

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP  
PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH  
DASAR DI KELURAHAN MASMAMBANG KECAMATAN  
TALO KABUPATEN SELUMA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh:  
**RAHMA JAYANTI**  
NIM. 1811240166

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH  
JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI  
SUKARNO BENGKULU  
2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahma Jayanti  
NIM : 1811240166  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul: **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar Di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma”** adalah asli karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi Akademik.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Bengkulu, 2022

Yang menyatakan



**Rahma Jayanti**  
NIM. 1811240166



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172

website: www.uinfasbengkulu.ac.id

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma”** yang disusun oleh **Rahma Jayanti, NIM: 1811240166** telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada hari Rabu tanggal 20 Juli 2022 yang dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd).

Ketua,

**Dr. H. Ali Akbarjono, M.Pd**

NIP. 197509252001121001

Sekretaris,

**Meirita Sari, M.Pd. Si**

NIP. 199105242020122006

Penguji I,

**Dr. Pasmah Candra, M.Pd**

NIP. 198905142020121003

Penguji II,

**Nurlla Latifah, M.Pd. Si**

NIP. 198308122018012001

Bengkulu, Agustus 2022

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

**Dr. Mus Muwadi, M.Pd**

NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171  
Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

## NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Rahma Jayanti

NIM : 1811240166

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu  
di Bengkulu

Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan sepenuhnya,

maka kami selaku dosen pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdri:

Nama : Rahma Jayanti

NIM : 1811240166

Judul : "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap  
Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar di  
Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten  
Seluma"

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh

Bengkulu, Juni 2022

Pembimbing I

**Dr. Nurlaili, M.Pd.I**  
NIP.197507022000032002

Pembimbing II

**Zubaidah, M. Us**  
NIDN. 2016047202



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

**PERUBAHAN JUDUL**

Dengan saran dan bimbingan dari pembimbing I dan pembimbing II, bahwa proposal skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Rahma Jayanti  
NIM : 1811240166  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Proposal skripsi yang Berjudul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma” Disarankan untuk diganti.

Kemudian direvisi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma”.

Bengkulu, 14 Maret 2022  
Pembimbing II

Mengetahui,  
Pembimbing

23/3/22

**Dr. Nurlaili, M.Pd.I**  
NIP.197507022000032002

**Zubaidah M.U.s**  
NIDN. 2016047202

Mengetahui,  
Ketua Prodi PGMI

**Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I**  
NIP. 19850429201531007

## MOTTO

كُتِبَ عَلَيْكُمُ الْقِتَالُ وَهُوَ كُرْهُ لَكُمْ وَعَسَىٰ أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ  
خَيْرٌ لَّكُمْ وَعَسَىٰ أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا  
تَعْلَمُونَ □

*“Diwajibkan atas kamu berperang, padahal itu tidak menyenangkan bagimu. Tetapi boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.”*

(QS. AL – Baqarah 2 : Ayat 216)

\*\*\*

*“Jangan pernah lelah atas mimpi yang belum tercapai, ketakutan atas kegagalan jangan pernah menghalangi kepercayaan diri kita, cepat atau lambat kita dalam mencapai tujuan, jangan pernah lupa berdo'a dan sertakan selalu Allah disetiap langkah kita.”*

(Rahma Jayanti)

\*\*\*

## **PERSEMBAHAN**

Dengan rasa syukur dan mengharapkan ridho Allah Swt serta dengan ketulusan hati, peneliti mempersembahkan karya tulis ini kepada:

1. Kedua Orang Tuaku tercinta Ayahanda Syahrial Aksa (alm) dan Ibunda Gusti Hartati yang telah melahirkan, mendidikku, membesarkanku dan menguliahkanku dengan penuh keikhlasan, kasih sayang dan pengorbanan serta do'a yang selalu mengiringi setiap langkahku dalam mencapai cita-cita.
2. Kakakku Pebi Putra Jaya, Mardiansyah, dan Megi Arista yang selalu memberi dukungan dan do'a.
3. Seluruh keluarga besar kakek Munas dan kakek Dulkhatam (alm) yang telah ikut memotivasi, menuntun dan membimbingku dalam berjuang.
4. Ibu Dr. Basinun, S.Ag, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang selalu membimbing, memberikan motivasi dan tak pernah lelah menasehatiku dari semester 1 hingga semester 8 ini.

5. Ibu Dr. Nurlaili, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Zubaidah, M.Us selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dorongan, dan motivasi sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Bapak dan Ibu dosen UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan kepadaku sebagai bekal pengabdian kepada masyarakat, agama dan bangsa.
7. Staf Akademik di Fakultas Tarbiyah dan Tadris, terima kasih banyak atas semua bantuannya, serta pihak yang sudah membantu selama penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Surianto, S.IP selaku kepala kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian, membimbing, memberi saran dan arahan.
9. Sahabat-sahabatku Ilusti, Siska Herno Fitri, Herlina Wati, Anes Tiana dan teman-teman seperjuangan yang selalu saling mendukung dengan ikatan kekeluargaan yang begitu erat.
10. Almamaterku hijau kebanggaanku yang selalu mengiringi langkahku dalam menggapai cita-citaku.



**Nama : Rahma Jayanti**

**NIM : 1811240166**

**Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

### **ABSTRAK**

Perkembangan zaman saat ini tidak dapat dipungkiri lagi. Perubahan yang dirasakan hampir diseluruh aspek kehidupan masyarakat, baik dalam bidang teknologi, ekonomi dan sosial. Namun yang sangat berkembang pesat saat ini adalah bidang teknologi. Tujuan penelitian ini adalah, untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak Sekolah Dasar di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik statistik *inferensial*, yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya berlaku untuk populasi. Metode ini digunakan untuk menggambarkan seluas-luasnya mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak sekolah dasar di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma. Populasi dalam penelitian ini anak Sekolah Dasar kelas tinggi berjumlah 30 anak dan sampelnya berjumlah 20 anak kelas tinggi di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma dengan pengambilan sampel secara *random sampling*. Adapun hasil dari penelitian ini berdasarkan uji t, diperoleh  $t_{hitung} = 3,369$ , dan  $t_{tabel}$  pada taraf (0,05) dengan dk = 18 sebesar 2,101. Ini berarti bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ , yaitu  $3,369 \geq 2,101$ . Kriteria pengujian untuk uji statistik t yang berarti hipotesis ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat pengaruh signifikan antara variabel penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak Sekolah Dasar di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma, sedangkan hipotesis ( $H_o$ ) ditolak.

**Kata Kunci** : Penggunaan *Gadget*, Perkembangan Emosional Anak

## KATA PENGANTAR

Puji serta syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT atas segala limpahan dan karunianya sehingga peneliti dapat menyusun skripsi penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma”**.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti tidak akan mampu menyelesaikan tanpa bantuan, bimbingan, dukungan semangat serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnaian Dali, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan program studi S1 di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, S.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang selalu memberi dorongan keberhasilan dan ilmu yang bermanfaat kepada peneliti.
3. Bapak Adi Saputra, S. Sos. L.,M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno

Bengkulu yang telah membantu mahasiswa dalam urusan akademik dalam proses penyelesaian skripsi.

4. Bapak Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I selaku Koordinator Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan motivasi kepada peneliti.
5. Ibu Dr. Nurlaili, M.Pd.I selaku pembimbing I dalam penulisan skripsi ini, yang telah membimbing, memberi masukan, saran dan nasehat kepada peneliti sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Ibu Zubaidah, M.Us selaku pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan pengarahan koreksi, motivasi juga saran dan masukan yang baik sehingga peneliti dapat menyusun skripsi penelitian dengan baik.
7. Bapak Syahril, S.Sos.I. M.Ag selaku Kepala Perpustakaan UIN FAS Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi bagi peneliti.
8. Bapak dan Ibu Dosen, serta para Staf UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah banyak memberikan ilmu serta pengetahuan yang bermanfaat.
9. Bapak Surianto, S.IP selaku Lurah Masmambang yang telah berkenan memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di daerah yang dipimpinnya.

Peneliti sangat menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi penelitian ini ialah berkat bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak.

Akhir kata, kepada Allah SWT peneliti memohon agar skripsi penelitian ini dapat memberikan sumbangan kepada penelitian selanjutnya, dan berguna serta bermanfaat bagi peneliti juga para pembaca atas segala bantuan tiada ternilai harganya, semoga Allah SWT membalas dengan pahala yang berlipat ganda.

Bengkulu, Agustus 2022

Rahma Jayanti

NIM. 1811240166

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERUBAHAN JUDUL .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	11
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Penelitian .....	11

### **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Penggunaan <i>Gadget</i> .....	13
1. Pengertian <i>Gadget</i> .....	13
2. Fungsi <i>Gadget</i> .....	15

3. Jenis <i>Gadget</i> .....	18
4. Manfaat <i>Gadget</i> .....	20
B. Perkembangan Emosional Anak .....	23
1. Pengertian Perkembangan .....	23
2. Pengertian Emosi .....	27
3. Perkembangan Emosi Anak .....	29
4. Ekspresi Emosi .....	29
5. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi Anak .....	33
C. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak .....	36
1. Dampak Positif Penggunaan <i>Gadget</i> .....	36
2. Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> .....	38
D. Kajian Penelitian Terdahulu .....	45
E. Kerangka Berpikir .....	52
F. Hipotesis .....	54

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	56
B. Setting Penelitian .....	57
C. Populasi Dan Sampel Penelitian .....	57
D. Variabel dan Indikator Penelitian .....	58
E. Teknik Pengumpulan Data .....	60
F. Teknik Validasi Dan Reabilitas .....	63
G. Teknik Analisis Data .....	85

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Umum Wilayah Penelitian .....	88
B. Deskripsi Hasil Penelitian .....	93
C. Analisis Data Penelitian .....	102
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	126

## **Bab V Kesimpulan Dan Saran**

A. Kesimpulan .....	130
B. Saran .....	131

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu .....	49
Tabel 1.2 Variabel dan Indikator .....	59
Tabel 2.2 Instrument Skala <i>Likert</i> 41 .....	63
Tabel 3.1 Pengujian Validitas Angket Uji Coba Penggunaan <i>Gadget</i> Soal Nomor 1 .....	69
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Item Soal Penggunaan <i>Gadget</i> Secara Keseluruhan .....	70
Tabel 3.3 Pengujian Validitas Angket Uji Coba Perkembangan Emosional Anak Soal Nomor 1 ....	73
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Item Soal Perkembangan Emosional Anak Secara Keseluruhan .....	76
Tabel 3.5 Tabulasi Skor Angket Penggunaan <i>Gadget</i> Yang Sudah Valid .....	81
Tabel 3.6 Koefisien <i>Alpha</i> .....	84
Tabel 3.7 Tabulasi Skor Perkembangan Emosional Anak yang Sudah Valid .....	91
Tabel 3.8 Koefisien <i>Alpha</i> .....	92
Tabel 4.1 Daftar Urut Kepangkatan (DUK) ASN Unit Organisasi Kelurahan Masmambang .....	93
Tabel 4.2 Rekapitulasi Jumlah Penduduk Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma	94
Tabel 4.3 Data Skor Angket Penggunaan <i>Gadget</i> .....	94
Tabel 4.4 Perhitungan Mean Angket Penggunaan <i>Gadget</i> .....	95



Tabel 4.5 Data Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i> .....	97
Tabel 4.6 Data Skor Perkembangan Emosional Anak .....	98
Tabel 4.7 Perhitungan Mean Angket Perkembangan Emosional anak .....	99
Tabel 4.8 Data Frekuensi Perkembangan Emosional Anak .....	101
Tabel 4.9 Tabel Penolong Untuk Pengujian Normalitas Data Penggunaan <i>Gadget</i> dengan <i>Chi Kuadrat</i> .....	103
Tabel 4.10 Tabel Penolong Untuk Pengujian Normalitas Data Perkembangan Emosional Anak dengan <i>Chi Kuadrat</i> .....	106
Tabel 4.11 Uji Normalitas Data Angket Penggunaan <i>Gadget</i> Dan Perkembangan Emosional Anak .....	108
Tabel 4.12 Perhitungan Varians Data Angket Penggunaan <i>Gadget</i> .....	109
Tabel 4.13 Perhitungan Variansi Data Angket Perkembangan Emosional Anak .....	111
Tabel 4.14 Analisis Hipotesis Data Penelitian .....	120

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir .....	52
------------------------------------	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Foto Dokumentasi
2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian
3. Instrument Angket (Setelah Uji Coba)
4. Angket Jawaban Anak-Anak



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan zaman saat ini tidak dapat dipungkiri lagi. Perubahan yang dirasakan hampir diseluruh aspek kehidupan masyarakat, baik dalam bidang teknologi, ekonomi dan sosial. Namun yang sangat berkembang pesat saat ini adalah bidang teknologi. Hal ini sangatlah wajar karena hampir sebagian besar masyarakat menggunakan berbagai bentuk kecanggihan teknologi yang digunakan. Contohnya sekarang *gadget* atau telepon genggam. Awalnya fitur yang dapat digunakan pada telepon genggam hanya pengiriman pesan dan tentunya telepon. Kemudian sedikit-sedikit berkembang dengan adanya permainan atau *game* sederhana. Gambarnya pun masih jauh dari kata baik namun sudah baik daripada tidak ada. Selang beberapa waktu sekarang makin lama semakin berkembang dengan adanya telepon genggam atau *gadget* dengan berbagai warna dan berbagai macam fitur

bermacam-macam bahkan semakin banyaknya *game* atau permainan yang semakin canggih.<sup>1</sup>

Penggunaan *gadget* saat ini sudah tidak asing lagi, awalnya dipakai oleh orang tua saja, tetapi untuk sekarang ini menggunakan *gadget* adalah hal yang lumrah digunakan baik dari golongan tua, maupun golongan muda. Sebelum adanya masa pandemi covid-19 penggunaan *gadget* pada anak-anak umur 6-12 tahun belum terlalu luas. Namun semakin maraknya pandemi covid-19 atau virus covid sudah masuk ke Indonesia penggunaan *gadget* pada anak semakin banyak. Apalagi didukung dengan sistem pembelajaran online atau daring anak-anak diharuskan belajar melalui *gadget*. Pada saat ini setiap anak bahkan dapat mengoperasikan *gadget* dengan sangat mahir. Pengawasan orang tua yang kurang terhadap anak, tidak jarang mengakibatkan anak menggunakan *gadget* secara berlebihan, anak juga jadi lupa waktu dan jadi malas belajar karena pengaruh *gadget*. Belum lagi orang tua yang tidak paham betul dengan *gadget* bagaimana efek positif

---

<sup>1</sup>Eka Anggraini. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu publishing. 2019., hal.2.

dan negatifnya. Tidak jarang akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat juga merubah perkembangan emosi seorang anak, seperti seorang anak yang pada dasarnya pendiam bisa saja akibat *gadget* anak itu menjadi seorang yang pemarah bahkan terkadang melawan pada orang tuanya. Belum lagi sifat malas yang timbul akibat terlalu asyiknya anak bermain dengan *gadget* hingga mereka lupa waktu, lupa waktu belajar, lupa waktu shalat dan lain sebagainya.<sup>2</sup>

*Gadget* memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak memang perlu tetapi harus diingat terdapat efek positif dan negatif pada *gadget* tersebut. Penggunaan *gadget* dapat merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Akibat penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan *gadget* daripada harus belajar.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup>Priantari Swatika. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak*. Hilistika Jurnal Ilmiah PGSD. Hal. 50.

<sup>3</sup>Junierissa Marpaung. *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*. (Jurnal Kopasta. Vol. 5, No. 2. 2018), Hal. 61.

Memberikan *gadget* pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negatif pada perkembangan psikologinya. Kasus yang seperti di atas telah memberikan sedikit akibat dari penggunaan *gadget* pada kesehatan fisik bahkan mental anak. Mulai dari merusak penglihatan hingga anak mengalami gangguan kejiwaan yang parah. Jika anak tidak didampingi orang tua saat bermain *gadget* maka akan semakin memperparah keadaan anak, bermain boleh namun jangan biarkan anak berlarut-larut dalam permainan sampai berdampak pada diri anak itu sendiri.

Masa anak-anak dimulai dari bayi, yakni usia 2 tahun sampai anak matang secara seksual. Selama periode usia 11 tahun bagi perempuan dan 12 tahun bagi laki-laki terjadi perubahan yang signifikan, baik secara fisik maupun psikologis. Masa anak-anak terbagi menjadi dua tahap, yaitu masa anak-anak awal dan masa anak-anak akhir. Masa anak-anak awal dimulai sejak usia 2-6 tahun, sedangkan masa anak-



anak akhir dimulai sejak usia 6 tahun sampai saat anak matang secara seksual.

Pada saat anak memasuki usia sekolah dasar yaitu umur 6-12 tahun, perkembangan anak akan sangat cepat. Bukan hanya perkembangan secara fisik, namun juga perkembangan psikologinya. Mereka akan memperoleh keterampilan fisik saat bermain, dan keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung, juga hubungan antara keluarga serta teman sebaya.

*Gadget* tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya. Pada saat sekarang ini sering sekali ditemukan orang tua yang memberikan *gadget* untuk anaknya sebagai teman belajar dan bermain. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh *gadget*. Mengingat, anak usia dasar belum memiliki kematangan dalam berfikir, anak memiliki keterbatasan dalam memilih dan memilih sesuatu yang positif atau negatif dan mana yang baik atau buruk. Salah satu aspek

yang sangat penting untuk diketahui dan dipahami dari perkembangan anak usia dasar adalah aspek kognitif. Berberapa kasus dari penggunaan *gadget* mulai dari kecanduan internet, dan *game*.

Manusia mempunyai kemampuan untuk melihat masa depan. Akal pikiran manusia mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan menciptakan teknologi yang diinginkan. Ilmu dan teknologi saling berkaitan erat karena tanpa ilmu tidak ada penerapan baru untuk teknologi dan tanpa teknologi tidak ada yang akan menikmati penemuan ilmu. Perkembangan dan kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesatnya. Perkembangan teknologi dan informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat, yang di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, dan bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi ini.

Orang tua terkadang kurang menyadari banyak dampak yang akan terjadi dalam perkembangan anaknya, sehingga

mereka tidak tahu akan kecepatan dan keterlambatan yang terjadi pada perkembangan anak mereka. Padahal jika telah terjadi keterlambatan perkembangan pada anak, anak membutuhkan penanganan yang cepat agar tidak berdampak bagi berkelanjutan mereka.<sup>4</sup>

Keluarga merupakan tempat pendidikan bagi semua anggotanya, orang tua memiliki peran yang cukup penting untuk membawa anak menuju kedewasaan jasmani dan rohani dalam dimensi kognisi, afektif maupun skill, dengan tujuan untuk mengembangkan aspek mental spritual, moral, intelektual, dan profesional. Pada aspek perkembangan emosi anak, sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan baik dari lingkungan keluarga maupun orang lain disekitarnya. Emosi yang berkembang akan sesuai dengan impuls emosi yang diterimanya.

Perkembangan emosional yang dialami anak yaitu anak-anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan

---

<sup>4</sup>Murni. *Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun*. Aceh : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Vol. 3, No. 1. Januari-Juni 2017. hal. 20.

terbuka. Sikap marah dan iri hati sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut. Sedangkan pada aspek bahasa, sebagian besar anak-anak akan senang bicara, bercerita, khususnya dalam kelompoknya. Kualitas seorang anak dapat dinilai dari proses tumbuh kembangnya. Proses tumbuh kembang merupakan hasil interaksi faktor genetik dan faktor lingkungan. Faktor genetik / keturunan adalah faktor yang berhubungan dengan gen yang berasal dari ayah dan ibu, sedangkan faktor lingkungan meliputi lingkungan biologis, fisik, psikologis dan sosial.<sup>5</sup> Berdasarkan latar belakang tersebut identifikasi masalah penelitian ini adalah: **Pertama**, kurangnya pengawasan orang tua kepada anak saat menggunakan *gadget*. **Kedua**, anak jadi lupa waktu dan jadi malas belajar karena penggunaan *gadget*, **Ketiga**, orang tua kurang menyadari dampak dari penggunaan *gadget*.

Untuk menghindari terjadinya penyimpangan dan kekeliruan peneliti memberikan batasan masalah dalam

---

<sup>5</sup>Femmi Nurmalitasari. *Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah*, (Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada. Vol. 23, No. 2. Desember 2015)., hal 106.

penelitian ini yaitu: **Pertama**, penggunaan *gadget smartphone* pada anak Sekolah Dasar di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma sangat tinggi atau sangat diminati oleh anak-anak dibandingkan jenis *gadget* yang lainnya. Yang **Kedua**, penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak sangat berpengaruh karena daya ingat anak sangat kuat sehingga mempengaruhi proses pertumbuhan anak itu sendiri. Yang **Ketiga**, penelitian ini berdasarkan dari data yang digunakan yaitu anak Sekolah Dasar Negeri kelas tinggi umur 10-12 tahun di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma yang rata-rata sudah menggunakan *gadget smartphone* tanpa terkecuali.

Dari observasi awal yang peneliti lakukan di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma. Peneliti mengamati perkembangan emosional pada anak Sekolah Dasar Negeri ini yang sudah menggunakan *gadget* terdapat dampak positif dan negatif pada perkembangan emosionalnya, anak ketika di suruh orang tuanya untuk minta tolong bantu menyapu rumah tidak mau dan suka marah jika di ganggu saat

bermain *gadget*. Jika anak sudah memegang *gadget* anak lebih fokus bermain *gadget* dibanding perintah atau suruhan dari orang tuanya, bahkan anak sulit untuk memperdulikan orang yang ada di sekitarnya. Untuk kumpul dan bermain sama teman-teman saja anak tidak mau dan lebih suka bermain dengan *gadget* di rumah. Penggunaan dari *gadget* pada anak sekolah dasar negeri ini juga memiliki dampak positifnya, anak yang tadinya kesulitan dalam belajar bisa menggunakan *gadget* untuk saling bertanya dengan teman-temannya, dan anak bisa saling berkomunikasi dari jarak jauh.<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar Di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma”**. Hal tersebut perlu dilakukan karena mengingat berdasarkan prasarvei berupa konsevasi dilokasi tersebut terlihat banyak anak-anak yang sudah menggunakan *gadget*

---

<sup>6</sup>Pengamatan Awal. 10 Oktober 2021 di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma.

sampai lupa waktu dan mengalami perubahan perilaku pada perkembangan emosi anak.

### **B. Rumusan Masalah**

Adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak Sekolah Dasar di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak Sekolah Dasar di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berikut merupakan manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan masukan bagi orang tua agar selalu memperhatikan permainan apa yang layak dan harusnya diberikan oleh orang tua pada anak sekolah dasar.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan ilmiah dan diharapkan akan menjadi bahan sajian dan pertimbangan

bagi pihak-pihak terkait, tambahan referensi dan kontribusi dalam bidang ilmu psikologis.

3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih mengenai perkembangan emosional anak dalam penggunaan *gadget* dan juga menambah ilmu pengetahuan bagi para pembaca.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Penggunaan *Gadget*

##### 1. Pengertian *Gadget*

Secara umum, *gadget* adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain mengatakan bahwa *gadget* merupakan benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana dengan mudah. *Gadget* adalah perangkat elektronik portable karena dapat digunakan tanpa harus berhubungan dengan stop kontak beraliran listrik.<sup>7</sup>

*Gadget* merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Dengan kata lain, teknologi adalah bahasa secara umumnya, sedangkan *gadget* adalah bahasa spesifiknya. Salah satu hal yang membedakan *gadget*

---

<sup>7</sup>Puji Asmaul Chusna. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. (STIT Al- Muslihun. Vol. 17, No. 3. November 2017., hal 318.

dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Sejarah atau awal mulanya kemunculan *gadget* sebenarnya tidak terlalu dapat dijelaskan secara menyeluruh mengingat kata *gadget* ini tidak menyimbolkan suatu benda atau barang, melainkan suatu klasifikasi dari beberapa jenis komponen seperti *smartphone*. oleh karena itu, ketika kita membahas sejarah atau awal mula *gadget* maka sama halnya kita membahas sejarah dari perangkat *smartphone* itu sendiri.

Pada awalnya belum dikenal istilah *handphone*, karena alat komunikasi masih menggunakan peralatan kabel (telepon) atau menggunakan sinyal radio dengan istilah *Handy Talkie* (sekarang *Walkie Talkie*). saat itu perangkat telepon belum bisa disebut *gadget* sepenuhnya karena penggunaannya yang masih terkesan sulit, bobotnya pun saat itu mencapai sekitar 35 pon sehingga kurang

efektif, dan akhirnya pada generasi ke 1 dan ke 2 perangkat telepon mulai dimodifikasi lebih ringan dan menggunakan antena mini dengan sinyal radio yang rendah sehingga aman bagi kesehatan pengguna. Pada akhirnya setelah memasuki generasi ke 3 sudah mulai dikenalkan adanya *system* operasi pada *handphone* (Java, Simbol dan Android). Disini penggunaan internet juga mulai digencarkan, bisa dibilang fungsi *handphone* semakin mendekati PC. dan ketika memasuki generasi ke 4 hingga saat ini , mulai muncul istilah *smartphone* dengan teknologi sinyal 4G.<sup>8</sup>

## **2. Fungsi Gadget**

Fungsi utama dari kehadiran *gadget* adalah agar memudahkan segala pekerjaan kita, Contohnya seperti kemudahan dalam hal berkomunikasi, mencari informasi atau aktivitas lainnya. Dengan pemanfaatan yang benar suatu *gadget* juga dapat mendorong produktivitas dari pekerjaan anda. Sudah tidak terhitung banyaknya bidang

---

<sup>8</sup>Eka Anggraini. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu publishing. 2019., hal. 3

pekerjaan yang secara langsung maupun tidak langsung melibatkan penggunaan *gadget*. Adapun beberapa fungsi *gadget* adalah sebagai berikut:

a) Media Komunikasi

Fungsi *gadget* yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi, setiap orang dapat terhubung dan saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti *smartphone*, *leptop*, *smart watch* dan lainnya.

b) Akses Informasi

Selain sebagai media komunikasi, *gadget* juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet.

c) Media Hiburan

Beberapa jenis *gadget* dibuat khusus untuk tujuan hiburan. Misalnya *iPad* untuk mendengar musik dan *smartphone* yang dapat membuka video.

d) Gaya Hidup

*Gadget* sudah menjadi bagian penting kehidupan manusia saat ini. Boleh dikatakan bahwa *gadget* akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunanya.

e) Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya berfokus pada buku. Namun, melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan seseorang berbeda-beda, tergantung faktor yang mempengaruhi perkembangan seseorang.

f) Sosial

*Gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan memanfaatkan *gadget* tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup>Ibid., hal 4.

### 3. Jenis *Gadget*

Banyak orang yang menganggap *gadget* hanya terbatas pada *smartphone*. Padahal *smartphone* merupakan salah satu jenis *gadget*. Agar tidak keliru, berikut beberapa jenis *gadget* yang banyak digunakan:<sup>10</sup>

#### a. *Smartphone*

*Smartphone* merupakan jenis *gadget* yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini. *Smartphone* merupakan perangkat yang paling populer hampir disemua kalangan masyarakat bahkan anak-anak sekalipun. Fungsi utamanya adalah sebagai alat telekomunikasi namun seiring berkemabangnya zaman terdapat banyak fungsi lain seperti untuk mencari informasi, game, kamera dan masi banyak lagi.

#### b. Laptop

Laptop merupakan jenis *gadget* lainnya yang sangat sering digunakan untuk berbagai keperluan, terutama untuk pekerjaan. *Gadget* ini juga membutuhkan

---

<sup>10</sup>Ibid.

*operating system* agar dapat berjalan, seperti *Windows*, *Mac*, *Linux*, dan lainnya. Sama halnya pada *handphone*, perkembangan di laptop juga semakin digencarkan sehingga banyak bermunculan merek-merek baru dengan teknologi yang semakin ditingkatkan.

c. Tablet dan *iPad*

Jenis *gadget* ini merupakan bentuk yang lebih besar dari *handphone*. Dengan ukuran layar yang lebih besar dari *handphone*, tablet dan *iPad* dapat menampilkan gambar yang lebih besar dan jelas sehingga pengguna lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain dan kegiatan lainnya.

d. Kamera Digital

Kamera digital termasuk dalam kategori *gadget*. Kegunaan kamera digital adalah untuk menangkap gambar suatu objek, baik dalam bentuk foto maupun video. Terdapat beberapa *upgrade* juga yang dilakukan

seperti penyediaan lensa yang semakin canggih dan bahkan mulai terdapat kemunculan istilah *Action Cam*.<sup>11</sup>

#### 4. Manfaat *Gadget*

Manfaat *gadget* yaitu sebagai media belajar, media hiburan, dan dapat tersambung dengan internet. Siswa sekolah dasar sudah mengenal fungsi internet, sehingga banyak siswa sekolah dasar yang menyalahgunakan penggunaan internet untuk hal negatif dan siswa harus selalu dalam pengawasan orangtua. Orang tua mengatakan bahwa pemberian media tersebut kepada anaknya bertujuan agar anak dapat diam dan tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan orang tuanya ataupun orang dewasa yang disekitarnya.<sup>12</sup>

Penyebab anak menjadi kecanduan dengan *gadget* juga bisa dikarenakan anak melihat orang tua atau pun orang dewasa di sekitarnya menggunakan *gadget* setiap

---

<sup>11</sup>Ibid., hal 5

<sup>12</sup>Maulidiyah Ulfah, M.Pd.I. *Digital Parenting, Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anak Dari Bahaya Digital?*. (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), hal. 19.



hari. Berikut adalah beberapa penyebab kecanduan *gadget* pada anak yang harus dihindari:

a. Kesibukan orang tua

Orang tua yang memiliki kesibukan di luar rumah jika tidak dikelola dengan baik maka akan menyebabkan anak bosan dan kurang mendapatkan kasih sayang, anak akan lebih asyik untuk bermain *gadget* seharian sampai lupa waktu. Hal inilah yang menjadi pemicu salah satu terjadinya kecanduan jika dilakukan setiap hari. Anak akan merasa aneh dan hampa jika melepas *gadget* dari tangan mereka.

b. Desain teknologi yang menarik

Faktor ini menjadi salah satu sebab anak tertarik dengan *gadget*. Kelengkapan media dengan aplikasi *game* dan video yang bervariasi, menantang, berwarna semakin membuat sempurna anak yang masi polos untuk tertarik dan memanfaatkannya. Media ini dapat mengalahkan anak dalam aktivitas permainan tradisional

atau alat permainan yang lebih modern karena *gadget* dianggap ada semua dalam gengaman anak-anak.

c. Kendali diri

Faktor anak kecanduan *gadget* juga karena kendali dirinya masing-masing. Anak-anak hanya peduli dengan apa yang mereka sukai tanpa memikirkan hal positif dan negatif apa yang akan dialaminya karena faktor perkembangan otak anak yang belum maksimal dapat menentukan mana yang baik dan tidak baik. Hal ini membuat anak rawan menjadi sasaran bagi para produsen *game* dan aplikasi yang hanya peduli dengan kepentingan komersial.

d. Hubungan pertemanan dengan lingkungan sekitar

Hubungan pertemanan dengan lingkungan sekitar menjadi salah satu yang sangat berpengaruh bagi kecerdasan anak pada *gadget*. Anak yang berada dalam lingkungan kampung yang jauh akan berbeda dengan lingkungan anak kota, maka kampung dianggap akan menjadi pribadi yang senang bersosialisasi dan bermain

dengan teman sebayanya. Namun, jika sebaliknya anak di lingkungan kota yang tidak asing dengan *gadget* akan semakin lebih kecanduan dalam penggunaan dan dapat mempengaruhi emosi anak.<sup>13</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas diharapkan agar orang tua dapat mendampingi mengawasi anak dan menyadarkan orang tua agar tidak selalu memberikan *gadget* pada anak saat orang tua tidak mau diganggu pekerjaannya, saat anak merasa bosan, saat anak merasa *badmood*, saat anak ingin bermain. Peran orang tua menjadi faktor yang sangat penting dalam mencegah kecanduan *gadget* pada anak.

## **B. Perkembangan Emosional Anak**

### **1. Pengertian Perkembangan**

Perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan berkesinambungan dan progresif dalam organisme dari lahir sampai mati. Chaplin C.P (1989) menyatakan bahwa perkembangan dapat didefinisikan sebagai deretan progresif dari perubahan yang teratur dan koheren progresif

---

<sup>13</sup>Ibid., hal. 25-26.

memadahi bahwa perubahannya terarah, membimbing mereka maju, dan bukan mundur.<sup>14</sup>

Para ahli psikologi memiliki perbedaan pendapat tentang pengertian perkembangan. Sebagian ada yang menyamakan pengertian perkembangan dengan pertumbuhan sebagian lagi membedakannya. Yang membedakan keduanya juga terbagi dalam dua kelompok, ada yang membedakannya pada segi cakupan perubahan yang terkandung di dalamnya dan ada yang membedakannya dari segi sifat perubahan yang ditimbulkan.

Bagi ahli yang menyamakan arti keduanya menyatakan bahwa pertumbuhan atau perkembangan sama-sama merupakan rentetan perubahan jasmani dan rohani manusia menuju ke arah yang lebih maju dan sempurna. Bagi ahli yang membedakannya dari segi cakupannya menyatakan bahwa pertumbuhan adalah perubahan secara fisiologis sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-

---

<sup>14</sup>Magdalena Ina. *Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar*. CV Jejak. 2021. Hal., 6

fungsi fisik serta normal pada anak yang sehat dalam peredaran waktu tertentu, sedangkan perkembangan adalah perubahan psiko-fisik sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi psikis dan dan fisik pada anak ditunjang oleh faktor lingkungan yang menguntungkan dalam perwujudan proses aktif menjadi secara kontinu. Dari pengertian ini tampak bahwa perkembangan lebih luas cakupannya dari pada pertumbuhan, perkembangan mencakup aspek fisik dan psikis sedang pertumbuhan hanya mencakup fisik saja. Akan tetapi, Monk, dkk. (1989) menyatakan bahwa pertumbuhan khusus dimaksudkan pada perubahan dalam ukuran badan fungsi-fungsi fisik yang murni, sedangkan perkembangan lebih pada perubahan sifat-sifat khas mengenai gejala psikologis yang menampak. Dengan demikian pertumbuhan lebih menunjukkan pada perubahan fisik, sedangkan perkembangan lebih menunjukkan pada perubahan psikis.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup>Khodijah Nyanyu. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016. Hal., 36

Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan ada sebuah sistem yang saling berkaitan. Allah SWT menjelaskan bagaimana seseorang tumbuh dan berkembang dari masa ke masa yang lain di kehidupan. Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Mukminun ayat 67:

هُوَ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ تُرَابٍ ثُمَّ مِنْ نُطْفَةٍ ثُمَّ مِنْ عَلَقَةٍ ثُمَّ يُخْرِجُكُمْ طِفْلًا  
ثُمَّ لِتَبْلُغُوا أَشُدَّكُمْ ثُمَّ لِتَكُونُوا شُيُوخًا ۗ وَمِنْكُمْ مَنْ يُتَوَفَّىٰ مِنْ قَبْلُ ۗ  
وَلِنَبِّئُكُمْ أَجَلًا مُّسَمًّىٰ وَعَلَلَّكُمْ تَعَلُّونَ

*“Dialah yang menciptakan kamu dari tanah kemudian dari setetes mani, sesudah itu dari segumpal darah, kemudian dilahirkannya kamu sebagai seorang anak, kemudian (kamu dibiarkan hidup) supaya kamu sampai kepada masa (dewasa), kemudian (dibiarkan kamu hidup lagi) sampai tua, di antara kamu ada yang diwafatkan sebelum itu. (Kami perbuat demikian) supaya kamu sampai kepada ajal yang ditentukan dan supaya kamu memahami(nya)”*.<sup>16</sup> (QS. Al-Mu'min ayat 67)

Berdasarkan ayat di atas dapat dijelaskan bahwa perkembangan adalah proses awal mula terbentuknya seorang manusia dari tanah, setetes mani, segumpal darah sampai dilahirkannya sebagai seorang anak dan tumbuh

---

<sup>16</sup>Al-Qur'an Dan Terjemahnya. *Al-Mu'min Ayat 67*. (Cv Penerbit Diponegoro: Departemen Agama RI, 2010)., hal 475

kembang sampai dewasa sesuai dengan perkembangan fisik maupun psikisnya masing-masing sampai pada ajalnya nanti.

Menurut ahli, perkembangan dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan dalam diri individu atau organisme, baik fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah) menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan. Perkembangan individu merupakan integrasi dari beberapa proses, yakni biologis, kognitif, dan sosio-emosional. Ketiga proses ini saling berhubungan dan saling mempengaruhi.<sup>17</sup>

## 2. Pengertian Emosi

Definisi emosi dirumuskan secara bervariasi oleh para psikolog, dengan orientasi teoritis yang berbeda-beda. William James mendefinisikan emosi sebagai keadaan budi rohani yang menampakkan dirinya dengan suatu perubahan yang jelas pada tubuh. Goleman (1999) mendefinisikan

---

<sup>17</sup>Nora Agustina. *Perkembangan Peserta Didik*. Dipublish, 2018., hal. 4.

emosi sebagai suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak.

Emosi sering kali disamakan dengan perasaan, namun keduanya dapat dibedakan. Emosi bersifat lebih instans dibandingkan dengan perasaan, sehingga perubahan jasmaniah yang ditimbulkan oleh emosi lebih jelas dibandingkan perasaan.<sup>18</sup> Menurut Retno (2013), emosi adalah perasaan intens yang ditujukan kepada seseorang atau suatu kejadian. Ragam emosi dapat terdiri dari perasaan senang mengenai sesuatu, marah kepada seseorang, ataupun takut terhadap sesuatu. Kebanyakan ahli yakin bahwa emosi lebih cepat belalu daripada suasana hati. Sebagai contoh, bila seseorang bersikap kasar, manusia akan merasa marah. Berkaitan dengan faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi peserta didik, sejumlah penelitian tentang emosi anak menunjukkan bahwa perkembangan emosi mereka bergantung kepada faktor kematangan dan faktor belajar.

---

<sup>18</sup>Khodijah Nyanyu. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016. Hal., 137-138



Reaksi emosional yang tidak muncul pada awal kehidupan tidak berarti tidak ada, reaksi tersebut mungkin akan muncul dikemudian hari, dengan berfungsinya sistem endokrin. Kematangan dan belajar terjalin erat satu sama lainnya dalam mempengaruhi perkembangan emosi.<sup>19</sup>

### **3. Perkembangan Emosi Anak**

Dari definisi perkembangan dan emosi dapat diartikan bahwa perkembangan emosi merupakan suatu keadaan yang lebih kompleks dimana pikiran dan perasaan ditandai dalam bentuk perubahan biologis yang muncul akibat perilaku individu anak baik berupa perasaan, nafsu maupun suasana mental yang tidak terkontrol. Sehingga setiap anak pada fase nya mengalami perkembangan emosi.<sup>20</sup>

### **4. Ekspresi Emosi**

Adanya rasa gelisah, cemas, marah, merasa bersalah dan juga pilu, memiliki rasa ingin tahu, kasih dan sayang merupakan contoh emosi yang biasa terjadi pada anak.

---

<sup>19</sup>Umi Latifa. *Aspek Perkembangan Pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya*. (IAIN Surakarta. Vol. 1, No. 2. Juli-Desember 2017)., Hal 187-190.

<sup>20</sup>Marsari Henna dkk. *Perkembangan Emosi Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 5, No. 1. 2021

a. Adanya rasa gelisah atau takut

Rasa takut atau gelisah ini sangat berhubungan dengan merupakan bentuk dari pertahanan diri ketika mengetahui adanya ancaman. Ketika anak mempunyai ingatan yang buruk tentang suatu kejadian maka anak akan otomatis merasa gelisah atau takut. Adapun ekspresi emosi yang akan ditunjukkan anak ketika mengalami gelisah atau takut ini diantaranya adalah adanya sikap gelagapan, lari, menjauhi hal yang membuatnya gelisah atau takut, memalingkan wajah, dan menangis.

b. Adanya rasa malu

Rasa ini timbul ketika anak bertemu seseorang yang tidak ia tahu atau ketika anak bertemu dengan seseorang yang tidak sering ia jumpai ini merupakan salah satu bentuk sikap penarikan diri yang dilakukan oleh anak.

c. Adanya rasa kaku atau canggung

Ketika anak memiliki rasa takut yang timbul tetapi bukan karena adanya suatu objek ataupun suatu keadaan yang membuatnya tidak nyaman melainkan rasa ini timbul akibat dari adanya rasa takut anak kepada seseorang sehingga ini yang menjadi penyebab dari munculnya rasa canggung atau kaku ini.

d. Adanya rasa risau

Rasa ini merupakan suatu khayalan tentang ketakutan yang biasanya timbul tanpa adanya sebab. Rasa ketakutan ini juga merupakan pemikiran yang dihasilkan oleh diri sendiri tanpa adanya dorongan dari lingkungan disekitarnya. Rasa ini juga muncul karena anak mengandaikan suatu peristiwa yang berbahaya.

e. Adanya rasa cemas

Adanya rasa cemas ini dikenali dengan adanya rasa khawatir, ketidaksenangan terhadap sesuatu, dan munculnya rasa yang tidak baik yang tidak bisa dihindari.

f. Adanya rasa marah

Biasanya rasa ini terjadi atau timbul ketika keinginan sang anak tidak terpenuhi. Sehingga ekspresi yang akan ditunjukkan pada anak yang sedang marah ini diantaranya adalah menangis, memukul, memarahi, melempar barang.

g. Adanya rasa cemburu

Rasa ini timbul ketika anak menyadari bahwa adanya seseorang yang menjadi saingannya. Biasanya rasa ini terjadi ketika anak tengah merasa bahwa kasih sayang yang diberikan orang tua kepadanya menjadi berkurang akibat adanya adik. Sehingga ekspresi yang diberikan sang anak ketika merasa cemburu adalah melukai seseorang atau hal yang membuatnya cemburu.

h. Adanya rasa sedih

Rasa ini terjadi ketika sang anak merasa kehilangan sesuatu yang sangat berarti bagi dirinya sendiri. Adapun ekspresi yang di munculkan anak saat

merasa sedih ini adalah dengan menangis, sakit hati, kecewa.

i. Adanya rasa senang

Rasa ini timbul atau terjadi ketika sesuatu yang diinginkan, diharapkan sang anak terkabulkan sehingga anak akan menunjukkan perasaan yang senang. Adapun ekspresi yang ditunjukkan sang anak ketika sedang merasa senang adalah dengan tersenyum, tertawa, dan riang gembira.<sup>21</sup>

## **5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi Anak**

Adapun faktor-faktor yang menjadi pengaruh atau dampak bagi perkembangan emosi pada anak diantaranya adalah:

- a. Ketika sang anak merasa bahwa dirinya ini memiliki suatu kekurangan yang akan menyebabkan sang anak menjadi rendah diri. Sehingga ketika sang anak merasa memiliki kekurangan yang dimiliki ini akan sangat

---

<sup>21</sup>Wulandari Dewi. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Emosi Anak*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 5, No. 1. 2021

berpengaruh terhadap perkembangan emosinya. Karena, ini akan mengakibatkan anak menjadi menutup dirinya sendiri dengan lingkungan sekitar.

- b. Adanya pengalaman belajar berupa, pengalaman belajar untuk mengikuti seseorang, namun anak akan cenderung merasa terpukau atau kagum dan mengikuti orang yang ia suka saja ataupun orang yang memiliki ikatan emosional yang sama dengannya. Selanjutnya adapun pengalaman belajar anak dalam pengondisian terhadap sesuatu. Lalu ada pengalaman belajar anak dengan cara mengarahkan dan memantau, pada pengalaman belajar ini anak-anak diajarkan untuk mengontrol emosinya.
- c. Anak-anak mulai di hadapkan dengan adanya konflik-konflik yang terjadi pada lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah. Anak-anak pun akan mengalami beberapa fase yang akan membawanya melewati konflik yang terjadi sehingga anak dapat berhasil melewatinya. Namun, ketika sang anak tidak bisa melewati konflik yang terjadi pada fase perkembangannya maka sang

anak akan tidak berhasil dalam melewati konflik yang ada. Adapun bentuk emosi anak yang sudah memasuki usia aktif sekolah ini berupa emosi yang melibatkan fisik.

- d. Lingkungan keluarga ini menjadi faktor terakhir ada perkembangan emosi anak. Ini karena faktor keluarga ini mempunyai pengaruh yang dapat memengaruhi pada perkembangan emosi sang anak. Adapun beberapa faktor yang dapat menjadi pengaruh terhadap perkembangan emosi, yaitu faktor yang terjadi pada lingkungan keluarga seperti misalnya bagaimana pola asuh orang tua kepada sang anak ini juga akan mempengaruhi perkembangan emosi anak. Lalu ada juga adanya prilaku, dan juga peran yang telah diberikan orang tua dimana peran ini telah disesuaikan dengan tempat maupun runtutannya pada lingkungan keluarga ini.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup>Ibid.

### **C. Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak**

*Gadget* memiliki banyak manfaat apabila digunakan dengan cara yang benar dan dengan semestinya, sebagian anak-anak sekarang menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton youtube dan mengakses internet. Anak akan menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena diganggu saat fokus bermain *gadget*. Diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak, tetapi orang tua perlu diingat dampak positif dan dampak negatifnya.

#### **1. Dampak Positif Penggunaan *Gadget***

Dampak positif penggunaan *gadget* terhadap anak antara lain:

##### **a. Menambah Pengetahuan**

*Gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya disekolah. Misalnya kita ingin browsing internet di mana saja dan kapan saja yang ingin



kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bias menambah ilmu pengetahuan.

b. Memperluas Jaringan Persahabatan

*Gadget* dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung kesosial 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 yang termasuk kategori ADHD atau “*Attention-deficit hyperactivity disorder*” diuntungkan oleh permainan ini

oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.<sup>23</sup>

## 2. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Dampak negatif dari penggunaan *gadget* terhadap anak antara lain:

### a. Menjadi Peribadi Tertutup

Ketika anak telah kecanduan *gadget* pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas apabila *gadget* tersebut dijauhkan dari mereka. Sebagian waktunya akan digunakan untuk bermain dengan *gadget* tersebut. Hal itu kan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Jika dibiarkan saja keadaan ini akan membuat anak menjadi tertutup.<sup>24</sup>

### b. Kesehatan Otak Terganggu

Otak bagian depan seorang anak sebenarnya belumlah sempurna seperti layaknya orang yang sudah

---

<sup>23</sup>Milana Abdillah Subarkah. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*. (Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Tangerang, Maret 2019). Vol. 15, No. 1., hal. 134-135.

<sup>24</sup>Derry Isnidharmanjaya dan Beranda Agency. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. (Bisakimia. Vol. 1, 2014)., hal. 15-17

dewasa. Menurut para ahli kesehatan otak bagian depan seorang individu matang pada usia 25 tahun. Sementara itu fungsi otak bagian depan adalah pusat memerintahkan tubuh untuk melakukan pergerakan dan reseptornya yang mendukung otak depan adalah otak bagian belakang yang berfungsi menghasilkan hormon dopamin yakni hormon yang menghasilkan perasaan nyaman atau tenang.

Jadi Anda bisa bayangkan bila anak telah bermain dengan *gadget* lalu ia membuka informasi yang negatif misalkan materi pornografi atau kekerasan. Maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama. Jika saja hal ini tidak segera diatasi maka anak akan kecanduan karena adanya hormon dopamin yang dihasilkan ketika melihat informasi pornografi atau kekerasan membuatnya nyaman.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup>Ibid., hal. 18-19

### c. Kesehatan Mata Terganggu

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa ketika individu membaca pesan teks atau *browsing* di internet melalui *smartphone* atau tablet cenderung bekerja lebih keras. Hal ini perlu diperhatikan terutama bagi Anda yang memiliki anak yang berkacamata. Sebab dengan jarak baca yang terlalu dekat maka mata anak yang berkacamata akan bertambah bebannya. Akibatnya satuan minus kacamata akan bertambah.

Kerja mata saat menggunakan *gadget* adalah memfokuskan dengan teks pada *smartphone* ataupun tablet hal itu jika dibiarkan akan menyebabkan sakit kepala dan tegang di daerah kelopak mata.

### d. Kesehatan Tangan Terganggu

Ketika anak memainkan *gadget* seperti misalnya video *game* dengan frekuensi yang tinggi biasanya akan mengalami kecapekan di bagian tangan terutama bagian jari. Penyakit ini disebut oleh ahli kesehatan dengan nama “sindrom vibrasi”. Hal tersebut dikarenakan

seorang anak memainkan *game* dengan memakai *controller* lebih dari tujuh jam.

Sebenarnya *keyboard* virtual memiliki pengaruh yang sama dengan *keyboard* fisik. Hal disebabkan pengguna memastikan efek suara pada *keyboard* virtual sehingga ketika menekan tombol virtual lebih keras sehingga membuat beban pada jari serta pergelangan tangan.

e. Gangguan Tidur

Bagi anak yang kecanduan akan *gadget* tanpa adanya pengawasan orang tua ia akan selalu memainkan *gadget* itu. Bila itu dilakukan dan terjadi terus-menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya.

Sesungguhnya bila anda sebagai orang tua membuat kesepakatan dengan anak hal itu tidak akan terjadi. Misalnya dengan membuat aturan menonaktifkan *smartphone* saat menjelang akan tidur. Sebab jika *gadget*

itu menyala akan mengganggu istirahat anak terutama anak yang di bawah usia 13 tahun.<sup>26</sup>

f. Suka Menyendiri

Ketika anak sudah merasa asyik bermain dengan *gadget*-nya maka ia akan merasa itu adalah segalanya. Ia tak peduli lagi dengan apapun yang ada di sekitarnya karena yang dibutuhkan adalah bermain dengan *gadget*-nya itupun dilakukannya sendiri tanpa siapapun.

g. Perilaku Kekerasan

Menurut penelitian perilaku kekerasan yang terjadi pada anak dikarenakan anak sering mengonsumsi materi kekerasan baik itu melalui *game* atau media yang menampilkan kekerasan.

Adapun perilaku kekerasan yang terjadi pada anak karena sebuah proses belajar yang salah dimana proses kebiasaan melihat materi yang berulang-ulang akan mengindikasikan perilaku kekerasan.

---

<sup>26</sup>Ibid., hal. 20-22.

#### h. Pudarnya Kreativitas

Dengan adanya *gadget*, kecenderungan anak menjadi kurang kreatif lagi. Itu dikarenakan ketika ia diberi tugas oleh sekolah ia tinggal *browsing* internet untuk menyelesaikan tugas itu. Di lain sisi *gadget* memudahkan seorang anak dalam belajar namun di sisi lain kreativitasnya akan terancam pudar jika ia terlalu menggantungkan dengan prangkat tersebut. Karena ia tinggal melakukan *copy-paste* materi yang ada dalam sebuah situs internet.

#### i. Terpapar Radiasi

Sebuah *gadget* seperti misalkan laptop sebenarnya memancarkan radiasi namun radiasi ini berfrekuensi rendah. Efek yang ditimbulkan ketika bermain laptop terlalu lama biasanya mengakibatkan mata berair karena kelelahan mata. Tetapi yang saat ini masi menjadi perdebatan yakni penggunaan *smartphone* ketika digunakan untuk telepon. Beberapa pakar kesehatan mengatakan bahwa radiasi *smartphone* menimbulkan

ancaman penyakit seperti tumor otak, kanker, Alzheimer dan parkinson. Tetapi hal itu masih menjadi perdebatan antara pakar kesehatan lain, karena ketika diteliti hasil penelitian menunjukkan bahwa gelombang radiasi *smartphone* yang saat ini dipasaran masih tergolong aman.<sup>27</sup>

j. Ancaman *Cyberbullying*

*Cyberbullying* adalah sebuah bentuk pelecehan atau *bullying* di dunia maya, biasanya hal ini terjadi melalui media jejaring sosial. Perilaku *bullying* sangat rentan terjadi dimana saja pada berbagai tempat, mulai dari lingkungan rumah, sekolah, tempat bermain, masyarakat dan bahkan perilaku *bullying* ini dapat melalui media sosial. Perilaku *bullying* memiliki dampak yang sangat serius karena korbannya mengalami kecemasan yang berlebihan, merasa ketakutan hilangnya percaya diri, depresi, dan lebih parahnya lagi memiliki keinginan untuk bunuh diri.

---

<sup>27</sup>Derry Isnidharmanjaya dan Beranda Agency. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. (Bisakimia. Vol. 1. 2014)., hal 23-28.



Bukan hanya orang dewasa yang mendapatkan perilaku *bullying* namun anak-anak juga sering mendapatkan perilaku *bullying*. Sekarang ini sedang marak terjadinya *bullying* dimedia sosial seperti *facebook*, *instagram* dan *youtube* dengan komentar dalam postingan dari netizen yang diantaranya *bully-an* bentuk fisik, misalnya kulitnya hitam maupun *bully* dalam bentuk psikis.<sup>28</sup>

#### **D. Kajian Penelitian Terdahulu**

Berikut beberapa penelitian yang dijadikan peneliti sebagai rujukan dalam melakukan penelitian mengenai perkembangan psikologi anak Sekolah Dasar Negeri dalam penggunaan *gadget*. Beberapa penelitian terdahulu antara lain:

1. Dwiyanti Nursafitri (2020) dengan judul “Model Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Untuk Pembentukan Kedisiplinan Anak Usia Dini Di RA Muslimat”. Metode penelitian ini adalah pendekata

---

<sup>28</sup>Maulidiyah Ulfah, M.Pd.I. *Digital Parenting, Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anak Dari Bahaya Digital?*. (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), hal. 10.

kualitatif, tujuannya untuk mengetahui kedisiplinan anak usia dini dan mengetahui model pengawasan orang tua. Hasil penelitian ini kedisiplinan anak usia dini di RA Muslimat NU Paesan dalam hal tanggung jawab, mengetahui konsekuensi/sebab akibat, patuh kepada orang tua atau guru paud. Masih ada yang belum bisa memahami dan ada beberapa yang sudah mulai memahami. Model pengawasan orang tua masing-masing mempunyai karakter dan didikan yang berbeda-beda walau dengan ciri model pengawasan yang sama.<sup>29</sup>

2. Wenni (2019) dengan judul skripsi “*Impact Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu*”. Metode penelitian kuantitatif, penelitian bertujuan untuk mengetahui impact penggunaan *gadget* dan hubungan *impact* penggunaan *gadget* terhadap katakter peduli sosial siswa di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu. Hasil

---

<sup>29</sup>Nursafitri Dwiyanti. 2020. *Model Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Untuk Pembentukan Kedisiplinan Anak Usia Dini Di RA Muslimat NU Paesan*. Pekalongan: Pendidikan Islam Anak Dini.

penelitian ini bahwa *gadget* sangat berdampak terhadap karakter peduli sosial anak di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.<sup>30</sup>

3. Andi Maryanto (2019) “Dampak *Smartphone* Terhadap Perkembangan Sosial Dan Keagamaan Anak Usia Baligh Di Desa Bandu Agung Kecamatan Kaur Utara Kabupaten Kaur”. Metode penelitian ini pada penelitian deskriptif pada pendekatan kualitatif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak *smartphone* terhadap perkembangan sosial dan keagamaan anak usia baligh di desa Bandu Agung Kecamatan Kaur Utara Kabupaten Kaur. Hasil penelitian ini dampak positif perkembangan sosial anak berlomunikasi sesama teman, keluarga, saling berbagi informasi. Dampak perkembangan keagamaan anak kurang baik seperti malas kalau disuruh mengaji dan lupa waktu sholat.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup>Wenni. 2019. *Impact Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu*. Bengkulu: Program Studi Pendidikan Agama Islam.

<sup>31</sup>Andi Maryanto. 2019. *Dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Dan Keagamaan Anak Usia Baligh Di Desa Bandu Agung Kecamatan*

4. Muhammad Sufyan As-Tsauri (Februari-Maret 2021) “Efek Penggunaan *Smartphone* Berkelanjutan Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Psikologi Anak”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efek penggunaan *smartphone* berkelanjutan di masa pandemi covid-19 terhadap perkembangan anak di Madrasah Diniyah Takmiliyyah Awwaliyyah (MDTA) Miftahul Ulum Desa Bodesari Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon (7 siswa terdiri dari 3 laki-laki dan 4 perempuan). Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif studi kasus. Hasil penelitian ini anak yang menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam sehari dan tanpa pengawasan orang tua menimbulkan dampak negatif bagi psikologis anak terutama aspek moral seperti meniru perilaku yang tidak berfaedah dan kecanduan bermain *game* online.<sup>32</sup>

---

*Kaur Utara Kabupaten Kaur*. Bengkulu: Program Bimbingan Studi Dan Konsling Islam.

<sup>32</sup>Muhammad Sufyan As-Tsauri. *Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Psikologi Anak*. Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam, Vol 3 No 1, Mei 2021

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diatas, dapat disimpulkan bahwa ada persamaan dan perbedaan dari setiap penelitian yang dilakukan pada penelitian ini. Persamaan dari penelitian itu yaitu mengetahui perkembangan psikologi anak dalam penggunaan *gadget*. Sedangkan perbedaan dari penelitian-penelitian tersebut adalah tempat/lokasi pokok bahasan dan perkembangan psikologi yang diteliti.

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu**

No.	Nama/ Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Dwiyanti Nursafitri Judul: "Model Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan <i>Gadget</i> Untuk Pembentukan Kedisiplinan Anak Usia Dini Di RA Muslimat "	Hasil penelitian ini, kedisiplinan anak usia dini di RA Muslimat NU Paesan dalam hal tanggung jawab, mengetahui konsekuensi/sebab akibat, patuh	1. Sama-sama meneliti tentang penggunaan <i>gadget</i> pada anak. 2. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif.	Peneliti ini meneliti pada pembentukan kedisiplinan anak usia dini dan pengawasan orang tuanya di RA Muslimat NU Paesan, sedangkan penelitian saya akan meneliti tentang perkembangan

		kepada orang tua atau guru paud. Masi ada yang belum bisa memahami i dan ada beberapa yang sudah mulai memahami i.		an psikologi anak sekolah dasar pada emosional dalam penggunaan <i>gadget</i> .
2.	Wenni Judul: "Impact Pengguna an <i>Gadget</i> Terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu "	Hasil penelitian ini bahwa <i>gadget</i> sangat berdampak terhadap karakter peduli sosial anak di kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.	Sama-sama meneliti tentang penggunaan <i>gadget</i> pada perkembangan anak Sekolah Dasar Negeri.	1. Penelitian ini meneliti pada karakter peduli sosial anak. Sedangkan saya akan meneliti pada perkembangan psikologi emosional anak. 2. Yang diteliti 25 orang siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 79

				Kota Bengkulu
3.	Andi Maryanto (2019) “Dampak <i>Smartphone</i> Terhadap Perkembangan Sosial Dan Keagamaan Anak Usia Baligh Di Desa Bandu Agung Kecamatan Kaur Utara Kabupaten Kaur”.	Hasil penelitian ini, dampak positif perkembangan sosial anak berkomunikasi sesama teman, keluarga, saling berbagi informasi. Dampak perkembangan keagamaan anak kurang baik seperti malas kalau disuruh mengaji dan lupa waktu sholat.	1. Sama-sama meneliti tentang perkembangan anak dalam penggunaan <i>gadget/smartphone</i> .	Peneliti ini meneliti perkembangan keagamaan anak usia baligh di desa Bandu Agung Kecamatan Kaur Utara Kabupaten Kaur, dan saya akan meneliti tentang perkembangan emosional anak sekolah dasar dalam penggunaan <i>gadget</i> .
4.	Muhammad Sufyan As-Tsauri Judul: “Efek Pengguna	Anak yang menggunakan <i>gadget</i> lebih dari	1. Sama-sama meneliti tentang perkembangan	1. Penelitian ini meneliti perkembangan psikologi

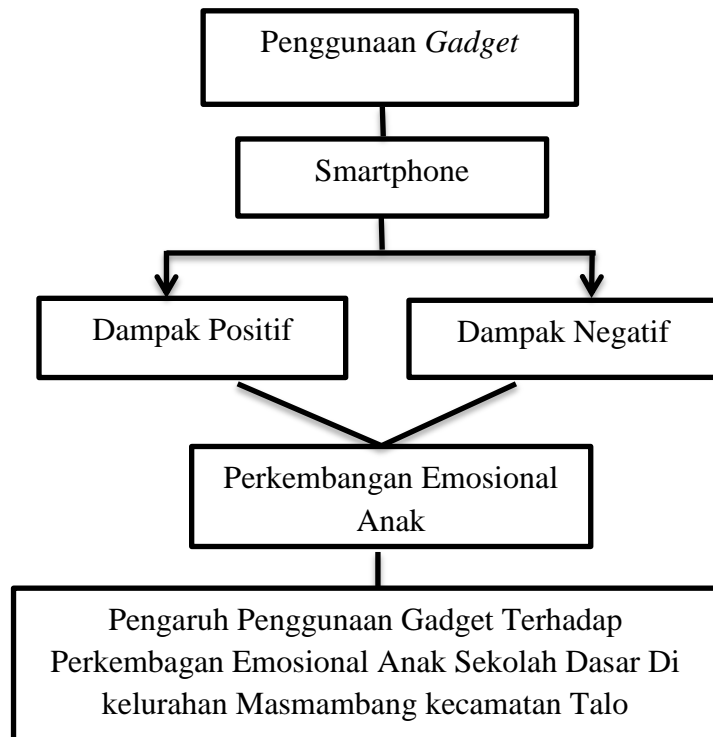
	an <i>Smartphone</i> Berkelanjutan Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Psikologi Anak”.	2 jam sehari dan tanpa pengawasan orang tua menimbulkan dampak negatif bagi psikologis anak terutama aspek moral seperti meniru perilaku yang tidak berfaedah dan kecanduan bermain <i>game</i> <i>online</i> .	psikologi anak dalam penggunaan <i>gadget/smartphone</i> .	moral anak, dan saya meneliti perkembangan emosional anak Sekolah Dasar. 2. Yang diteliti 7 siswa dan orang tua masing-masing di Madrasah Diniyah Takmiliyah Awwaliyah (MDTA) Miftahul Ulum Desa Bodesari Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon.
--	---	--	--	--

### E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini akan menjelaskan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak sekolah dasar di kelurahan Masmambang



kecamatan Talo kabupaten Seluma. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menggali lebih dalam lagi terkait dengan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak sekolah dasar di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma.



**Gambar 1.1 Kerangka Berpikir**

Sesuai dengan bagan yang terdapat pada kerangka berpikir dapat diuraikan bahwa dari penggunaan *gadget smartphone* ini akan terlihat dampak positif dan dampak negatif bagi siswa sendiri dan lingkungan. Keseringan menggunakan *gadget* juga dapat membuat kecanduan dan dapat mengakibatkan perubahan pada perilaku emosional dari siswa tersebut, seperti kurang menghormati orang yang lebih tua, sering berkata-kata kasar, dan mudah marah.

#### **F. Hipotesis**

Hipotesis berasal dari kata *hypo* yang berarti dibawah, *thesa* yang artinya kebenaran. Sesuai dengan pembatasan pengertian di atas, maka hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan peneliti, sampel terbukti melalui data yang terkumpul.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan yang bersifat sementara atau dengan kata lain praduga pasti kebenarannya. Sehingga hipotesis diajukan dalam penelitian ini adalah:

- a.  $H_a$ : Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak SD Negeri di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma.
- b.  $H_o$ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak SD Negeri di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma.
- c. Hipotesis Statistik
  - $H_o : \rho = 0$
  - $H_a : \rho \neq 0$

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik statistik *inferensial*, yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya berlaku untuk populasi. Penelitian kuantitatif korelasional menggambarkan suatu pendekatan umum untuk penelitian yang berfokus pada penaksiran kovariansi diantara variabel yang muncul secara alami. Metode ini digunakan untuk menggambarkan seluas-luasnya mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak sekolah dasar di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Notoadmojo, *Metodologi Penelitian*, (Grafika: Jakarta, 2013), hal 102

## **B. Setting Penelitian**

### **1. Tempat**

Lokasi penelitian ini dilakukan di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma provinsi Bengkulu.

### **2. Waktu**

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 06 April - 25 mei 2022.

## **C. Populasi Dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>34</sup> Adapun populasi dalam penelitian adalah anak Sekolah Dasar Negeri kelas tinggi di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma sebanyak 30 orang yang masing-masing sudah memiliki *smartphone*.

---

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung. Alfabeta, 2011). h. 15

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>35</sup> Sampel pada penelitian ini sebanyak 20 orang anak sekolah dasar dengan teknik pengambilan sampel, peneliti menggunakan *random sampling*, yaitu pengambilan anggota sampel populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

### D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian ini mengacu pada beberapa definisi kajian teori variabel penelitian yang telah dibahas dalam landasan, maka variabel penelitian dijelaskan pada bagian berikut:

#### 1. Variabel pengaruh (independent)

Variabel independent atau bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen (terikat). Adapun yang menjadi variable bebasnya adalah “penggunaan *gadget*”.

---

<sup>35</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian.*, hal 17

## 2. Variabel terpengaruh (dependent)

Variabel dependent atau terkait adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam hal ini variabel terikatnya adalah “perkembangan emosional anak sekolah dasar”.

**Tabel 1.2**  
**Variabel dan Indikator**

No .	Variabel	Indikator	Angket	
			Jumlah	No. Item
1.	Penggunaan Gadget (X)	Mengetahui fungsi dan jrnis aplikasi <i>gadget</i>	6	1-6
		Mempu mengoprasikan <i>gadget</i>	4	7-10
		Memanfaatkan fungsi <i>gadget</i> .	6	11-16
		Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	4	17-20
2.	Perkembangan Emosional Anak (Y)	Adanya rasa gelisah atau takut	3	1-3
		Adanya rasa malu	2	4-5
		Adanya rasa kaku atau canggung	2	6-7
		Adanya rasa risau	2	8-9
		Adanya rasa cemas	2	10-11
		Adanya rasa marah	3	12-14
		Adanya rasa	2	15-16

		cemburu		
		Adanya sedih	rasa	2 17-18
		Adanya senang	rasa	2 19-20

### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapat data yang memenuhi standar yang ditetapkan.<sup>36</sup> Dalam rangka untuk memperoleh data yang alami dan obyektif dilokasi penelitian, hendaklah seorang penulis menggunakan bermacam-macam metode pengumpulan data untuk mencapai tujuan penelitian tersebut. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan maka penulis menggunakan metode sebagai berikut:

#### 1 Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan

---

<sup>36</sup>Prof. Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* (Bandung: Alfabeta Cv, November 2018)., hal. 224.



teknik yang lainnya, yaitu wawancara kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain.<sup>37</sup> Metode observasi adalah kegiatan pengumpulan data melalui pengamatan atas gejala, fenomena, dan fakta empiris yang terkait dengan masalah dalam penelitian. Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan perkembangan emosional anak sekolah dasar dalam penggunaan *gadget*.

## 2 Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang biasa diharapkan dari responden. Kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner

---

<sup>37</sup>Prof.Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. (Bandung: Alfabeta Cv, November 2018)., hal. 145.

dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet.

Kuesioner atau angket memang mempunyai banyak kebaikan sebagai instrument pengumpul data, dengan metode kuesioner atau angket ini, peneliti akan mendapatkan data berdasarkan jawaban dari responden yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan skala *Likert* yaitu digunakan untuk mengukur respon subjek yang berupa sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok kejadian atau gejala sosial ke dalam 5 poin skala dengan interval yang sama.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian.*, hal120

**Tabel 2.2**  
**Instrument Skala *Likert***

<b>Alternative Jawaban</b>	<b>Skor</b>
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Kurang Setuju (KS)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

### 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah kumpulan fakta dan data yang tersimpan dalam bentuk tes atau artefak. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan, artefak, dan foto. Metode ini digunakan untuk mencari data tentang profil Kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma, visi, misi, keadaan penduduk, dan struktur organisasi.

### **F. Teknik Validitas dan Reabilitas Data**

Instrumen penelitian atau kuisioner yang baik harusnya memenuhi persyaratan yaitu valid dan reliabel. Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas kuisioner perlu dilakukan

pengujian atas kuisioner dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

### 1. Uji Validitas

Suatu skala pengukuran dikatakan valid apabila skala tersebut digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Kriteria pengambilan keputusan untuk menentukan valid jika harga  $r_{hitung}$  sama dengan atau lebih besar dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%. Sedangkan jika  $r_{hitung}$  yang diperoleh lebih kecil dari harga  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% maka butir instrumen tidak valid.

Validitas suatu butir pertanyaan dapat dilihat pada hasil *output SPSS* pada tabel dengan judul *Item-Total Statistics*. Menilai kevalidan masing-masing butir pertanyaan dapat dilihat dari nilai *Corrected Item-Total Correlation* yang merupakan nilai dari  $r_{hitung}$ . Suatu butir pernyataan dikatakan valid jika nilai  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ . Nilai  $r_{tabel}$  diperoleh melalui *df (degree of freedom) = n-2*. Dimana N merupakan banyaknya responden.

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi

$x$  = nilai variabel X

$y$  = nilai variabel Y

$n$  = jumlah data

$\sum xy$  = jumlah perkalian antara variabel x dan y

$\sum x^2$  = jumlah dari kuadrat x

$\sum y^2$  = jumlah dari kuadrat y

Untuk mengetahui tingkat validitas item angket yang digunakan dalam penelitian ini maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba kepada 20 responden di luar sampel, yakni kepada anak sekolah dasar kelas tinggi di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma. Pelaksanaan uji validitas terdiri dari 20 item pernyataan prnggunaan *gadget* dan 20 item perkembangan emosional. Hasil skor angket dapat diperhitungkan sebagai berikut:

a. Angket Penggunaa *Gadget*

**Tabel 3.1**  
**Pengujian Validitas Angket Uji Coba Penggunaan**  
***Gadget* Soal Nomor 1**

No. Res	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1.	4	68	16	4624	272
2.	4	66	16	4356	264
3.	4	65	16	4225	260
4.	4	65	16	4225	260
5.	4	62	16	3844	248
6.	4	66	16	4356	264
7.	4	73	16	5329	292
8.	4	78	16	6084	312
9.	4	67	16	4489	268
10.	4	59	16	3481	236
11.	4	76	16	5776	304
12.	4	73	16	5329	292
13.	4	76	16	5776	304
14.	4	70	16	4900	280
15.	3	66	9	4356	198
16.	3	60	9	3600	180
17.	4	63	16	3969	252
18.	4	74	16	5476	296
19.	4	75	16	5625	300
20.	4	75	16	5625	300
<b>Jumlah</b>	<b>78</b>	<b>1377</b>	<b>306</b>	<b>95445</b>	<b>5382</b>

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil dari:

$$\sum X = 78$$

$$\sum Y = 1377$$

$$\sum X^2 = 306$$

$$\sum Y^2 = 95445$$

$$\sum XY = 5382$$

Kemudian untuk mencari validitas angket tersebut, maka dianalisis menggunakan rumus product moment sebagai berikut:

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (N \sum Y)^2)}} \\ &= \frac{(20)(5382) - (78)(1377)}{\sqrt{(20)(306) - (78)^2} \cdot (20)(95445) - (1377)^2} \\ &= \frac{107.640 - 107.406}{\sqrt{(6.120 - 6.084) \cdot (1.908.900 - 1.896.129)}} \\ &= \frac{234}{\sqrt{(36) \cdot (127.71)}} \\ &= \frac{234}{\sqrt{4.597.56}} \\ &= \frac{234}{678.05} \end{aligned}$$

$$= 0.345$$

Dengan hasil analisis di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil  $r_{xy}$  sebesar 0.345. kemudian untuk mengetahui apakah angket di atas dapat dikatakan valid, maka dapat dilanjutkan dengan melihat tabel nilai koefisien “r” *product moment* dengan “N” 20.

Nilai “r” tabel *product moment* “N” 20 pada taraf signifikan 5% adalah 0.444 sedangkan hasil dari  $r_{xy}$  adalah 0.345. Ternyata  $r_{xy}$  lebih kecil dibandingkan dengan r tabel. Maka dari itu item pernyataan soal nomor 1 dinyatakan tidak valid.

Untuk pengujian pernyataan soal nomor 2 sampai 20 dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti pengujian item soal nomor 1 di atas. Hasil uji validasi item soal penggunaan *gadget* secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini:



**Tabel 3.2**  
**Hasil Uji Validitas Item Soal Penggunaan *Gadget***  
**Secara Keseluruhan**

<b>No.</b>	<b>“r” Hitung</b>	<b>“r” Tabel</b>	<b>Keterangan</b>
<b>1.</b>	0,345	0,444	Tidak Valid
<b>2.</b>	0,249	0,444	Tidak Valid
<b>3.</b>	0,809	0,444	Valid
<b>4.</b>	0,848	0,444	Valid
<b>5.</b>	0,858	0,444	Valid
<b>6.</b>	0,830	0,444	Valid
<b>7.</b>	0,254	0,444	Tidak Valid
<b>8.</b>	0,682	0,444	Valid
<b>9.</b>	0,860	0,444	Valid
<b>10.</b>	0,633	0,444	Valid
<b>11.</b>	0,648	0,444	Valid
<b>12.</b>	0,648	0,444	Valid
<b>13.</b>	0,741	0,444	Valid
<b>14.</b>	0,805	0,444	Valid
<b>15.</b>	0,316	0,444	Tidak Valid
<b>16.</b>	0,502	0,444	Valid
<b>17.</b>	0,466	0,444	Valid
<b>18.</b>	0,484	0,444	Valid
<b>19.</b>	0,197	0,444	Tidak Valid
<b>20.</b>	0,170	0,444	Tidak Valid

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 20 item soal di atas terdapat 14 item soal pernyataan yang valid yaitu nomor 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18. Sedangkan item yang tidak valid berjumlah 6 item soal pernyataan yaitu item nomor 1, 2, 7, 15, 19, 20. Dari beberapa item yang valid di atas, item yang sudah siap digunakan untuk alat penyimpulan data terdapat 14 item soal. Sedangkan 6 item yang tidak valid di hilangkan atau tidak digunakan untuk alat pengumpulan data.

b. Angket Perkembangan Emosional Anak

**Tabel 3.3**  
**Pengujian Validitas Angket Uji Coba Perkembangan**  
**Emosional Anak Soal Nomor 1**

<b>No. Res</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>X<sup>2</sup></b>	<b>Y<sup>2</sup></b>	<b>XY</b>
<b>1.</b>	4	69	16	4761	276
<b>2.</b>	3	61	9	3721	183
<b>3.</b>	4	74	16	5476	296
<b>4.</b>	3	61	9	3721	183
<b>5.</b>	3	60	9	3600	180
<b>6.</b>	4	80	16	6400	320
<b>7.</b>	4	79	16	6241	316
<b>8.</b>	3	63	9	3969	189
<b>9.</b>	3	62	9	3844	186

<b>10.</b>	4	76	16	5776	304
<b>11.</b>	4	78	16	6084	312
<b>12.</b>	4	72	16	5184	288
<b>13.</b>	4	72	16	5184	288
<b>14.</b>	4	66	16	4356	264
<b>15.</b>	4	70	16	4900	280
<b>16.</b>	4	77	16	5929	308
<b>17.</b>	4	70	16	4900	280
<b>18.</b>	3	75	9	5625	225
<b>19.</b>	4	71	16	5041	284
<b>20.</b>	4	65	16	4225	260
<b>Jumlah</b>	<b>74</b>	<b>1401</b>	<b>278</b>	<b>98937</b>	<b>5222</b>

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil dari:

$$\sum X = 74$$

$$\sum Y = 1401$$

$$\sum X^2 = 278$$

$$\sum Y^2 = 98937$$

$$\sum XY = 5222$$

Kemudian untuk mencari validitas angket tersebut, maka dianalisis menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

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

$$\begin{aligned}
&= \frac{(20)(5222) - (74)(1401)}{\sqrt{(20)(278) - (74)^2 \cdot (20)(98937) - (1401)^2}} \\
&= \frac{104.440 - 103.401}{\sqrt{(5.560 - 5.476) \cdot (1.978.740 - 1.962.801)}} \\
&= \frac{1.039}{\sqrt{(84) \cdot (159.39)}} \\
&= \frac{1.039}{1.157} \\
&= 0.898
\end{aligned}$$

Dengan hasil analisis di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil  $r_{xy}$  sebesar 0.898. Kemudian untuk mengetahui apakah angket di atas dapat dikatakan valid, maka dapat dilanjutkan dengan melihat tabel nilai koefisien “r” *product moment* dengan “N” 20.

Nilai “r” tabel *product moment* “N” 20 pada taraf signifikan 5% adalah 0.444 sedangkan hasil dari  $r_{xy}$  adalah 0.898. Ternyata  $r_{xy}$  lebih besar dibandingkan dengan r tabel. Maka dari itu item pernyataan soal nomor 1 dinyatakan valid.

Untuk pengujian pernyataan soal nomor 2 sampai 20 dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti pengujian item soal nomor 1 di atas. Hasil uji validasi item soal perkembangan emosional secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.4**  
**Hasil Uji Validitas Item Soal Perkembangan**  
**Emosional Anak Secara Keseluruhan**

No.	“r” Hitung	“r” Tabel	Keterangan
1.	0,898	0,444	Valid
2.	0,627	0,444	Valid
3.	0,638	0,444	Valid
4.	0,750	0,444	Valid
5.	0,607	0,444	Valid
6.	0,230	0,444	Tidak Valid
7.	0,673	0,444	Valid
8.	0,701	0,444	Valid
9.	0,783	0,444	Valid
10.	0,359	0,444	Tidak Valid
11.	0,690	0,444	Valid
12.	0,708	0,444	Valid
13.	0,294	0,444	Tidak Valid
14.	0,529	0,444	Valid

<b>15.</b>	0,701	0,444	Valid
<b>16.</b>	0,702	0,444	Valid
<b>17.</b>	0,474	0,444	Valid
<b>18.</b>	0,143	0,444	Tidak Valid
<b>19.</b>	0,802	0,444	Valid
<b>20.</b>	0,709	0,444	Valid

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 20 item soal di atas terdapat 16 item soal pernyataan yang valid yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 20. Sedangkan item yang tidak valid berjumlah 4 item soal pernyataan yaitu item nomor 6, 10, 13, 18. Dari beberapa item yang valid di atas, item yang sudah siap digunakan untuk alat penyimpulan data terdapat 16 item soal. Sedangkan 4 item yang tidak valid di hilangkan atau tidak digunakan untuk alat pengumpulan data.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel

atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

Adapun untuk mencari reliabilitas angket secara keseluruhan peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11}$$

Keterangan:

$r_{11}$  : reliabilitas instrument

$k$  : jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma^2 b$  : jumlah varian butir

$\sigma^2 t$  : varian tota

Rumus untuk varian total dan varian butir yaitu:

$$\sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

#### a. Angket Penggunaan *Gadget*

Dalam menghitung reliabilitas, langkah yang dilakukan peneliti yaitu membuat tabel tabulasi skor angket penggunaan *gadget* yang sudah valid, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Tabulasi Skor Angket Penggunaan *Gadget* Yang Sudah Valid**

No. Res	No. Item Soal														Jumlah	Kuadrat Skor Total
	P3	P4	P5	P6	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P16	P17	P18		
1	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	50	2500
2	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	48	2304
3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	4	4	45	2025
4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	4	44	1936
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	1764
6	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	46	2116
7	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	53	2809
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	3136
9	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	47	2209
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	1764
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	55	3025
12	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	53	2809
13	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	54	2916
14	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	48	2304
15	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	46	2116
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	1764
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	44	1936
18	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	55	3025
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	54	2916
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	3136
$\Sigma X$	<b>72</b>	<b>71</b>	<b>70</b>	<b>71</b>	<b>69</b>	<b>69</b>	<b>64</b>	<b>73</b>	<b>73</b>	<b>71</b>	<b>70</b>	<b>63</b>	<b>72</b>	<b>72</b>	<b>980</b>	<b>48510</b>
$\Sigma X^2$	<b>264</b>	<b>257</b>	<b>250</b>	<b>257</b>	<b>243</b>	<b>243</b>	<b>208</b>	<b>271</b>	<b>271</b>	<b>257</b>	<b>250</b>	<b>205</b>	<b>264</b>	<b>264</b>		



Pertama mencari varians total dengan cara:

$$\sigma^2 t = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma^2 t = \frac{48510 - \frac{(980)^2}{20}}{20}$$

$$\sigma^2 t = \frac{48510 - \frac{960.400}{20}}{20}$$

$$\sigma^2 t = \frac{48510 - 48.020}{20}$$

$$\sigma^2 t = \frac{490}{20}$$

$$\sigma^2 t = 24.5$$

Kemudian mencari varians butir tiap-tiap item sebagai berikut:

$$\sigma^2 b_1 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma^2 b_1 = \frac{264 - \frac{(72)^2}{20}}{20}$$

$$\sigma^2 b_1 = \frac{264 - \frac{5.184}{20}}{20}$$

$$\sigma^2 b_1 = \frac{264 - 259.2}{20}$$

$$\sigma^2 b_1 = \frac{4.8}{20}$$

$$\sigma^2 b_1 = 0,24$$

Maka selanjutnya untuk mencari varians skor butir item nomor 2 dan berikutnya dilakukan dengan cara yang sama seperti pada item nomor 1. Adapun hasil keseluruhan varians butir penggunaan *gadget* sebagai berikut:

$$\sigma^2 b = \sigma^2 b_1 + \sigma^2 b_2 + \sigma^2 b_3 + \dots \dots \dots \sigma^2 b_{14}$$

$$\begin{aligned} \sigma^2 b &= 0,24 + 0,2475 + 0,25 + 0,2475 + 0,2475 + 0,2475 \\ &+ 0,16 + 0,2275 + 0,2275 + 0,2475 + 0,25 + 0,3275 + \\ &0,24 + 0,24 = 3.40 \end{aligned}$$

Selanjutnya, masukkan nilai *Alpha* dengan rumus berikut:

$r_{11}$ 
 $r_{11}$ 

$$r_{11} = \left[\frac{14}{13}\right][1 - 0,139]$$

$$r_{11} = [1,077] \cdot [0.861]$$

 $r_{11}$ 

Selanjutnya, melihat pada tabel koefisien *Alpha* sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Koefisien *Alpha***

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Reabilitas</b>
>0,90	Very highly reliable
0,80 – 0,90	Highly reliable
0,70 – 0,79	Reliable
0,60 – 0,69	Marginally/minimal reliable
<0,60	Unacceptably low reliable

Jadi nilai koefisien *Cronbach Alpha* adalah 0,927 lebih besar dari 0,80 yang berarti keseluruhan item pernyataan angket adalah Very highly reliable.

b. Angket Perkembangan Emosional Anak

Dalam menghitung reliabilitas, langkah yang dilakukan peneliti yaitu membuat tabel tabulasi skor angket perkembangan emosional anak yang sudah valid, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.7**  
**Tabulasi Skor Perkembangan Emosional Anak yang Sudah Valid**

No. Res	No. Item																Jumlah	Kuadrat Skor Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P7	P8	P9	P1 1	P1 2	P1 4	P1 5	P1 6	P1 7	P1 9	P2 0		
1	4	4	4	4	2	4	3	3	4	3	4	2	4	4	3	2	54	2916
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	47	2209
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	62	3844
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	2304
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	2304
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	4096
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	4096
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	49	2401
9	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	49	2401
10	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	62	3844
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	4096
12	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	57	3249
13	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	58	3364
14	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52	2704
15	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	56	3136
16	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	3844
17	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	56	3136
18	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	61	3721
19	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	2	3	3	4	4	4	57	3249
20	4	4	4	3	3	4	2	4	2	4	3	3	3	2	3	3	51	2601
$\Sigma X$	<b>74</b>	<b>74</b>	<b>71</b>	<b>72</b>	<b>66</b>	<b>70</b>	<b>68</b>	<b>72</b>	<b>70</b>	<b>71</b>	<b>66</b>	<b>68</b>	<b>72</b>	<b>74</b>	<b>68</b>	<b>65</b>	<b>1121</b>	<b>63515</b>
$\Sigma X^2$	<b>278</b>	<b>278</b>	<b>259</b>	<b>264</b>	<b>224</b>	<b>250</b>	<b>238</b>	<b>264</b>	<b>252</b>	<b>257</b>	<b>228</b>	<b>238</b>	<b>264</b>	<b>280</b>	<b>236</b>	<b>219</b>		

Pertama mencari varians total dengan cara:

$$\sigma^2 t = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma^2 t = \frac{63515 - \frac{(1121)^2}{20}}{20}$$

$$\sigma^2 t = \frac{63515 - \frac{1.256.641}{20}}{20}$$

$$\sigma^2 t = \frac{63515 - 62.832.05}{20}$$

$$\sigma^2 t = \frac{683}{20}$$

$$\sigma^2 t = 34.15$$

Kemudian mencari varians butir tiap-tiap item sebagai berikut:

$$\sigma^2 b_1 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma^2 b_1 = \frac{278 - \frac{(74)^2}{20}}{20}$$

$$\sigma^2 b_1 = \frac{278 - \frac{5.476}{20}}{20}$$

$$\sigma^2 b_1 = \frac{278 - 273.8}{20}$$

$$\sigma^2 b_1 = \frac{4.2}{20}$$

$$\sigma^2 b_1 = 0.21$$

Maka selanjutnya untuk mencari varians skor item nomor 2 dan berikutnya dilakukan dengan cara yang sama seperti pada item nomor 1. Adapun hasil keseluruhan varians butir perkembangan emosional anak sebagai berikut:

$$\sigma^2 b = \sigma^2 b_1 + \sigma^2 b_2 + \sigma^2 b_3 + \dots \dots \dots \sigma^2 b_{16}$$

$$\begin{aligned} \sigma^2 b = & 0,21 + 0,21 + 0,3475 + 0,24 + 0,35 + 0,25 + 0,34 + \\ & 0,24 + 0,35 + 0,2475 + 0,51 + 0,34 + 0,24 + 0,31 + 0,24 \\ & + 0,3875 = 4,8125 \end{aligned}$$

Selanjutnya, masukkan nilai *Alpha* dengan rumus berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \cdot \left[ 1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

$$r_{11} = \left[ \frac{16}{16-1} \right] \cdot \left[ 1 - \right.$$

$$\left. \frac{4,8125}{34,15} \right]$$

$$r_{11} = \left[ \frac{16}{15} \right] \cdot [1 - 0,141]$$

$$r_{11} = [1,066] \cdot [0,859]$$

$$r_{11} =$$

$$0,915$$

Selanjutnya, melihat pada tabel koefisien *Alpha* sebagai berikut:

**Tabel 3.8**  
**Koefisien *Alpha***

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Reabilitas</b>
>0,90	Very highly reliable
0,80 – 0,90	Highly reliable
0,70 – 0,79	Reliable
0,60 – 0,69	Marginally/minimal reliable
<0,60	Unacceptably low reliable

Jadi nilai koefisien *Cronbach Alpha* adalah 0,915 lebih besar dari 0,80 yang berarti keseluruhan item pernyataan angket adalah Very highly reliable.



## G. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Prasyarat Analisis Statistik

#### a. Uji Normalitas Data

Menggunakan Uji Chi Kuadrat, dengan rumus sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_0}$$

Keterangan:

$X^2$  : Chi Kuadrat

$f_0$  : Frekuensi yang diobservasi

$f_h$  : Frekuensi yang diharapkan

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.

#### b. Uji Homogenitas Data

$$F = \frac{S_{\text{besar}}}{S_{\text{kecil}}}$$

Keterangan:

$S_{\text{besar}}$  : varians dari keompok dengan varians terbesar atau lebih banyak.

$S_{\text{kecil}}$  : varians dari kelompok dengan varians terkecil atau lebih banyak.

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

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

## 2. Uji Hipotesis Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya ialah melakukan analisis data yang sudah masuk. Analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian, karena langkah ini digunakan untuk menjawab permasalahan yang peneliti ajukan sebelumnya. Teknik analisis yang akan peneliti gunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak sekolah dasar di keluraham Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma adalah dengan menggunakan rumus *product moment*, yaitu:

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi

$x$  = nilai variabel X

$y$  = nilai variabel Y

$n$  = jumlah data

$\sum xy$  = jumlah perkalian antara variabel x dan y

$\sum x^2$  = jumlah dari kuadrat x

$\sum y^2$  = jumlah dari kuadrat y

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Umum Wilayah Penelitian**

##### **1. Sejarah Terbentuknya Kelurahan Masmambang**

Pada mulanya kelurahan Masmambang dulunya bernama, Tanjung Bunga kemudian berganti lagi dengan nama Guntur Tanah. Penduduk asli kelurahan Masmambang ini adalah keturunan dari kerajaan Majapahit. Majapahit merupakan salah satu kerajaan yang bercorak hindu – budha. Sekitar tahun 1817 masuklah kerajan-kerajan islam ke pulau jawa, kemudian menyebarkan agama islam ke kerajaan Majahpahit, karena kerajaan Majapahit tidak mau tunduk dengan kerajaan islam atau tidak mau menganut ajaran islam. Sebagian penduduk kerajaan majapahit pergi meninggalkan pulau jawa menyebrang atau berpindah ke pulau sumatara. Pimpinan dari penduduk Majahpahit tersebut bernama Sibaka dan Sibiki.

Pertama kalinya penduduk Majahpahit masuk Masmambang, mereka menamainya dengan nama Tanjung Bunga. Pada tahun selanjutnya setelah peradaban telah maju, agama islam sudah berkembang, keturunan yang membawa masyarakat majahpahit berpindah dari pulau jawa ke masmambang tadi mendirikan sebuah benteng pertahanan dan benteng itu di beri nama guntur tanah, karena benteng tadi terbuat dari tanah .

Sibaka dan Sibiki memiliki keturunan bernama puyang kemalo bumi , beliau merupakan seorang raja atau pemangku, dan memiliki seorang putri. Putri tersebut bernama Rubiyah dan pada saat itu baru berumur sekitar 12 tahun. Ketika itu hari mendung/mau hujan pada saat putri rubiyah akan mandi turunlah sebuah pelangi/gunia kedalam pasu, seolah - olah pelangi tersebut meminum air tersebut, dan berkemilauanlah pasu tersebut, dan putri pun ketakutan dan berteriak/menjerit sekuat tenaga. Terdengarlah oleh puyang kemalo bumi tadi,dan berlari membawa sebuah pedang ke tempat putri rubiyah.

Puyang kemalo bumi tadi pun terkrjut melihat pelangi di dalam pasu tersebut, kemudian dibacakanlah sebuah mantra sambil menebaskan pedang tersebut ke palangi yang berada di dalam pasu tersebut . Tebasan dan potongan pelangi tersebut berubah menjadi butiran-butiran emas, pasu tersebut penuh dengan emas . Disinilah nama masmambang diambil, karena ada emas ( MAS) yang ke mambang ( MAMBANG ) atau terapung dan ada yang mengartikan bahwa mambang itu adalah dewa. Karena pada saat itu kepercayaan animisme dan dinamisme masyarakat masih sangat kental dan belum mengenal ajaran agama islam. Setelah masuk tahun/masa pemerintahan reformasi sekitar tahun 1996- 1998 Masmambang dijadikan kelurahan per-contohan karena kelurahan masmambang ibu kota kecamatan, waktu itu kabupaten seluma masih tiga kecamatan, diantaranya, kec. Sukaraja, kec . Tais dan kec. Talo. Dan sejak masmambang menjadi kelurahan, masmambang sudah enam kali berganti kelurahan.

## 2. Keadaan Kepengurusan Kelurahan Masmambang

Data rincian kepengurusan kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma dapat dilihat berdasarkan tabel dibawah ini:

**Tabel 4.1**  
**Daftar Urut Kepangkatan (DUK) ASN Unit Organisasi**  
**Kelurahan Masmambang**

No.	Nama/NIP	Pangkat/Gol	Jabatan
1.	<u>Suyatmi, SH</u> NIP. 198011082005022002	Penata/III c	Kasi Umum
2.	<u>Surianto, S.IP</u> NIP. 197210102007011049	Penata Muda Tk.I/III b	Lurah
3.	<u>Erlis Efendi, S.Sos</u> NIP. 196512291986031009	Penata Tk.I/III d	Staff
4.	<u>Pihanawati</u> NIP. 197103191994032002	Penata Muda Tk. I/III b	Staff
5.	<u>Denny Mirtha, S.IP</u> NIP. 198204252006041015	Penata/III c	Staff
6.	<u>Febri Darmawan, S.IP</u> NIP. 199302192002121011	Penata Muda III/a	Staff
7.	<u>Fovi Novika</u> NIP. 198510162006042004	Pengatur Tk I/II d	Staff
8.	Bastian		PHL
9.	Linda Wati		PHL
10.	Maludin		Ketua

			RW 01
11.	Pahrudin		Ketua RW 02
12.	Muharam		Ketua RT 01
13.	Asmara Hadi		Ketua RT 02
14.	Busran		Ketua RT 03
15.	Izan Fahrozi		Ketua RT 04
16.	Nopiar Sono		Ketua RT 05
17.	A. Bustari		Ketua RT 06
18.	Zainudin		Ketua RT 07
19.	Ujang Jami'at		Ketua RT 08

**Tabel 4.2**  
**Rekapitulasi Jumlah Penduduk Kelurahan**  
**Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma**

No.	KK		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
1.	36	1	37
2	38	8	46
3	44	8	52
4	46	4	50
5	56	4	60
6	33	4	37
7	44	2	46
8	44	7	51
	<b>341</b>	<b>38</b>	<b>379</b>



No.	JIWA		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
1	74	65	139
2	74	74	148
3	86	89	175
4	90	89	179
5	108	112	220
6	65	67	132
7	91	79	170
8	74	65	139
	<b>662</b>	<b>640</b>	<b>1302</b>

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

Untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak sekolah dasar di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma, maka peneliti melakukan penelitian terhadap anak sekolah dasar di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma sebagai responden dengan menyebarkan angket. Data skor yang diperoleh dari responden tersebut disusun dan ditabulasikan oleh peneliti. Angket yang disebarkan kepada responden sudah di uji cobakan terlebih dahulu dan hasilnya dapat dilihat pada bab III yaitu pada hasil

validasi dan reabilitas. Berikut hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti:

#### 1. Penggunaan *Gadget*

Dalam penelitian ini peneliti akan menyajikan hasil peneliian yang berkaitan dengan penggunaan *gadget*. Data ini didapatkan dari hasil jawaban angket 20 orang responden dengan 20 item pernyataan. Hasil skor angket yang telah diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4.3**  
**Data Skor Angket Penggunaan *Gadget***

<b>No.</b>	<b>Nama Responden</b>	<b>Kelas</b>	<b>Nilai Angket</b>
1	Azzahra Adelia	IV	53
2	Dea Naelatul Aliyah	IV	50
3	Dias Pikri	IV	49
4	Diska Eka Cahyani	IV	46
5	Fellya Novitri	IV	42
6	Galih Puja Pratama	IV	48
7	Khsirunisa Febri Ulhaq	IV	53
8	Muhammad Fahri Al Faris	IV	56
9	Muhammad Lorenza	IV	47
10	Okta Viani	IV	45
11	Rahmat Fajar Kurniawan	IV	55

12	Raisya Zahra Rizkiyani	IV	50
13	Regza Permata Aulia	IV	54
14	Serli Juliani	IV	51
15	Tabes Juhari Pratama	IV	48
16	Vicky Kurniawan Horax	IV	46
17	Yelsi Dwi Putri	IV	46
18	Sapta Deza	V	54
19	Zendra	V	58
20	Arizka Syapira	VI	55
	<b>Total</b>		1006

Selanjutnya hasil nilai skor angket di atas dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata.

Hasil tabulasi dengan perhitungan sebagai berikut:

**Tabel 4.4**  
**Perhitungan Mean Angket Penggunaan *Gadget***

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>FX</b>	<b>X<sup>2</sup></b>	<b>F (X<sup>2</sup>)</b>
42	1	42	1764	1764
45	1	45	2025	2025
46	3	138	2116	6348
47	1	47	2209	2209
48	2	96	2304	4608
49	1	49	2401	2401
50	2	100	2500	5000
51	1	51	2601	2601
53	2	106	2809	5618
54	2	108	2916	5832

55	2	110	3025	6050
56	1	56	3136	3136
58	1	58	3364	3364
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>1006</b>	<b>33170</b>	<b>50956</b>

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

$$\text{Mean} = \frac{\sum FX}{n} = \frac{1006}{20} = 50,3$$

Langkah selanjutnya mencari standar desviasi skor angket, dengan perhitungan yaitu:

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

$$SD = \frac{1}{20} \sqrt{(20)(50956) - (1006)^2}$$

$$SD = \frac{1}{20} \sqrt{(1.019.120) - (1.012.036)}$$

$$SD = \frac{1}{20} \sqrt{7.084}$$

$$SD = \frac{1}{20} (84.167)$$

$$SD = 4,21$$

Langkah selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah skor angket, dengan memasukkan ke dalam rumus yaitu

—————→ Atas/Tinggi

$$M + 1. SD = 50,3 + 4,21 = 54,51$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - 1. SD = 50,3 - 4,21 = 46,09$$

—————→ Bawah/Rendah

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

**Tabel 4.5**  
**Data Frekuensi Penggunaan *Gadget***

No.	Nilai Angket	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	54,51 – ke atas	Atas/Tinggi	6	30 %
2.	46,09 – 54,51	Tengah/Sedang	12	60%
3.	46,09 – ke bawah	Bawah/Rendah	2	10%
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>	<b>100%</b>

Dari hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai skor angker penggunaan *gadget* termasuk dalam kategori tengah/sedang. Hal tersebut terlihat dari

tabel persentase di atas bahwa sebanyak 12 sampel (60%) berada pada kategori tengah/sedang.

## 2. Angket Perkembangan Emosional Anak

Berikut ini adalah hasil penelitian nilai skor angket perkembangan emosional anak yang juga diberikan kepada 20 orang dengan 20 item pernyataan. Hasil skor angket yang telah diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Data Skor Perkembangan Emosional Anak**

No.	Nama Responden	Kelas	Nilai Angket
1	Azzahra Adelia	IV	55
2	Dea Naelatul Aliyah	IV	52
3	Dias Pikri	IV	54
4	Diska Eka Cahyani	IV	49
5	Fellya Novitri	IV	52
6	Galih Puja Pratama	IV	60
7	Khsirunisa Febri Ulhaq	IV	64
8	Muhammad Fahri Al Faris	IV	52
9	Muhammad Lorenza	IV	55
10	Okta Viani	IV	60
11	Rahmat Fajar Kurniawan	IV	63
12	Raisya Zahra Rizkiyani	IV	58
13	Regza Permata Aulia	IV	57
14	Serli Juliani	IV	52
15	Tabes Juhari Pratama	IV	57
16	Vicky Kurniawan Horax	IV	62

17	Yelsi Dwi Putri	IV	55
18	Sapta Deza	V	56
19	Zendra	V	56
20	Arizka Syapira	VI	52
	<b>Total</b>		<b>1121</b>

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

**Tabel 4.7**  
**Perhitungan Mean Angket Perkembangan Emosional**  
**anak**

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>FX</b>	<b>X<sup>2</sup></b>	<b>F (X<sup>2</sup>)</b>
49	1	49	2401	2401
52	5	260	2704	13520
54	1	54	2916	2916
55	3	165	3025	9075
56	2	112	3136	6272
57	2	114	3249	6498
58	1	116	3364	6728
60	2	120	3600	7200
62	1	62	3844	3844
63	1	63	3969	3969
64	1	64	4096	4096
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>1121</b>	<b>36304</b>	<b>63155</b>

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

$$Mean = \frac{\sum FX}{n} = \frac{1121}{20} = 56,05$$

Langkah selanjutnya mencari standar desviasi skor angket, dengan perhitungan yaitu:

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

$$SD = \frac{1}{20} \sqrt{(20)(63155) - (1121)^2}$$

$$SD = \frac{1}{20} \sqrt{(1.263.100) - (1.256.641)}$$

$$SD = \frac{1}{20} \sqrt{6459}$$

$$SD = \frac{1}{20} (80.368)$$

$$SD = 4.018$$

Langkah selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah skor angket, dengan memasukkan ke dalam rumus yaitu



—————→ Atas/Tinggi

$$M + 1. SD = 56,05 + 4,018 = 60,068$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - 1. SD = 56,05 - 4,018 = 52,032$$

—————→ Bawah/Rendah

Setelah semua perhitungan selesai, berikut ini adalah data frekuensi skor angket perkembangan emosional anak:

**Tabel 4.8**

**Data Frekuensi Perkembangan Emosional Anak**

No.	Nilai Angket	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	60,191 – ke atas	Atas/Tinggi	5	25 %
2.	52,109 – 60,191	Tengah/Sedang	14	70%
3.	52,109 - ke bawah	Bawah/Rendah	1	5%
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>	<b>100%</b>

Dari hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai skor angket perkembangan emosional anak termasuk dalam kategori tengah/sedang. Hal tersebut terlihat dari

tabel persentase di atas bahwa sebanyak 14 sampel (70%) berada pada kategori tengah/sedang.

## C. Analisis Data Penelitian

### 1. Uji Prasyarat

#### a. Uji Normalitas Data

##### 1) Uji normalitas penggunaan *gadget*

##### a) Menentukan jumlah kelas interval

Untuk pengujian normalitas *chi kuadrat* ini jumlah kelas interval ditetapkan = 6

##### b) Menentukan panjang kelas interval

$$P = \frac{\text{Data terbesar} - \text{Data Terkecil}}{BK}$$

$$= \frac{58 - 42}{6}$$

$$= \frac{16}{6}$$

$$= 2,667 \text{ (dibulatkan menjadi 3)}$$

##### c) Menyusun nilai ke dalam tabel distribusi frekuensi, sekaligus tabel penolong untuk menghitung harga *chi kuadrat* hitung.

**Tabel 4.9**  
**Tabel Penolong Untuk Pengujian Normalitas**  
**Data Penggunaan *Gadget* dengan Chi Kuadrat**

<b>Interval</b>	<b>Fo</b>	<b>Fh</b>	<b>fo-fh</b>	<b>(fo-fh)<sup>2</sup></b>	<b>X<sup>2</sup></b>
42-44	1	0,5	0,5	0,25	0,5
45-47	5	3	2	4	1,334
48-50	5	7	-2	4	0,571
51-53	3	7	-4	16	2,286
54-56	5	3	2	4	1,334
57-59	1	0,5	0,5	0,25	0,5
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>-1</b>	<b>28,5</b>	<b>6,525</b>

d) Menghitung  $f_h$  (frekuensi yang diharapkan)

Cara menghitung  $f_h$  didasarkan pada presentase luas tiap bidang kurva normal dikalikan jumlah data observasi (jumlah individu dalam sampel). Dalam penelitian ini jumlah individu dalam sampel = 20, maka:

- Baris pertama dari atas  $2,7\% \times 20 = 0,54$   
dibulatkan menjadi 0,5.

- Baris kedua dari atas  $13,53\% \times 20 = 2,7$   
dibulatkan menjadi 3.
  - Baris ketiga dari atas  $34,13\% \times 20 = 6,8$   
dibulatkan menjadi 7.
  - Baris keempat dari atas  $34,14\% \times 20 = 6,8$   
dibulatkan menjadi 7.
  - Baris kelima dari atas  $13,53\% \times 20 = 2,7$   
dibulatkan menjadi 3.
  - Baris keenam dari atas  $2,7\% \times 20 = 0,54$   
dibulatkan menjadi 0,5.
- e) 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* ( $x^2$ ) hitung.
- f) Membandingkan harga *chi kuadrat* hitung dengan *chi kuadrat* tabel. Bila harga *chi kuadrat* hitung lebih kecil dari harga *chi kuadrat* tabel maka distribusi data dinyatakan normal, dan bila lebih besar dinyatakan tidak normal.

Dalam perhitungan ditemukan harga *chi kuadrat* hitung = 6,525. Selanjutnya harga ini dibandingkan dengan harga *chi kuadrat* tabel dengan dk (derajat kebebasan)  $6-1 = 5$ . Berdasarkan tabel *chi kuadrat*, diketahui bahwa bila dk = 5 dan kesalahan yang ditetapkan = 5%, maka harga *chi kuadrat* tabel = 11,070. Karena harga *chi kuadrat* hitung lebih kecil dari *chi kuadrat* tabel ( $6,525 < 11,070$ ), maka distribusi data nilai statistik angket penggunaan *gadget* dari 20 responden tersebut dapat dinyatakan berdistribusi normal.

## 2) Uji Normalitas Perkembangan Emosional Anak

### a) Menentukan jumlah kelas internal

Untuk pengujian normalitas *chi kuadrat* ini jumlah

kelas interval ditetapkan = 6

### b) Menentukan panjang kelas interval

$$P = \frac{\text{Data terbesar} - \text{Data Terkecil}}{BK}$$

$$= \frac{64 - 49}{6}$$

$$= \frac{15}{6}$$

= 2,5 (dibulatkan menjadi 3)

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

**Tabel 4.10**  
**Tabel Penolong Untuk Pengujian Normalitas**  
**Data Perkembangan Emosional Anak dengan**  
**Chi Kuadrat**

Interval	F <sub>o</sub>	F <sub>h</sub>	f <sub>o</sub> -f <sub>h</sub>	(f <sub>o</sub> -f <sub>h</sub> ) <sup>2</sup>	X <sup>2</sup>
49 - 51	1	0,5	0,5	0,25	0,5
52 - 54	6	3	3	9	3
55 - 57	7	7	0	0	0
58 - 60	3	7	-4	16	2,286
61 - 63	2	3	-1	1	0,334
64 - 66	1	0,5	0,5	0,25	0,5
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>-1</b>	<b>26,5</b>	<b>6,62</b>

- d) Menghitung  $f_h$  (frekuensi yang diharapkan)

Cara menghitung  $f_h$  didasarkan pada presentase luas tiap bidang kurva normal dikalikan jumlah data observasi (jumlah individu dalam sampel). Dalam penelitian ini jumlah individu dalam sampel = 20, maka:

- Baris pertama dari atas  $2,7\% \times 20 = 0,54$   
dibulatkan menjadi 0,5.
  - Baris kedua dari atas  $13,53\% \times 20 = 2,7$   
dibulatkan menjadi 3.
  - Baris ketiga dari atas  $34,13\% \times 20 = 6,8$   
dibulatkan menjadi 7.
  - Baris keempat dari atas  $34,14\% \times 20 = 6,8$   
dibulatkan menjadi 7.
  - Baris kelima dari atas  $13,53\% \times 20 = 2,7$   
dibulatkan menjadi 3.
  - Baris keenam dari atas  $2,7\% \times 20 = 0,54$   
dibulatkan menjadi 0,5.
- e) 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* ( $x^2$ ) hitung.
- f) Membandingkan harga *chi kuadrat* hitung dengan  
*chi kuadrat* tabel. Bila harga *chi kuadrat* hitung  
lebih kecil dari harga *chi kuadrat* tabel maka

distribusi data dinyatakan normal, dan bila lebih besar dinyatakan tidak normal.

Dalam perhitungan ditemukan harga *chi kuadrat* hitung = 6,62. Selanjutnya harga ini dibandingkan dengan harga *chi kuadrat* tabel dengan *dk* (derajat kebebasan)  $6-1 = 5$ . Berdasarkan tabel *chi kuadrat*, diketahui bahwa bila *dk* = 5 dan kesalahan yang ditetapkan = 5%, maka harga *chi kuadrat* tabel = 11,070. Karena harga *chi kuadrat* hitung lebih kecil dari *chi kuadrat* tabel ( $6,62 < 11,070$ ), maka distribusi data nilai statistik angket perkembangan emosional anak dari 20 responden tersebut dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil akhir perhitungan uji normalitas penggunaan *gadget* dan perkembangan emosional anak dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.11**  
**Uji Normalitas Data Angket Penggunaan *Gadget***  
**Dan Perkembangan Emosional Anak**

No.	Variabel	$X^2_{hitung}$	$X^2_{tabel}$	Keterangan
1.	Penggunaan	6,525	11,070	Normal



	<i>Gadget</i>			
2.	Perkembangan Emosional Anak	6,62	11,070	Normal

b. Uji Homogenitas

Untuk mencari homogenitas sampel antara variabel X dan variabel Y digunakan uji F dengan rumus:

$$F = \frac{S_{\text{besar}}}{S_{\text{kecil}}}$$

Hipotesis yang digunakan adalah:

$$H_0 = \text{varian homogen } \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_a = \text{varian tidak homogen } \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Kedua variabel mempunyai varian yang sama apabila menggunakan  $\alpha = 5\%$  menghasilkan  $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$  dengan dk pembilang = 20-1 dan dk penyebut = 20-1. Dengan varian dari masing-masing variabel digunakan tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.12**  
**Perhitungan Varians Data Angket Penggunaan**  
*Gadget*

X	F	FX	$\bar{x}$	$(X-\bar{x})$	$(X-\bar{x})^2$	F $(X-\bar{x})^2$
42	1	42	50,308	-8,308	69,018	69,018

45	1	45	50,308	-5,308	28,172	28,172
46	3	138	50,308	-4,308	18,556	55,669
47	1	47	50,308	-3,308	10,941	10,941
48	2	96	50,308	-2,308	5,325	10,651
49	1	49	50,308	-1,308	1,710	1,710
50	2	100	50,308	-0,308	0,095	0,189
51	1	51	50,308	0,692	0,479	0,479
53	2	106	50,308	2,692	7,249	14,497
54	2	108	50,308	3,692	13,633	27,266
55	2	110	50,308	4,692	22,018	44,036
56	1	56	50,308	5,692	32,402	32,402
58	1	58	50,308	7,692	59,172	59,172
	<b>20</b>	<b>1006</b>	<b>654</b>	<b>-</b>	<b>268,769</b>	<b>354,2</b>

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum fx}{n} \\ &= \frac{1006}{20} \\ &= 50,3\end{aligned}$$

Varian ( $S^2$ ) dirumuskan dengan  $\frac{\sum f(x-\bar{x})}{n-1}$ ,

sehingga dari tabel di atas diperoleh:

$$\begin{aligned}S^2 &= \frac{\sum f(x-\bar{x})}{n-1} \\ &= \frac{354,2}{20-1} \\ &= \mathbf{18,64}\end{aligned}$$

**Tabel 4.13**  
**Perhitungan Variansi Data Angket Perkembangan**  
**Emosional Anak**

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>FX</b>	$\bar{x}$	$(X-\bar{x})$	$(X-\bar{x})^2$	<b>F (X-<math>\bar{x}</math>)<sup>2</sup></b>
49	1	49	57,273	-8,273	68,438	68,438
52	5	260	57,273	-5,273	27,802	139,008
54	1	54	57,273	-3,273	10,711	10,711
55	3	165	57,273	-2,273	5,165	15,496
56	2	112	57,273	-1,273	1,620	3,240
57	2	114	57,273	-0,273	0,074	0,149
58	1	58	57,273	0,727	0,529	0,529
60	2	120	57,273	2,727	7,438	14,876
62	1	62	57,273	4,727	22,347	22,347
63	1	63	57,273	5,727	32,802	32,802
64	1	64	57,273	6,727	45,256	45,256
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>1121</b>	<b>630</b>	<b>-</b>	<b>222,182</b>	<b>352,851</b>

$$\bar{x} = \frac{\sum fx}{n}$$

$$= \frac{1121}{20}$$

$$= 56,05$$

Varian ( $S^2$ ) dirumuskan dengan  $\frac{\sum f(x-\bar{x})}{n-1}$ ,

sehingga dari tabel di atas diperoleh:

$$S^2 = \frac{\sum f(x-\bar{x})}{n-1}$$

$$= \frac{352,851}{20-1}$$

$$= 18,57$$

Dari hasil perhitungan varian data angket penggunaan *gadget* dan perkembangan emosional anak diketahui  $S^2$  terbesar = 18,64 dan  $S^2$  terkecil = 18,57, sehingga:

$$F = \frac{S_{\text{besar}}}{S_{\text{kecil}}}$$

$$F = \frac{18,64}{18,57}$$

$$= 1,004$$

Dengan menggunakan  $\alpha = 5\%$ ,  $F_{\text{tabel}}$  dk pembilang  
 =  $k - 1$ ,  $F_{\text{tabel}}$  dk penyebut =  $n - k$

Dimana:

$n$  = banyak data dalam satu variabel

$k$  = banyak variabel yang digunakan

$$F_{\text{tabel}} \text{ dk}_1 = 2 - 1$$

$$= 1$$

$$F_{\text{tabel}} \text{ dk}_2 = 20 - 2$$

$$= 18$$

Karena  $F_{hitung} (1,004) \leq F_{tabel} (4,41)$ , maka  $H_0$  diterima, artinya kedua variabel tersebut homogen.

## **2. Uji Hopotesis Data**

Adapun hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma, maka rekapitulasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

### **a. Anak Yang Sering Menggunakan Gadget**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada anak sekolah dasar yang sering menggunakan gadget di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma. Tabel dibawah ini adalah tabel yang digunakan untuk membantu perhitungannya:

**Tabel 4.14**  
**Analisis Hipotesis Data Penelitian**

No.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1.	53	55	2809	3025	2915
2.	50	52	2500	2704	2600
3.	49	54	2401	2916	2646
4.	46	49	2116	2401	2254
5.	42	52	1764	2704	2184
6.	48	60	2304	3600	2880
7.	53	64	2809	4096	3392
8.	56	52	3136	2704	2912
9.	47	55	2209	3025	2585
10.	45	60	2025	3600	2700
11.	55	63	3025	3969	3465
12.	50	58	2500	3364	2900
13.	54	57	2916	3249	3078
14.	51	52	2601	2704	2652
15.	48	57	2304	3249	2736
16.	46	62	2116	3844	2852
17.	46	55	2116	3025	2530
18.	54	56	2916	3136	3024
19.	58	56	3364	3136	3248
20.	55	52	3025	2704	2860
<b>Jumlah</b>	<b>1006</b>	<b>1121</b>	<b>50956</b>	<b>63155</b>	<b>56413</b>

### 1. Model Regresi Linier Sederhana

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel X terhadap variabel Y, maka menggunakan rumus regresi linier sederhana. Sebelum itu, tentukan terlebih dahulu model persamaan regresi linier

sederhana yang akan digunakan dalam penelitian ini,  
yaitu dengan rumus :

$$Y = a + bX$$

Sebelumnya tentukan terlebih dahulu koefisien a dan b :

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{(20)(56413) - (1006)(1121)}{\{(20)(50956) - (1006)^2\}}$$

$$= \frac{1.128,260 - 1.127,726}{1.019,120 - 1.012,036}$$

$$= \frac{534}{708}$$

$$= 0,754$$

$$a = \frac{\sum Y - b \sum X}{n}$$

$$a = \frac{\sum 1121 - 0,754 \sum 1006}{20}$$

$$a = \frac{1121 - 758,524}{20}$$

$$a = \frac{362,476}{20}$$
$$= 18,124$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka dapat dibuat persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$
$$= 18,124 + 0,754X$$

Angka tersebut masing-masing dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Harga konstan (a) sebesar 18,124 artinya ketika variabel X (penggunaan *gadget*) = 0 (harga konstan), variabel Y (perkembangan emosional anak) sebesar 18,124.
- b. Koefisien regresi (b) sebesar 0,754 artinya setiap seringnya penggunaan *gadget* dalam perkembangan emosional anak, maka akan meningkatkan pada perkembangan emosional anak sebesar 18,124.



c. Tanda (+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y dan jika X (penggunaan *gadget*) terlalu sering digunakan, maka akan meningkat perkembangan emosional pada anak.

## 2. Uji Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui besarnya persentase sumbangan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat maka digunakan uji koefisien sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{(20)(56.413) - (1006)(1121)}{\sqrt{(20)(50.956) - (1006)^2 \cdot (20)(63.155) - (1121)^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{(1.128,260) - (1.127.726)}{\sqrt{(1,019,120) - ((1,012,036) \cdot (1,263,100) - (1,256,641))}}$$

$$r_{xy} = \frac{534}{\sqrt{(7084) \cdot (6459)}}$$

$$r_{xy} = \frac{534}{\sqrt{45,755,556}}$$

$$r_{xy} = \frac{534}{676}$$

$$r_{xy} = 0,789$$

Untuk mengetahui seberapa besar sumbangan (kontribusi) yang diberikan antara variabel X dan variabel Y maka dilakukan perhitungan koefisien determinasi (KP).

$$KP = (r)^2 \times 100\%$$

$$= (0,789)^2 \times 100\%$$

$$= 0,622 = 62,25\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas dapat diketahui nilai koefisien  $r = 0,622$ . Nilai ini mempunyai arti bahwa variabel penggunaan gadget (X) mempengaruhi variabel perkembangan emosional anak (Y) sebesar 62,25%.

### 3. Analisis Pengujian Hipotesis Uji t (parsial)

Untuk menguji pengaruh variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat digunakan uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{r \sqrt{n - 2}}{\sqrt{1 - r^2}}$$

$$t = \frac{0,622 \sqrt{20 - 2}}{\sqrt{1 - (0,622)^2}}$$

$$t = \frac{0,622 \sqrt{18}}{\sqrt{1 - 0,387}}$$

$$t = \frac{0,622 \cdot 4,242}{\sqrt{1 - 0,387}}$$

$$t = \frac{2,638}{\sqrt{0,613}}$$

$$t = \frac{2,638}{0,783}$$

$$t = 3,369$$

Hasil uji signifikansi dengan menerapkan uji t, diperoleh  $t_{hitung} = 3,369$ , dan  $t_{tabel}$  pada taraf (0,05) dengan  $dk = 18$  diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 2,101. Ini berarti bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $3,369 \geq$

2,101, kriteria pengujian untuk uji statistik t yang berarti hipotesis ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat pengaruh signifikan antara variabel penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak Sekolah Dasar di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma.

**b. Anak Yang Jarang Menggunakan Gadget**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada anak sekolah dasar yang jarang menggunakan gadget di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma. Tabel dibawah ini adalah tabel yang digunakan untuk membantu perhitungannya:

**Tabel. 4. 15**  
**Analisis Hipotesis Data Penelitian**

No.	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1.	56	53	3136	2809	2968
2.	52	50	2704	2500	2600
3.	54	55	2916	3025	2970
4.	58	50	3364	2500	2900
5.	52	42	2704	1764	2184
6.	54	48	2916	2304	2592
7.	59	53	3481	2809	3127
8.	56	56	3136	3136	3136

9.	54	49	2916	2401	2646
10	45	45	2025	2025	2025
11.	55	55	3025	3025	3025
12.	57	56	3249	3136	3192
13.	48	47	2304	2209	2256
14.	51	51	2601	2601	2601
15.	51	51	2601	2601	2601
16.	58	53	3364	2809	3074
17.	61	51	3721	2601	3111
18.	54	54	2916	2916	2916
19.	57	58	3249	3364	3306
20.	52	53	2704	2809	2756
<b>Jumlah</b>	1084	1030	59032	53344	55986

### 1. Model Regresi Linier Sederhana

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel X terhadap variabel Y, maka menggunakan rumus regresi linier sederhana. Sebelum itu, tentukan terlebih dahulu model persamaan regresi linier sederhana yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu dengan rumus :

$$Y = a + bX$$

Sebelumnya tentukan terlebih dahulu koefisien a dan b :

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{(20)(55986) - (1084)(1030)}{\{(20)(59032) - (1084)^2\}}$$

$$= \frac{1.119,720 - 1.116,520}{1.180,640 - 1.175,056}$$

$$= \frac{3,200}{5,584}$$

$$= 0,573$$

$$a = \frac{\sum Y - b \sum X}{n}$$

$$a = \frac{\sum 1030 - 0,573 \sum 1084}{20}$$

$$a = \frac{1030 - 621,132}{20}$$

$$a = \frac{410,868}{20}$$

$$= 20,543$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka dapat dibuat persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$= 20,543 + 0,573X$$

Angka tersebut masing-masing dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Harga konstan (a) sebesar 20,543 artinya ketika variabel X (penggunaan *gadget*) = 0 (harga konstan), variabel Y (perkembangan emosional anak) sebesar 20,543.
- b) Koefisien regresi (b) sebesar 0,573 artinya setiap penggunaan *gadget* pada anak dalam perkembangan emosionalnya, maka akan meningkatkan pada perkembangan emosional anak sebesar 20,543.
- c) Tanda (+) pada koefisien regresi menunjukkan adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y dan jika X (penggunaan *gadget*) terus digunakan, maka akan meningkat perkembangan emosional pada anak.

## 2. Uji Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui besarnya persentase sumbangan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat maka digunakan uji koefisien sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{(20)(55.986) - (1084)(1030)}{\sqrt{(20)(59.032) - (1084)^2} \cdot (20)(53.344) - (1030)^2}$$

$$r_{xy} = \frac{(1.119.72) - (1.116.520)}{\sqrt{(1.180.64) - (1.175.056)} \cdot (1.066.88) - (1.060.900)}$$

$$r_{xy} = \frac{3.200}{\sqrt{(5,584) \cdot (5.980)}}$$

$$r_{xy} = \frac{3.200}{\sqrt{33.392}}$$

$$r_{xy} = \frac{3.200}{182.734}$$

$$r_{xy} = 0,930$$

Untuk mengetahui seberapa besar sumbangan (kontribusi) yang diberikan antara variabel X dan variabel Y maka dilakukan perhitungan koefisien determinasi (KP).

$$KP = (r)^2 \times 100\%$$

$$= (0,930)^2 \times 100\%$$



$$= 0,865 = 86,5\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas dapat diketahui nilai koefisien  $r = 0,865$ . Nilai ini mempunyai arti bahwa variabel penggunaan gadget (X) mempengaruhi variabel perkembangan emosional anak (Y) sebesar 86,5%.

### 3. Analisis Pengujian Hipotesis Uji t (parsial)

Untuk menguji pengaruh variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat digunakan uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{r \sqrt{n - 2}}{\sqrt{1 - r^2}}$$

$$t = \frac{0,930 \sqrt{20 - 2}}{\sqrt{1 - (0,930)^2}}$$

$$t = \frac{0,930 \sqrt{18}}{\sqrt{1 - 0,865}}$$

$$t = \frac{0930 \cdot 4,242}{\sqrt{1 - 0,865}}$$

$$t = \frac{0,930 \cdot 4,242}{\sqrt{0,136}}$$

$$t = \frac{3,945}{0,369}$$

$$t = 10,691$$

Hasil uji signifikansi dengan menerapkan uji t, diperoleh  $t_{hitung} = 10,691$ , dan  $t_{tabel}$  pada taraf (0,05) dengan  $dk = 18$  diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 2,101. Ini berarti bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $10,691 \geq 2,101$ , kriteria pengujian untuk uji statistik t yang berarti hipotesis ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat pengaruh signifikan antara variabel penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak Sekolah Dasar di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisis dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak Sekolah Dasar di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data menggunakan persamaan regresi linier sederhana pada anak

yang sering menggunakan *gadget*  $Y = 18,124 + 0,754X$ , persamaan tersebut terlihat bahwa nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,754 menunjukkan setiap seringnya penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak, maka akan meningkatkan perkembangan emosional anak sebesar 18,124, dan juga pada anak yang jarang menggunakan *gadget*  $Y = 20,543 + 0,573X$  menunjukkan bahwa setiap anak menggunakan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak sebesar 0,573, akan meningkat pada perkembangan emosionalnya sebesar 20,543.

Hasil perhitungan koefisien determinasi diketahui bahwa variabel penggunaan *gadget* (X) memberikan nilai sumbangsi efektif terhadap variabel perkembangan emosional anak (Y) dengan nilai koefisien pada anak yang sering menggunakan *gadget*  $r = 0,622 = 62,25\%$ , dan juga pada anak yang jarang menggunakan *gadget*  $r = 0,865 = 86,5\%$ . Nilai ini mempunyai arti bahwa setiap variabel penggunaan *gadget* (X) pada anak yang sering menggunakan *gadget* maupun anak yang masi

jarang menggunakan *gadget* mempengaruhi variabel perkembangan emosional anak (Y).

Hasil uji hipotesis yaitu pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak sekolah dasar. Berdasarkan uji t, pada anak yang sering menggunakan *gadget* diperoleh  $t_{hitung} = 3,369$ , dan juga pada anak yang jarang menggunakan *gadget* diperoleh  $t_{hitung} = 10,691$   $t_{tabel}$  pada taraf (0,05) dengan dk = 18 sebesar 2,101. Ini berarti bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ , yaitu  $3,369 \geq 2,101$  dan  $10,691 \geq 2,101$ . Kriteria pengujian untuk uji statistik t yang berarti hipotesis ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat pengaruh signifikan antara variabel penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak Sekolah Dasar di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma, sedangkan hipotesis ( $H_o$ ) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang dilakukan anak dapat meningkatkan perkembangan emosional anak sekolah dasar di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma.

Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Jessica Citra Juterfan Wau dengan judul dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak di SD Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019, hasil penelitian menyimpulkan terdapat pengaruh yang positif dan negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak di SD Swasta Assisi Medan Selayang. Dengan melihat hasil penelitian diatas, maka diharapkan orangtua dapat memperhatikan dan mengawasi anak lebih lagi dalam menggunakan *gadget* dan agar dapat menghindari kesehatan yang berdampak buruk bagi anak.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Citra Jessica. 2019. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak di SD Swasta Assisi Medan Selayang*. Medan: Program Studi Ners Stikes Santa Elisabeth Medan.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan terdapat pengaruh penggunaan *gadget* (X) terhadap perkembangan emosional anak (Y). Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data menggunakan persamaan regresi linier sederhana pada anak yang sering menggunakan *gadget* sebagai berikut  $Y = 42,515 + 0,754X$ , dan juga anak yang jarang menggunakan *gadget*  $Y = 20,543 + 0,573X$ . Hasil perhitungan koefisien determinasi diketahui bahwa variabel penggunaan *gadget* (X) memberikan nilai sumbangsi efektif terhadap variabel perkembangan emosional anak (Y) pada anak yang sering menggunakan *gadget* dengan nilai koefisien  $r = 0,622 = 62,25\%$ , dan juga anak yang jarang menggunakan *gadget* dengan nilai koefisien  $r = 0,865 = 86,5\%$ . Berdasarkan uji t, diperoleh  $t_{hitung}$  pada anak yang sering menggunakan *gadget* = 3,369 dan juga anak yang jarang menggunakan *gadget* = 10,691,  $t_{tabel}$  pada taraf (0,05) dengan  $dk = 18$  sebesar 2,101.

Ini berarti bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ , yaitu  $3,369 \geq 2,101$  dan  $10,691 \geq 2,101$ . Kriteria pengujian untuk uji statistik  $t$  yang berarti hipotesis ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat pengaruh signifikan antara variabel penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak Sekolah Dasar di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma, sedangkan hipotesis ( $H_o$ ) ditolak.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka peneliti memberikan saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak lain, diantaranya:

### **1. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat diharapkan supaya guru untuk dapat memperhatikan dan mengawasi murid nya dalam penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosionalnya di sekolah.

### **2. Bagi Keluarga**

Hasil penelitian ini diharapkan agar orangtua dapat mendampingi, memperhatikan, mengatur jadwal anak

dalam penggunaan *gadget* dan menjelaskan kepada anak bahwa tinggi penggunaan *gadget* bisa berdampak positif dan berdampak negatif bagi anak jika penggunaannya berlebihan.

### 3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan untuk dapat mengatur waktu dalam penggunaan *gadget* dan waktu belajar dengan sebaiknya dan gunakan *gadget* untuk keperluan yang positif.

### 4. Bagi Pembaca

Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan dapat dijadikan acuan yang membangun bagi pembaca tentang penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Dan Terjemahnya. 2010. Cv Penerbit Diponegoro: Departemen Agama RI.
- Andi Maryanto. 2019. *Dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Dan Keagamaan Anak Usia Baligh Di Desa Bandu Agung Kecamatan Kaur Utara Kabupaten Kaur*. Bengkulu: Program Bimbingan Studi Dan Konsling Islam.
- Derry Isnidharmanjaya dan Beranda Agency. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Bisakimia. Vol. 1.
- Eka Anggraini. 2019. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu publishing.
- Femmi Nurmalitasari. 2015. *Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah*, Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada. Vol. 23, No. 2.
- Haris Herdiansyah. 2013. *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups : Sebagai Instrumen Penggalian Data Kualitatif*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Hidayati Nanik. 2021. *Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar*. Disertasi Tidak Diterbitkan. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Jessica Citra. 2019. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak di SD Swasta Assisi Medan Selayang*. Medan: Program Studi Ners Stikes Santa Elisabeth Medan
- Junierissa Marpaung. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*. *Jurnal Kopasta*. Vol. 5, No. 2.
- Khodijah Nyanyu. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Magdalena Ina. 2021. *Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar*. CV Jejak.
- Marsari Henna dkk. 2021. *Perkembangan Emosi Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 5, No. 1.
- Maulidiyah Ulfah, M.Pd.I. 2020. *Digital Parenting, Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anak Dari Bahaya Digital?*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- M. Djunaidi Ghony. 2012. *Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Milana Abdillah Subarkah. 2019. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*. Tangerang: Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Tangerang. Vol. 15, No. 1.
- Muhammad Sufyan As-Tsauri. 2021. *Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Psikologi Anak*. Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam, Vol 3 No 1.
- Murni. 2017. *Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun*. Aceh : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Vol. 3, No. 1.
- Nora Agustina. 2018. *Perkembangan Peserta Didik*. Dipublish.
- Nursafitri Dwiyantri. 2020. *Model Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Untuk Pembentukan Kedisiplinan Anak Usia Dini Di RA Muslimat NU Paesan*. Pekalongan: Pendidikan Islam Anak Dini.
- Pengamatan Awal. 10 Oktober 2021 di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma.

- Priantari Swatika. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak*. Hilistika Jurnal Ilmiah PGSD.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Puji Asmaul Chusna. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. STIT Al- Muslihun. Vol. 17, No. 3.
- Umi Latifa. 2017. *Aspek Perkembangan Pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya*. IAIN Surakarta. Vol. 1, No. 2.
- Wenni. 2019. *Impact Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu*. Bengkulu: Program Studi Pendidikan Agama Islam.
- Wulandari Dewi. 2021. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Emosi Anak*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 5, No. 1.

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**



**Pembagian Angket Kepada Anak Sekolah Dasar**



**Pengisian Angket Anak Sekolah Dasar**



**Foto Pengajuan Izin Penelitian Kepada Lurah  
Masmambang**



Gambar Struktur Organisasi Kelurahan Masmambang



**Kisi-Kisi Instrumen**  
**Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan**  
**Emosional Anak Sekolah Dasar Di Kelurahan Masmambang**  
**Kecamatan Talo Kabupaten Seluma**

No.	Variabel	Indikator	Angket	
			Jumlah	No. Item
1.	Penggunaan Gadget (X)	Mengetahui waktu penggunaan <i>gadget</i> dan fungsi aplikasi <i>gadget</i>	6	1-6
		Mampu mengoperasikan <i>gadget</i>	4	7-10
		Memanfaatkan fungsi <i>gadget</i> .	6	11-16
		Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	4	17-20
2.	Perkembangan Emosional Anak (Y)	Mengenal dan merasakan emosi sendiri	3	1-3
		Mampu mengungkapkan amarah dengan tepat	2	4-5
		Dapat mengurangi perasaan cemas dan kesepian dalam pergaulan	2	6-7
		Mampu mengendalikan diri	2	8-9
		Memiliki sifat empati atau peka terhadap orang lain	4	10-13
		Memiliki sifat bersahabat atau mudah bergaul dengan sesama	4	14-17
		Dapat hidup selaras dengan kelompok	3	18-20

**INSTRUMEN ANGKET  
PENGUNAAN GADGET (X)**

**Nama** :

**Kelas** :

**Sekolah** :

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Tuliskan identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 5 jawaban yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan Pilihan Jawaban:

**SS** = Sangat Setuju

**KS** = Kurang Setuju

**STS** = Sangat Tidak Setuju

**S** = Setuju

**TS** = Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya menggunakan <i>gadget</i> jenis <i>handphone</i> dalam keseharian					
2.	Waktu saya menggunakan <i>handphone</i> lebih banyak daripada belajar dalam sehari					
3.	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menelpon seseorang					
4.	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mendengarkan music					
5.	Saya suka menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain game/permainan online					
6.	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 2 jam sehari					
7.	Saya merasa senang bisa menggunakan <i>handphone</i> dengan segala fasilitasnya					
8.	Saya mengakses internet untuk keperluan hiburan agar tidak bosan					

9.	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menonton youtube					
10.	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk melihat media sosial (facebook, instagram, dll)					
11.	Dengan menggunakan <i>gadget</i> , saya dapat memberikan dan mendapatkan informasi					
12.	Dengan menggunakan <i>gadget</i> , saya dapat menambah ilmu pengetahuan					
13.	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengerjakan tugas					
14.	Saya menggunakan kamera <i>handphone</i> untuk mengambil gambar dan video					
15.	Dengan menggunakan <i>gadget</i> terlalu lama, membuat mata saya sakit					
16.	Dengan menggunakan <i>gadget</i> , saya bisa menemukan ide-ide menarik					
17.	Saya menggunakan <i>gadget</i> lebih dari satu kali setiap 1 jam					
18.	Saya merasa tidak nyaman jika <i>handphone</i> saya tertinggal di rumah					
19.	Dengan menggunakan <i>gadget</i> saya mudah berkomunikasi dengan keluarga dan teman-teman					
20.	Saya sering menggunakan <i>gadget</i> sampai lupa waktu					

## INSTRUMEN ANGKET PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK (Y)

**Nama** :

**Kelas** :

**Sekolah** :

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Tuliskan identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari 5 jawaban yang telah disediakan.
3. Jawablah dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan Pilihan Jawaban:

**SS** = Sangat Setuju

**KS** = Kurang Setuju

**STS** = Sangat Tidak Setuju

**S** = Setuju

**TS** = Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya mengetahui permasalahan yang membuat saya marah					
2.	Saya tahu munculnya rasa cemas karena tidak belajar saat ulangan					
3.	Saya tidak cemas ketika saya tidak belajar menghadapi ulangan					
4.	Saya selalu memikirkan apa yang akan saya lakukan sebelum bertindak					
5.	Ketika marah saya memilih diam daripada melampiaskannya					
6.	Saya senang mengikuti ekstrakurikuler karena mendapat banyak teman					
7.	Saya menyadari kekurangan saya di sekolah dan berusaha mengimbangnya dengan belajar di rumah					
8.	Saya akan segera bangkit ketika saya gagal					
9.	Saya selalu berusaha mendapatkan nilai terbaik di antara teman sekelas saya					
10.	Saya merasa iba ketika melihat berita bencana di televisi					
11.	Saya mampu mengetahui					

	bagaimana perasaan orang lain terhadap saya					
12.	Saya selalu berjabat tangan ketika berjumpa dengan teman saya					
13.	Saya akan berusaha menghibur teman jika ada yang terkena musibah					
14.	Saya mampu menerima pendapat orang lain walaupun berbeda dengan pemikiran saya					
15.	Saya siap menerima keritikan yang diberikan kepada saya					
16.	Saya selalu menyapa bapak/ibu guru ketika berpapasan					
17.	Saya mudah bergaul dengan teman yang bukan sekelas dengan saya					
18.	Saya mampu memberikan gagasan-gagasan untuk kemajuan kelompok					
19.	Saya mampu bekerjasama dengan kelompok untuk mencapai tujuan bersama					
20.	Saya lebih suka menyelesaikan pekerjaan secara kelompok daripada sendiri					



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**  
Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telpon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172  
Website: [www.uinbengkulu.ac.id](http://www.uinbengkulu.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**  
**VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Suhirman, M.Pd

Jabatan Fungsional : Kepala LPPM UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Berdasarkan hasil kajian isi instrumen penelitian yang diajukan oleh :

Nama : Rahma Jayanti

NIM : 1811240166

Menyatakan bahwa instrumen penelitian pada pedoman angkey yang telah disusun sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma"**.

Demikian keterangan validitas ini dibuat serta dapat dipertanggung jawabkan, selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 05 April 2022

Validator

Dr. Suhirman, M.Pd

NIP. 196802191999031003

## LEMBAR VALIDASI ANGKET

### A. IDENTITAS MAHASISWA

Nama : Rahma Jayanti  
Nim : 1811240166  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Sekolah Adasar di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma

### B. IDENTITAS VALIDATOR

Nama : Dr. Suhirman, M.Pd  
Jabatan Fungsional : Kepala LPPM UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

### C. PENGANTAR

Hasil penilaian ini sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya angket tersebut digunakan dalam penelitian. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terimakasih.

### D. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :  
5 = Sangat Baik  
4 = Baik  
3 = Cukup Baik  
2 = Kurang Baik  
1 = Tidak Baik
2. Bapak /Ibu dimohonkan untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

E. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kejelasan	1. Kejelasan judul lembar angket				✓		
	2. Kejelasan butir pernyataan				✓		
	3. Kejelasan petunjuk pengisian angket				✓		
Ketepatan isi	4. Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan				✓		
Relevansi	5. Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian				✓		
	6. Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai					✓	
Kevalidan isi	7. Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar				✓		
Tidak ada bias	8. Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap					✓	
Ketepatan bahasa	9. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓		
	10. Bahasa yang digunakan efektif				✓		
	11. Penulisan sesuai EYD					✓	



**F. KOMENTAR, UMUM DAN SARAN**

*Angket dapat digunakan untuk penelitian*

**G. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang sudah dilakukan, instrumen angket penelitian ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Bengkulu, 05 APRIL 2022  
Validator

Dr. Suhirman, M.Pd  
Nip.196802191999031003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172  
website: [www.iainbengkulu.ac.id](http://www.iainbengkulu.ac.id)

**SURAT PENUNJUKAN**

Nomor : 3028 /In.11/F.II/PP.009/08/2021

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

- |         |                        |
|---------|------------------------|
| 1. Nama | : Dr. Nurlaili, M.Pd.I |
| N I P   | : 197507022000032002   |
| Tugas   | : Pembimbing I         |
| 2. Nama | : Zubaidah, M.U.s      |
| N I D N | : 2016047202           |
| Tugas   | : Pembimbing II        |

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera dibawah ini :

- |                |  |
|----------------|--|
| Nama Mahasiswa | : Rahma Jayanti  |
| N I M          | : 1811240166   |
| Judul Skripsi  | : Dampak Penggunaan gadget terhadap Perkembangan Psikologi Anak Sekolah Dasar di KEI Mas Mambang Kec. Talu Kab. Seluma |
| Program Studi  | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  |

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu  
Pada Tanggal : 16 Agustus 2021  
Dekan,



- Tembusan
1. Wakil Rektor I
  2. Dosen yang bersangkutan
  3. Mahasiswa yang bersangkutan
  4. Arsip



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**  
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 1804 / Un.23/F.II/TL.00/ 04 /2022

1 April 2022

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,  
Kepala Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma  
Di –  
Seluma

*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 EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR DI KELURAHAN MASMAMBANG KECAMATAN TALO KABUPATEN SELUMA**"

Nama : Rahma Jayanti  
NIM : 1811240166  
Prodi : PGMI  
Tempat Penelitian : Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo  
Kabupaten Seluma  
Waktu Penelitian : 06 April - 25 Mei 2022

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





PEMERINTAH KABUPATEN SELUMA  
KECAMATAN TALO  
KELURAHAN MASMAMBANG

Alamat : Jl. Kapten Rusdi Masmambang Kode Pos. 38574

SURAT KETERANGAN

Nomor : 800 / Ket. 040 / III / 2022  
Lampiran : -  
Perihal : Surat Izin Penelitian

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Kota Bengkulu  
Di  
Tempat

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh*

Yang bertanda tangan di bawah ini Lurah Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten

Seluma. Dengan ini menerangkan bahwasai;

Nama : Rahma Jayanti  
Nim : 1811240166  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris  
Judul penelitian : **"Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma"**

Bermaksud melakukan penelitian di kelurahan Masmambang kecamatan Talo kabupaten Seluma, dengan maksud di atas kami dapat memberikan izin mahasiswa/i untuk melakukan penelitiannya dalam rangka penyelesaian studi S1 di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya, kami ucapkan terima kasih.

Masmambang, 2022  
Lurah Masmambang

**SURIANTO, S. IP**  
NIP. 197210102007011049



**PEMERINTAH KABUPATEN SELUMA  
KECAMATAN TALO  
KELURAHAN MASMAMBANG**

Alamat : Jl. Kapten Rusdi Masmambang Kode Pos. 38574

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 470/170/K/1m 049/09/22 -  
Lampiran :  
Perihal : Selesai Penelitian

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Kota Bengkulu  
Di  
Tempat

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini Lurah Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma. Dengan ini menerangkan bahwa:

**Nama** : Rahma Jayanti  
**Nim** : 1811240166  
**Prodi** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
**Fakultas** : Tarbiyah dan Tadris

Mahasiswa diatas telah menyelesaikan penelitian di Kelurahan Mamambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma pada tanggal 06 April s/d 25 Mei 2022. Guna melengkapi data penulisan Skripsi penelitian yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya. Kami ucapkan terima kasih.

Masmambang, 25 Mei 2022

Lurah Masmambang



**SURIANDI, S. IP**

NIP. 197210102007011049



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**  
Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telpon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172  
Website: [www.iainbengkulu.ac.id](http://www.iainbengkulu.ac.id)

Nama Mahasiswa : Rahma Jayanti  
NIM : 1811240166  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Dr. Nurlaili, M.Pd.I  
Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak Sekolah Dasar Di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1.	Kamis, 09-12-2021	Proposal Skripsi	- Perhatikan dan perbaiki lagi soal penelitian.	
2.	Kamis 06-01-2022	Proposal	- Revisi lihat petunjuk / pedoman skripsi - Perhatikan span pada tabel penelitian terdahulu 1 span. - Tidak perlu diberi garis setiap row besar.	
3.	Kamis 20-01-2022	Proposal	- Pembatasan masalah, dampak penggunaan gadget. - Rumusan masalah adalah dampak penggunaan gadget - Metode penelitian diaman kuantitatif	

Mengetahui,  
Dekan,

**Dr. Mus Muliyadi, S.Ag. M.Pd**  
NIP. 197060514 200003 1 004

Bengkulu, 20 Januari 2022  
Pembimbing I

**Dr. Nurlaili, M.Pd.I**  
NIP.197507022000032002



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**  
Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telpon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172  
Website: [www.iainbengkulu.ac.id](http://www.iainbengkulu.ac.id)

Nama Mahasiswa : Rahma Jayanti Pembimbing I : Dr. Nurlaili, M.Pd.I  
NIM : 1811240166 Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget  
Jurusan : Tarbiyah Terhadap Perkembangan Psikologi Anak  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Sekolah Dasar Di Kelurahan Masmambang  
Ibtidaiyah Kecamatan Talo Kabupaten Seluma

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
4.	Kamis 09-01-2022	Proposal	- Teknik Pengumpulan data tidak Peruh menggunakan sumber data.	
5.	15-02-2022	ACC Proposal	ACC Selesai	

Mengetahui,  
Dekan,  
  
**Dr. Mus Mulyadi, S.Ag, M.Pd**  
NIP.19700514 200003 1 004

Bengkulu, 15 Februari 2022  
Pembimbing I

**Dr. Nurlaili, M.Pd.I**  
NIP.197507022000032002



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Rahma Jayanti Pembimbing II : Zubaidah M.Us  
NIM : 1811240166 Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget  
Jurusan : Tarbiyah dan Tadris Terhadap Perkembangan Psikologi Anak Sekolah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Dasar Di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo  
Ibtidaiyah Kabupaten Seluma

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
1.	Selasa / 05-10-2021	Proposal	<ul style="list-style-type: none"><li>- Latar Belakang</li><li>- Batasan Masalah</li><li>- Penulisan Huruf</li><li>- Bahasa yang digunakan</li><li>- Setting penelitian</li></ul>	A
2.	Jumat / 09-10-2021	Proposal	<ul style="list-style-type: none"><li>- Gadget → tidak miring</li><li>- Latar belakang, tidak menggunakan tabel</li><li>- Landasan teori</li><li>- Penyusunan daftar isi</li><li>- Rumusan masalah</li><li>- Penulisan arti ayat alimiyah (opsi 1)</li><li>- Kajian Penelitian terdahulu 4 referensi</li><li>- Kerangka berpikir</li><li>- Setting Penelitian</li><li>- Pembuatan daftar pustaka</li></ul>	A
3.	Selasa, 16-11-2021	Proposal	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tulisan arab ukuran 4.</li><li>- Hapus tulisan kajian teori dan Menuai saya.</li><li>- Buat tabel kajian penelitian terdahulu dan tulis narasi kerangka berpikir</li></ul>	A

Mengetahui,  
Dekan  
  
Dr. Zubaidah M.Us, M.Pd  
NIP. 196903081996031001

Bengkulu, 16 Nov 2021  
Pembimbing II



Zubaidah M.Us  
NIDN. 2016047202





INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah PagarDewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Rahma Jayanti  
NIM : 1811240166  
Jurusan : Tarbiyah dan Tadris  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah

Pembimbing II : Zubaidah M.U.s  
Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget  
Terhadap Perkembangan Psikologi Anak Sekolah  
Dasar Di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo  
Kabupaten Seluma

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
4.	Selasa 23-11-2021	Proposal	<ul style="list-style-type: none"><li>- Perbaiki penggunaan kata Smartphone dan lainnya.</li><li>- Perbaiki lagi, persamaan dan perbedaan Perlembihan terhadap dalam tabel.</li><li>- Penulisan Alamat atau tempat menggunakan huruf awal kapital.</li><li>- kata bahasa asing atau inggris dimiringkan.</li></ul>	
5.	Senin 29-11-2021	Propo sxi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pembetulan judul Proposal Skripsi</li></ul>	
6.	senin 12/12/2021	PROPOSAL	Ace - Lanjut ke pembimbing I	

Mengetahui,  
Dekan,



Bengkulu, 12/12/ 2021  
Pembimbing II

Zubaidah M.Us  
NIDN. 2016047202



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**  
Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telpon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172  
Website: [www.iainbengkulu.ac.id](http://www.iainbengkulu.ac.id)

Nama Mahasiswa : Rahma Jayanti  
NIM : 1811240166  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Guru  
Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Dr. Nurlaili, M.Pd.I  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan  
Gadget Terhadap Perkembangan Emosional  
Anak Sekolah Dasar di Kelurahan  
Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten  
Seluma

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1.	Kamis, 02-06-2022	SKRIPSI	- Perbaiki Lagi penulisan Abstrak, Lihat Pedoman Skripsi - Lebih Persejar lagi identifikasi masalah di dalam latar belakang dan batasan masalah. - Perbaiki penulisan dalam kesimpulan	
2.	Kamis, 16-06-2022	SKRIPSI	- Perbaiki penulisan dalam kesimpulan	
3.	Kamis, 23-06-2022	SKRIPSI	Alle vjian.	

Mengetahui,



**Dr. Agus Mulyadi, S.Ag, M.Pd**  
NIP. 19514 200003 1 004

Bengkulu, 03 Juni 2022  
Pembimbing I

**Dr. Nurlaili, M.Pd.I**  
NIP.197507022000032002



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**  
Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telpon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172  
Website: [www.iainbengkulu.ac.id](http://www.iainbengkulu.ac.id)

Nama Mahasiswa : Rahma Jayanti  
NIM : 1811240166  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Guru  
Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing II : Zubaidah M.Us  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan  
Gadget Terhadap Perkembangan  
Emosional Anak Sekolah Dasar di  
Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo  
Kabupaten Seluma

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
1.	Jumat, 27 Mei 2022	SKRIPSI	<ul style="list-style-type: none"><li>- Perbaiki Cover Lihat panduan baru.</li><li>- Perbaiki abstrak, ppgri 1.</li><li>- Identifikasi Masalah Masukkan dalam latar belakang.</li><li>- Judul tabel letakkan di tengah.</li><li>- Judul Setiap Foto dokumentasi letakkan di tengah</li><li>- Ukuran Foto dokumentasi 3x3.</li><li>- Tambahi motto dan Persembahkan satukan.</li></ul>	A
2.	Selasa 31 Mei 2022	SKRIPSI	<p>ACC, Langsung ke pembimbing I.</p> <p>ACC, ujian skripsi setelah selesai pembimbing I</p>	A



Mengetahui,  
Dekan,

**Dr. Mus Mulvadi, S.Ag, M.Pd**  
NIP. 19710514 200003 1 004

Bengkulu, 31 Mei 2022

Pembimbing II

**Zubaidah M.Us**  
NIDN. 2016047202



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Alamat: Jln. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172  
website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

Nomor : 5090 /Un.23/F.II/PP.00.9/07/2022  
Lampiran : -  
Perihal : Penguji Skripsi

Kepada Yth.

1. Dr. H. Ali Akbarjono, M.Pd.  
(Ketua)
2. Meirita Sari, M. Pd.Si.  
(Sekretaris)
3. Dr. Pasmah Candra, M.Pd.I  
(Penguji I)
4. Nurlia Latifah, M.Pd. Si  
(Penguji II)

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuhu  
Dengan Hormat,

Bersama ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk menjadi Penguji Skripsi Mahasiswa Prodi PGMI Fakultas  
Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu pada:

Hari / Tanggal : Rabu / 20 Juli 2022  
Tempat : Ruang Munaqosah Jurusan Tarbiyah Lantai 3 Dekanat.

NO	NAMA / NIM	WAKTU (WIB)	JUDUL
1.	Rika Rahdiani 1711240108	08.00- 08.45	Dampak Penerapan E-Learning Terhadap Proses Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 105 Kota Bengkulu.
2.	Atur Nambela Wati 1811240205	08.46- 09.30	Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Dengan Media Pembelajaran Open The Box Berbasis Wordwall Pada Materi IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.
3.	Yensi Anggraini 1811240137	09.31- 10.15	Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SDN 10 Sungai Are Kelas V Kabupaten OKU Selatan.
4.	Rahma Jayanti 1811240166	10.16- 11.00	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Masmambang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma.
5.	Mayora Dwi Safitri 1811240164	11.01- 11.45	Perbedaan Motivasi Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Word Square Pada Pembelajaran IPA Kelas IV MIN 1 Kabupaten Kaur.

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Bengkulu, 18 Juli 2022  
Dekan,  
  
Mulyadi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172  
website: www.iainbengkulu.ac.id

DAFTAR HADIR  
UJIAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI  
MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS PROGRAM STUDI : Deni

No	Nama Mahasiswa	Judul Skripsi	Pembimbing	Tanda Tangan
	Rahma Jayanti	Dampak Pengunaan Credit Terhadap Perkembangan Psikologi Anak Sekolah Dasar Di Kelurahan Masmawibang Kecamatan Talo Kabupaten Seluma.	1. Dr. Nuraini, M.Pd 2. Zubaidah, M.Us	

No	Nama Dosen Penyeminar	NIP	Tanda Tangan
1	Deni Febrini, M.Pd	197502042000032001	
2	Raden Gamal Tamrin, M.Pd	-	

SARAN PENYEMINAR:

1	PENYEMINAR 1: - Batasan masalahnya tentukan budget apa yang diteliti, pertambahan jiwa apa yang diambil, dan umur anaknya. - kerangka berpikir Perbaiki - Populasi, tentukan berapa orang yg punya budget - Cari teknik analisis data
2	PENYEMINAR 2: - Lebih jelas lagi apa yang diobservasi. - Lebih jelaskan lagi waktu penelitian akan dilaksanakan - Perbaiki hipotesis statistiknya.

AUDIEN

Nama Audien	Tanda Tangan	Nama Audien	Tanda Tangan
1. Bella Sagita		8.	
2. Sheikah Yuliani		9.	
3. Herina Wah		10.	
4. Anni Kholilah		11.	
5.		12.	
6.		13.	
7.		14.	

- Tembusan:
1. Dosen penyeminar 1 dan 2
  2. Pengelola Prodi
  3. Subbag AAK
  4. Pengelola data umum
  5. Yang bersangkutan



Bengkulu, 14 Maret 2023  
Dekan FTT,

Dr. Mus Mulyadi, M.Pd  
NIP. 197005142000031004