petunjuk Pengisian Angket

Bapak/Ibu penulis memohon memberikan tanda check list () pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

5: sangat valid	2: kurang valid
4: valid	1: tidak valid
3: cukup valid:	

NO	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Petunjuk penggunaan angket dinyatakan jelas				✓	
2	Kalimat pernyataan mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓	
3	Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar				✓	
4	Kesesuaian pertanyaan dengan kisi-kisi instrument Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.			✓		
5	Pertanyaan yang diajukan dapat menungkap skor Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.			✓		

Bila menurut Bapak/Ibu validator Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini perlu di revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan.

Komentar dan Saran

Coba ubah angket agar jawaban lebih menggal, misal angket terbuka.
Angket anda agak susah mengkat secara jujur (ya seharusnya).

PEMERINTAH KOTA BENGKULU
KECAMATAN MUARA BANGKAHULU
KELURAHAN PEMATANG GUBERNUR
RUKUN WARGA (RW) 02/ RUKUN TETANGGA (RT) 22

SURAT KETERANGAN

Nomor : 25 /RT22/RW02/VIII / 2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Ketua RT 22 RW 2 Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : FEBIA KONTESA
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswi IAIN Bengkulu
Agama : Islam
NIM : 171125004
Judul Penelitian : Pengaruh penggunaan GADGET terhadap perkembangan sosial Emosional anak usia dini di RT 22 RW 02 kelurahan pematang Gubernur kecamatan Muara Bangkahulu

Dengan ini menerangkan bahwa nama mahasiswi tersebut diatas telah selesai melaksanakan penelitian pada tanggal 26 Juli 2021

Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.





KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51161-53879, Faximili (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

Nomor : 2469 / In.11/F.II/TL.00/06/2021

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

16 Juni 2021

Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,
Ketua RT 22 Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu
Di -
Bengkulu

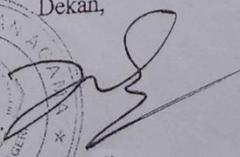
Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di RT 22 RW 2 Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangka Hulu**"

Nama : Febia Kontesa
NIM : 1711250004
Prodi : PIAUD
Tempat Penelitian : RT 22 Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 16 Juni s/d 28 Juli 2021

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Dekan,

Zubaedi


KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET
Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di RT. 22/RW. 2
Kelurahan Pematang Gubener Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Item Soal
Penggunaan Gadget	1. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada gadget	1. Anak memanfaatkan gadget untuk belajar saat di rumah	1
		2. Anak memanfaatkan gadget hanya untuk bermain game saja di rumah	2
		3. Anak menggunakan gadget untuk membuka aplikasi media sosial	3
		4. Anak menggunakan gadget di saat waktu luang	4, 5
Penggunaan Gadget	2. Frekuensi penggunaan gadget	1. Anak bermain gadget dengan dibatasi waktu	6, 7
		2. Anak diizinkan bermain gadget saat belajar	8, 9, 10
		3. Durasi penggunaan gadget	11, 12, 13, 14 15 16, 17
Penggunaan Gadget	4. Dampak penggunaan gadget	1. Dampak penggunaan gadget terhadap kegiatan belajar anak	18, 19, 20
		2. Dampak penggunaan gadget terhadap hubungan sosial anak	21, 22, 23
		3. Dampak penggunaan gadget terhadap kondisi fisik anak	24, 25
Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun	1. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri	1. Membereskan mainan	1, 2
		2. Berkata jujur	3
Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun	2. Berbagi dengan orang lain	1. Berbagi makanan dan mainan	4, 5, 6, 7

	3. Menghargai hak/pendapat/ karya orang lain	1. Bermain dan belajar secara kelompok	8, 9, 10, 11
	4. Bersikap kooperatif dengan teman	1. Suka bekerja sama dengan teman	12, 13
	5. Menunjukkan sikap toleransi	1. Anak senang bergantian mainan dengan teman	14, 15
	6. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dan lain-lain)	1. Anak marah jika tidak diberikan bermain gadget 2. Anak lebih senang bermain dengan teman dibandingkan gadget	16, 17, 18 19, 20
	7. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai budaya setempat	1. Anak memiliki tata karma 2. Anak bersikap sopan santun kepada orang tua	21, 22 23, 24, 25

Tabulasi Skor Angket Penggunaan Gadget

No	Item Soal Angket																									Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	60	
2	2	2	3	3	3	4	4	4	2	3	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	4	2	68	
3	2	1	3	4	2	3	3	4	2	3	2	3	1	2	2	3	1	2	3	2	3	2	2	3	2	60	
4	2	2	3	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	1	3	4	2	3	3	4	2	3	2	3	1	60	
5	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	60	
6	2	1	3	4	2	3	3	4	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	52	
7	4	3	4	4	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	2	1	4	2	3	3	2	2	2	72	
8	2	2	1	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	64	
9	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	1	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	64	
10	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	2	1	4	2	3	3	2	2	2	72	
11	2	2	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	64	
12	2	1	3	4	2	3	3	4	2	3	2	3	1	2	2	3	1	2	3	2	3	2	2	3	2	60	
13	4	3	3	2	3	3	2	4	4	2	3	3	4	4	4	3	3	2	2	4	3	4	2	3	4	76	
14	4	3	3	3	4	2	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	2	2	3	4	4	4	4	3	3	4	84
15	2	2	1	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	64	
16	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	2	2	4	3	3	3	4	2	2	4	2	4	4	3	3	80	
17	4	3	3	4	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	2	1	4	2	3	3	2	2	2	72	
18	2	2	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	64	
19	2	2	1	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	64	
20	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	2	64	
21	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	2	2	4	3	3	3	4	2	2	4	2	4	4	3	3	80	
22	3	3	2	2	3	3	2	3	2	4	3	3	2	4	3	4	4	2	3	3	3	3	2	2	4	72	

23	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	60
24	4	3	3	2	3	3	2	4	4	2	3	3	4	4	4	3	3	2	2	4	3	4	2	3	4	76	
25	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	60	
26	3	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	4	4	4	2	3	4	3	4	4	2	3	76	
27	2	2	1	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	64	
28	4	3	3	3	3	2	2	4	3	4	2	3	4	4	4	2	3	3	2	4	4	2	3	3	4	76	
1888																											

Keterangan :

- Jumlah soal angket = 25 soal
- Jumlah anak usia dini yang mengerjakan angket = 28 orang
- Angka 4 menunjukkan jawaban soal poin (a)
- Angka 3 menunjukkan jawaban soal poin (b)
- Angka 2 menunjukkan jawaban soal poin (c)
- Angka 1 menunjukkan jawaban soal poin (d)

**Tabulasi Skor Angket
Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini**

No	Item Soal Angket																									Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	4	3	2	2	3	2	3	2	3	4	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	2	3	70
2	2	1	3	4	2	3	3	4	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	52
3	2	2	3	3	3	4	4	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	4	2	66
4	2	3	2	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	66
5	3	2	2	2	3	3	2	3	2	4	3	3	2	4	3	4	4	2	3	3	3	3	2	1	4	70
6	3	4	3	4	4	3	4	2	2	4	2	4	4	3	3	3	4	4	4	3	2	2	4	3	3	80
7	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	62
8	4	3	3	2	3	3	2	4	4	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	78
9	2	3	3	2	4	3	2	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	4	4	74
10	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	60
11	3	3	2	2	3	3	2	3	2	4	3	3	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	2	4	74
12	2	2	3	3	3	3	4	4	2	3	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	66
13	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	60
14	2	2	1	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	62
15	4	3	2	2	3	2	3	2	3	4	3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	74
16	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	62
17	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	60
18	2	3	4	3	3	4	3	3	2	4	3	2	2	4	4	4	3	4	3	2	3	2	4	3	2	74
19	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	2	1	4	2	3	3	2	2	2	74
20	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	62
21	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	2	1	4	2	3	3	2	2	2	74

22	2	2	3	3	3	4	4	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	4	2	66
23	2	1	3	4	2	3	3	4	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	52
24	2	1	3	4	2	3	3	4	2	3	2	3	1	2	2	3	1	2	3	2	3	2	2	3	2	60	
25	3	2	2	2	3	3	2	3	2	4	3	3	2	4	3	4	4	2	3	3	3	3	2	1	4	70	
26	2	1	3	4	2	3	3	4	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	52	
27	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	60	
28	2	4	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	4	4	4	2	3	3	2	2	4	2	70	
1850																											

Keterangan :

- Jumlah soal angket = 25 soal
- Jumlah anak usia dini yang mengerjakan angket = 28 orang
- Angka 4 menunjukkan jawaban soal poin (a)
- Angka 3 menunjukkan jawaban soal poin (b)
- Angka 2 menunjukkan jawaban soal poin (c)
- Angka 1 menunjukkan jawaban soal poin (d)