

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET  
TERHADAP PERILAKU SOSIAL EMOSI  
ANAK USIA DINI  
DI TAA ASSUNNAH KARANGTALUN  
KEC. PURWOJATI KAB. BANYUMAS**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk  
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
(S. Pd)**

**Oleh :**

**NORA ONASIS SAPUTRI  
1817406071**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROF. KH. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN

### PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nora Onasis Saputri  
NIM : 1817406071  
Jenjang : S-1  
Jurusan : Pendidikan Madrasah  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi berjudul “ **Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Emosi Anak Usia Dini Di TAA Assunnah Karangtalun Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas**” ini secara keseluruhan adalah hasil/ karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi.

Purwokerto, 15 September 2022

Saya yang menyatakan,

  
**Nora Onasis Saputri**  
NIM. 1817406071

## HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

### PENGESAHAN

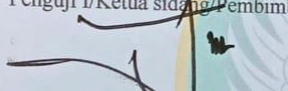
Skripsi Berjudul :

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU  
SOSIAL EMOSI ANAK USIA DINI DI TAA ASSUNNAH KARANGTALUN  
KECAMATAN PURWOJATI KABUPATEN BANYUMAS**

Yang disusun oleh: Nora Onasis Saputri, NIM: 1817406071, Jurusan : Pendidikan Madrasah,  
Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, telah diujikan pada hari: Selasa, tanggal 27 bulan  
September tahun 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan ( S.Pd. ) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

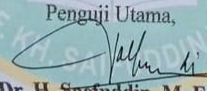
Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,

Penguji II/Sekretaris Sidang,

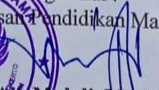
  
**Toifur, S. Ag. M. Si.**  
NIP.19721217 200312 1 001

  
**Irma Dwi Tantri, M.Pd.**  
NIP.19920326 2001903 2 023

Penguji Utama,

  
**Dr. H. Saefuddin, M. Ed.**  
NIP. 19621127 199203 1 003

Mengetahui :  
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah,

  
**Dr. A.M. Muhdi, M. S.I.**  
NIP.19620925 200801 1 007

## NOTA DINAS PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinszu.ac.id

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 21 September 2022

Hal : Pengajuan Munaqosyah

Sdr. Nora Onasis Saputri

Kepada Yth,

Dekan FTIK UIN Prof. K.H.

Saifuddin Zuhri Di Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah melaksanakan bimbingan, telaah arahan dan koreksi seperlunya, maka saya sampaikan naskah skripsi saudara :

Nama : Nora Onasis Saputri

NIM : 1817406071

Jenjang : S1

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Emosi Anak Usia Dini Di TAA Assunnah Karangtalun Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dapat diajukan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Purwokerto, 21 September 2022

Pembimbing,

Toifur, S.Ag., M.Si

NIP. 19721217 200312 1 001

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP  
PERILAKU SOSIAL EMOSI ANAK USIA DINI DI TAA ASSUNNAH  
KARANGTALUN KECAMATAN PURWOJATI  
KABUPATEN BANYUMAS**

NORA ONASIS SAPUTRI  
NIM. 1817406071

**ABSTRAK**

Intensitas penggunaan *gadget* adalah tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan media *gadget* dalam memenuhi aktivitas kesehariannya agar lebih fleksibel, efisien dan berkualitas. Perilaku sosial pada anak usia dini adalah kemampuan anak untuk menjalin hubungan dengan orang lain maupun dengan teman sebayanya, dari hubungan tersebut yang biasa dikenal dengan pertemanan. Banyak hal yang akan didapat oleh anak dari pengalaman tersebut seperti berbagi makanan ataupun mainan, bergantian, maupun dalam rangka memberi dukungan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sampel dalam penelitian ini ditetapkan menjadi 100% dari keseluruhan jumlah populasi maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 20 orang anak usia dini yang berusia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Analisis data yang digunakan yaitu analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian ini dengan metode regresi sederhana diketahui bahwa ada hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial, dimana koefisien  $R = 0.119$ ; dengan  $\text{Sig} = 0.000$  berarti  $p < 0,05$ . Koefisien determinan ( $R^2$ ) dari hubungan antara prediktor penggunaan *gadget* dengan variabel terikat interaksi sosial adalah sebesar  $R^2 = 0.514$ . Ini menunjukkan bahwa perilaku sosial dibentuk oleh penggunaan *gadget* yang memiliki pengaruh sebesar 51.4%. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial emosi anak usia dini di TAA Assunnah Karangtalun, dan 48,6% yang dipengaruhi oleh variabel lain, bahwa bukan hanya variabel intensitas penggunaan *gadget* yang mempengaruhi perilaku sosial emosi.

**Kata Kunci :** *Intensitas, Gadget, Perilaku Sosial Emosi*

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP  
PERILAKU SOSIAL EMOSI ANAK USIA DINI DI TAA ASSUNNAH  
KARANGTALUN KECAMATAN PURWOJATI  
KABUPATEN BANYUMAS**

**NORA ONASIS SAPUTRI  
NIM. 1817406071**

**ABSTRACT**

The intensity of the use of gadgets is the level of frequency of a person in using gadget media in fulfilling their daily activities to be more flexible, efficient and of high quality. Social behavior in early childhood is the ability of children to establish relationships with other people and with their peers, from these relationships which are commonly known as friendships. Many things will be gained by children from these experiences such as sharing food or toys, taking turns, or in order to provide support. This study uses a quantitative approach, the sample in this study is set to be 100% of the total population, so the samples in this study were 20 early childhood children aged 5-6 years. Data collection techniques in this study used a questionnaire. Analysis of the data used is simple linear regression analysis. The results of this study using a simple regression method, it is known that there is a significant relationship between the use of gadgets and social interaction, where the coefficient  $R = 0.119$ ; with  $Sig = 0.000$  means  $p < 0.05$ . The determinant coefficient ( $R^2$ ) of the relationship between the predictor of gadget use and the dependent variable of social interaction is  $R^2 = 0.514$ . This shows that social interaction is formed by the use of gadgets which has an effect of 51.4%. It can be concluded that there is an influence between the intensity of gadget use on the social emotional behavior of early childhood at TAA Assunnah Karangtalun, and 48.6% which is influenced by other variables, that it is not only the intensity of gadget use that affects social emotional behavior.

**Keywords:** *Intensity, Gadget, Emotional Social Behavior*

## MOTTO

“Dimanapun Allaah Menempatkanmu, Bertumbuhlah”

(Ustadzah Intan)



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, tidak lupa penulis panjatkan kehadiran Allaah *subhanahu wata'ala* yang telah melimpahkan segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan gadget Terhadap perilaku sosial emosi anak usia dini di TAA Assunnah Karangtalun Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas.” Sholawat dan salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad *shallallaahu 'alaihi wasallam*, keluarga dan para sahabat yang telah memberikan petunjuk jalan kebenaran kepada umat manusia. Skripsi ini diajukan sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd).

Terselesainya skripsi ini tentunya banyak pihak yang telah membantu, membimbing, memotivasi, dan memfasilitasi. Oleh karenanya, saya ucapkan banyak terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. H. Suwito, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, M. A., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Subur, M. Ag., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Hj. Sumiarti, M. Ag., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Ali Muhdi, M. S.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.



6. Dr. Heru Kurniawan, M. A., selaku Koordinator Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Toifur, S. Ag. M. Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama penulis menyusun skripsi.
8. Dr. Novan Ardy Wiyani, M. Pd. I., selaku Penasihat Akademik PIAUD B angkatan 2018.
9. Segenap dosen dan staf administratif Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
10. TAA Assunnah Karangtalun Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas, yang telah berkenan memberikan informasi dan bantuan dan lain-lain sebagai bahan penyelesaian skripsi ini.
11. Orang tuaku Nenek Ponirah.
12. Suamiku Fajar Rianto yang selalu memberikan dukungan dan semangat selalu kepada istrinya.
13. Seluruh teman-teman PIAUD B angkatan 2018, khususnya Azharul Kumala, Athalia Lady Ervinka, Rizki Martindah, yang telah senantiasa memberikan dukungan, memberikan semangat dan mendoakan selama perkuliahan kepada peneliti.
14. Seluruh sahabat-sahabatku dalam berjuang menjadi anak rantau dan menyelesaikan studi ini yaitu Hesti Rostiani, Cici Fatmawati, Farin dan lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
15. Bapak Hizbul dan Ibu Heni yang telah menjadi orangtua dan memberikan doa dan dukungannya.
16. Semua pihak yang telah membantu baik secara moril maupun materil.

Kepada semua pihak tersebut, semoga amal baik yang telah diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allaah *subhanahu wata'ala* dan limpahan Rahmat serta Ridha-Nya.

Penulis meminta maaf kepada semua pihak baik dalam penyusunan skripsi penulis masih jauh dari kesempurnaan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya untuk penulis dan pembaca pada umumnya.

Purwokerto, 21 September 2022

Penulis,



**Nora Onasis Saputri**  
**NIM. 1817406071**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Definisi Operasional.....	5
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
F. Sistematika Pembahasan .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Kerangka Teori .....	9
1. Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini .....	9
b. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini .....	10
2. Perilaku Sosial Emosi .....	12
a. Pengertian Perilaku Sosial Emosi.....	12
b. Karakteristik Perkembangan Sosial Emosional .....	15
c. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional.....	16
3. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	17

a.	Pengertian Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	17
b.	Dampak Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	18
B.	Penelitian yang Relevan .....	23
C.	Kerangka Berpikir .....	25
D.	Hipotesis .....	26
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
A.	Jenis Penelitian.....	27
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
C.	Populasi dan Sampel Penelitian .....	28
D.	Variabel dan Indikator Penelitian .....	29
E.	Teknik Pengumpulan Data .....	33
F.	Teknik Analisis Data.....	38
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A.	Deskripsi Hasil Penelitian .....	40
B.	Analisis Data Penelitian .....	41
C.	Pembahasan .....	47
<b>BAB IV</b>	<b>PENUTUP</b>	
A.	Kesimpulan.....	51
B.	Saran.....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>		
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>		

## DAFTAR TABEL

- Tabel 3.1 Kisi- kisi Instrumen Penggunaan Gadget  
Tabel 3.2 Kisi- Kisi Intrumen Perilaku Sosial Emosi  
Tabel 3.3 Angket Penggunaan Gadget dan Perilaku Sosial Emosi  
Tabel 4.1 Hasil Skor Angket Penggunaan Gadget  
Tabel 4. 2 Test Of Normality  
Tabel 4.3 Test Of Homogeneity Of Variances  
Tabel 4.4 Anova  
Tabel 4.5 Model Summary  
Tabel 4.6 Coeffisients



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Angket
- Lampiran 2 Hasil Uji Homogen 1
- Lampiran 3 Hasil Uji Regresi Linier 1
- Lampiran 4 Hasil Normalitas 1
- Lampiran 5 Hasil Uji Linier 1
- Lampiran 6 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana
- Lampiran 7 Blangko Pengajuan Judul Skripsi
- Lampiran 8 Surat Keterangan Seminar Proposal
- Lampiran 9 Surat Balasan Melakukan Observasi
- Lampiran 10 Blangko Bimbingan Skripsi
- Lampiran 11 Surat Pernyataan Lulus Semua Mata Kuliah
- Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Mengikuti Ujian Komprehensif
- Lampiran 13 Surat Keterangan Wakaf Buku Perpustakaan
- Lampiran 14 Surat Ijin Riset Penelitian Individu
- Lampiran 15 Sertifikat BTA PPI
- Lampiran 16 Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab
- Lampiran 17 Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris
- Lampiran 18 Sertifikat PPL
- Lampiran 19 Sertifikat KKN
- Lampiran 20 Sertifikat APLIKOM
- Lampiran 21 Surat Rekomendasi Munaqosyah
- Lampiran 22 Hasil Turnitin
- Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah salah satu kebutuhan wajib bagi setiap manusia. Hal ini disebabkan karena pendidikan merupakan wadah bagi pembentukan karakter seseorang, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang kurang mampu menjadi mampu dan hal hal lain yang berkenaan dengan suatu perubahan menuju ke arah yang semakin baik. Pendidikan juga merupakan sebuah pondasi dari suatu negara, dimana suatu negara dikatakan negara yang maju apabila memiliki pola penerapan pendidikan yang mampu merubah bangsanya. Oleh karena itu dengan adanya pendidikan itu yang baik akan dapat membentuk suatu bangsa yang baik pula.

Pendidikan itu akan berperan juga sebagai pembentuk sikap mental, sosial dan karakter seseorang. Oleh karena itu, pendidikan juga sebaiknya harus mengembangkan kreativitas dan kemandirian pada setiap individunya. Pada undang-undang dasar 1945 bab XII pasal 31 ayat 3, tujuan pendidikan juga menghendaki terbentuknya keimanan serta akhlak mulia. Isi dari UUD 1945 tersebut adalah “ pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.”<sup>1</sup> Pendidikan di zaman yang sudah modern ini banyak yang sudah menggunakan gadget sebagai penunjang sarana pendidikan, bahkan dikaalangan pendidikan anak usia dini pun sudah mulai menggunakannya, apalagi dengan adanya wabah selama 2 tahun ini yang mengharuskan semua orang menggunakan gadget guna belajar via online mulai dari anak usia dini hingga para pekerja kantor.

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 Pada Bab XII Tentang Pendidikan Dan Kebudayaan Pasal 31 Ayat 3.

Di era yang sangat berkembang ini, kehadiran gadget memang menjadi kebutuhan yang besar baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Gadget tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga dapat memfasilitasi aktivitas lainnya. Dan belakangan ini sering diperhatikan orang tua yang memberikan gadget kepada anak yang masih balita. Gadget kini menggantikan peran orang tua yang dulunya adalah teman bermain anak. Anak usia dini merupakan tahap pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis seseorang. Sebagai balita, anak banyak bergerak untuk mengoptimalkan perkembangan tubuhnya. Jika bayi hanya sibuk di depan perangkat, peluang perkembangan sosial anak tidak maksimal. Perlu diketahui bahwa tahap perkembangan anak yang sangat sensitif adalah sekitar usia 1,5 tahun pada anak usia dini, sehingga sering disebut sebagai masa keemasan (*the golden age*). Pada masa ini, seluruh aspek perkembangan intelektual, yaitu kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual, mengalami perkembangan yang luar biasa untuk mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.

Ketika anak-anak berada pada usia emas, mereka menjadi peniru yang kredibel. Jangan meremehkan anak-anak seusia ini, karena mereka lebih pintar dari yang kita pikirkan dan lebih pintar dari yang terlihat. Menyajikan mainan kepada anak-anak usia ini akan mempengaruhi pemerolehan bahasa mereka. Bukan hanya pengaruh bahasa, namun yang lebih mengkhawatirkan adalah terganggunya perkembangan sosial emosi anak. Ada banyak game di gadget, bahkan orang dewasa dan orang tua menjadi kesal dan marah ketika mereka kalah saat bermain dengan gadget, terutama anak-anak. Mereka tidak sabar, cepat, sulit mengendalikan emosi, bahkan tidak bisa mengatur emosinya. Yang lebih mengkhawatirkan, orang tua memberi anak-anak mereka gadget untuk membungkam mereka.

Hal tersebut sungguh ironi dan tidak sportif jika diibaratkan dalam suatu pertandingan. Orang tua yang mendiamkan anak dengan gadget sama halnya dengan orang tua yang tidak malas, karena fungsi gadget seharusnya bukan untuk itu. Mereka akan paham bahwa jika jneuh atau bosan akan ada



gadget yang menemani dan menjadi mainannya berupa game yang tersedia pada gadget tersebut sehingga dapat mengubah mindset anak.

Orang tua terkadang banyak yang tidak tahu akan perkembangan yang terjadi pada 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>2</sup> 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.<sup>3</sup>

Perilaku emosi anak prasekolah terletak pada kenyataan bahwa anak cenderung mengekspresikan emosinya secara bebas dan terbuka. Anak-anak usia ini sering menunjukkan kemarahan dan kecemburuan. Dalam hal bahasa, kebanyakan anak senang berbicara dan bercerita, terutama dalam kelompok. Oleh karena itu, kelompok bermain dan taman kanak-kanak memiliki sistem pembelajaran yang menegangkan dan informatif yang fokus pada pola bermain santai, menyenangkan, nyaman, tergantung pada tingkat kemampuan. Contoh sistem pembelajaran yang tenang dan menyenangkan adalah program bermain bersama yang dapat diterapkan pada anak-anak dan tidak terlalu membebani mereka saat belajar. Kualitas seorang anak dapat dinilai dari proses tumbuh kembang. Proses tumbuh kembang merupakan hasil interaksi faktor genetik dan faktor lingkungan. Faktor genetik / keturunan adalah faktor yang berhubungan dengan gen yang berasal dari ayah

---

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

<sup>3</sup> Rosleny Marlina, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2016), h. 61.

dan ibu, sedangkan faktor lingkungan meliputi lingkungan biologis, fisik, psikologis dan sosial.<sup>4</sup>

Perilaku sosial anak prasekolah adalah perkembangan tingkah laku anak sesuai dengan aturan yang berlaku di masyarakat, dimanapun anak berada. Jika anak memiliki disabilitas dalam perkembangan sosial, anak tersebut secara khusus dipengaruhi oleh kebutuhan kelompok, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, dan yang terpenting, gangguan pembentukan harga diri anak. Dari segi faktor pemicunya, jika tidak segera dihilangkan dampaknya akan semakin meningkat. Salah satu faktor atau rangsangan yang dapat mempengaruhi perkembangan anak adalah kebiasaan bermain alat.

Namun, penggunaan *gadget* secara terus menerus berdampak negatif terhadap pola perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari, dan pada umumnya anak yang menggunakan *gadget* secara rutin menjadi sangat kecanduan dan menjadi perilaku yang harus dilakukan dan dilakukan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari dan dilakukan secara rutin. Aktivitas sehari-hari, ini tidak bisa dipungkiri, anak-anak zaman sekarang lebih sering menggunakan *gadget* daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan bermasalah. Karena pada masa kanak-kanak mereka masih sangat labil dan sangat ingin tahu, yang mempengaruhi pertumbuhan konsumsi pada anak-anak. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* oleh anak membutuhkan perhatian khusus dari orang tua. Sejumlah efek negatif dari smartphone ini kerap menimpa anak-anak, mulai dari kecanduan internet, game, dan pornografi.

Orangtua harus selalu mengambil peran sebagai orang tua dalam hubungannya dengan anaknya. Jangan biarkan orang tua bergantung pada *gadget* untuk anak-anak mereka, menjadi orang tua yang membiarkan anak-anak mereka memilih gadget agar tidak mengganggu mereka aktivitas orangtua. Orangtua harus mengontrol semua konten di gadget anak. Orang tua harus bisa mengajak anaknya berdiskusi dengan menanyakan isi dari perangkat apapun yang mereka miliki. Artinya hiburan itu menyenangkan.

---

<sup>4</sup> Atien Nur Chamidah, Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak, Jurnal Pendidikan Khusus, (Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNY), No. 2, Vol. 5 November 2009, h. 83.

Anak-anak bisa belajar sambil bermain. Selama ini, anak-anak dapat meniru tindakan orang dewasa, mengembangkan imajinasi dan kreativitas.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial emosi anak usia dini. Hal ini penting dilakukan karena didasarkan pada penyelidikan awal berupa konservasi. Saat ini, saya perhatikan banyak anak-anak yang menggunakan gadget. Orangtua juga dengan senang hati dan bebas memberikan anak untuk menggunakan gadget.

## B. Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah suatu definisi dimana terjadi perubahan sifat variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian, berawal dari konsep yang masih abstrak diubah menjadi operasional yang memudahkan pengukuran variabel tersebut. Pengaruh intensitas penggunaan *gadget* disebut variabel X atau variabel yang mempengaruhi (*Independent Variabel*), sedangkan perilaku sosial anak usia dini disebut variabel Y atau variabel yang dipengaruhi (*Dependent Variabel*).

Penggunaan *gadget* telah meningkatkan capaian hasil belajar siswa di berbagai lembaga. Penggunaan *gadget* dapat meningkatkan hasil belajar matematika dasar dengan signifikan. *Gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna.

### 1. Indikator penggunaan *gadget*

Indikator intensitas penggunaan *gadget* adalah tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan media *gadget* dalam memenuhi aktivitas kesehariannya agar lebih fleksibel, efisien dan berkualitas. Aspek- aspek intensitas penggunaan *gadget* pada penelitian ini, yaitu:

#### a. Perhatian penggunaan *gadget* (*Attention*)

Minat individu terhadap sesuatu. Perhatian yang sesuai dengan minatnya akan lebih menarik dan intensif bila dibanding dengan yang tidak terdapat minat dalam hal tersebut.

b. Frekuensi penggunaan *gadget* (*Frequency*)

Frekuensi yaitu banyaknya aktivitas dengan perilaku yang dilakukan berulang kali. Indikator: seberapa seringnya individu menggunakan *gadget* dalam kurun waktu tertentu.

c. Durasi penggunaan *gadget* (*Duration*)

Durasi yaitu rentan waktu atau lamanya waktu individu dalam menjalankan kegiatannya.

d. Penghayatan penggunaan *gadget* (*Comprehention*)

Penghayatan yaitu pemahaman terhadap suatu informasi, minat individu didukung dengan usaha untuk memahami dan menyimpan informasi sebagai pengetahuan.

2. Perilaku sosial emosi anak

Perilaku sosial adalah kondisi kemampuan Bertindak sesuai dengan kebutuhan sosial. Perilaku sosial anak dipahami sebagai perkembangan perilaku anak, sesuai dengan ketentuan dan peraturan yang berlaku untuk komunitas penduduk. pembangunan dilanjutkan dengan ulangi perlahan. terkadang seseorang krisis pada masa kanak-kanak dan remaja. Perkembangannya lebih sempurna dan itu tidak bisa diulang.<sup>5</sup>

Perilaku sosial emosional merupakan perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang datang dari hati, yang melingkupi perilaku sosial emosional merupakan perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang melingkupi anak usia dini saat berhubungan dengan orang lain.

Aspek-aspek Indikator sosial emosi, yaitu:

- a. Bersikap kooperatif dengan teman.
- b. Adanya dorongan dalam berperilaku.
- c. Pengekspresian emosi sesuai dengan kondisi yang ada
- d. Memiliki sikap gigih.

---

<sup>5</sup> Idad Suhada, Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal), (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 16.

Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya berikutnya. Selama ini anak usia dini disebut dengan masa keemasan atau *golden age* yang terus berkembang pesat. Perkembangan tersebut dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah Intensitas Penggunaan Gadget Berpengaruh terhadap Perilaku Sosial Emosi Anak Usia Dini ?”.

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial emosi anak usia dini di TAA As Sunnah Karangtalun Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas.

### **E. Manfaat Penelitian**

#### 1. Untuk Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan dokumentasi historis dan bahan untuk meningkatkan pembelajaran dan perhatian terhadap perilaku sosial emosi anak usia dini dalam menangani masalah anak yang berasal dari keluarga yang berbeda dan asuhan yang berbeda pula.

#### 2. Untuk Orang Tua

Memberikan wawasan atau pengetahuan tentang pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial emosi anak sehingga bermanfaat sebagai panduan atau refrensi media dalam mengajarkan anak.

#### 1. Untuk Guru

Memberikan pengetahuan tentang pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial emosi anak usia dini sebagai bahan belajar juga kepada anak-anak.

## 2. Untuk Anak

Dapat meminimalisir bahaya dari penggunaan gadget untuk anak serta agar aspek perkembangan anak dapat berkembang sesuai dengan usia anak.

## 3. Untuk Peneliti

Dapat menambah wawasan bagi peneliti terkait dengan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *gadget* bagi perilaku sosial emosi anak usia dini sehingga dapat memberikan pengaruh bagi kemampuan sosial emosi anak tersebut.

### **F. Sistematika Pembahasan**

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas terkait tata urutan penelitian ini, maka peneliti mengungkapkan sistematika secara naratif, sistematis dan logis mulai dari bab pertama hingga bab terakhir. Adapun sistematika pembahasan penelitian ini sebagai berikut.

Bab I pendahuluan, yaitu membahas tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II kajian teori, yaitu berisi tentang pemaparan teori-teori yang akan menjadi dasar dalam penelitian ini dan terdiri dari beberapa sub bab pembahasan.

Bab III metode penelitian, yaitu meliputi jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel dan indikator penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV pembahasan dan hasil penelitian, yaitu berisi pembahasan tentang hasil penelitian pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial emosi anak usia dini.

Bab V penutup, yaitu berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran-saran. Kemudian bagian paling akhir meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat lainnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teori**

##### **1. Pendidikan Anak usia dini**

###### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Secara institusional, pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak maupun kecerdasan spiritual. Pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahap- tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini itu sendiri.<sup>6</sup> Pada *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, anak diartikan dengan manusia yang masih kecil, yaitu yang baru berumur enam tahun. Jika diartikan secara bahasa, anak usia dini adalah sebutan bagi anak yang berusia antara 0-6 tahun. Secara normatif, anak diartikan sebagai seorang yang lahir sampai usia 6 tahun.<sup>7</sup>

PAUD adalah upaya pemberian stimulasi, membimbing, pengasuhan, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Lebih lanjut menurut dalam Permendikbud Nomor 37 tahun 2014

---

<sup>6</sup> Suyadi & Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015). Hal. 17

<sup>7</sup> Novan Ardi Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), hal. 8, 128 dan 129.

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

b. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini

Studi para ahli mengemukakan bahwa pelaksanaan pendidikan anak usia dini yang baik yang dialami dan diikuti oleh anak akan sangat berpengaruh dalam banyak segi kehidupan anak di kemudian hari. Tujuan utama PAUD adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Tujuan PAUD menurut Unesco antara lain:

- 1) Alasan pendidikan ( PAUD merupakan pondasi awal dalam meningkatkan kemampuan anak untuk menyelesaikan pendidikan lebih tinggi, menurunkan angka mengulang kelas, dan angka putus sekolah).
- 2) Alasan ekonomi (PAUD merupakan investasi yang menguntungkan baik bagi keluarga maupun pemerintah).
- 3) Alasan sosial (PAUD merupakan salah satu upaya untuk menghentikan roda kemiskinan).
- 4) Alasan hak/hukum (PAUD merupakan hak setiap anak untuk memperoleh pendidikan yang dijamin oleh undang-undang).

PAUD juga bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan



menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.<sup>8</sup>

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

- 1) Berperan sangat penting dalam aspek pembentukan kapasitas kecerdasan anak (manusia). Proses pembentukan kecerdasan dalam proses perubahan dan perkembangan yang sangat pesat ditentukan oleh intensitas dan kualitas rangsangan yang dilakukan oleh orang dewasa (pendidik) sehingga terjadi penggabungan sinaps-sinaps menjadi sangat lebat hingga membentuk kapasitas kecerdasan.
- 2) Secara khusus sesuai juga definisi tentang PAUD yang dikemukakan dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, yakni untuk meningkatkan anak agar siap memasuki pendidikan selanjutnya baik pendidikan dasar maupun pendidikan lanjutan bahkan perguruan tinggi, bahkan pendidikan lain (pendidikan nonformal) yang berlangsung sepanjang hayat. Kesiapan yang dimaksud yakni kegiatan kecerdasan (intelektual, sosio-emosional, dan fisik).
- 3) Meminimalisir/meniadakan drops outs dan tertinggal kelas. Dengan kesiapan anak dalam mengikuti pendidikan lanjutan, anak dapat siap mengikuti kegiatan pendidikan dimana anak menjalani proses pendidikan tersebut.
- 4) Meningkatkan prestasi belajar dan meniadakan mengulang kelas. Kemampuan mengikuti proses pendidikan/pembelajaran dengan kemampuan menyerap, mengolah, mengerjakan, dan beraktualisasi dalam proses belajar, membuat anak mencapai prestasi-prestasi yang memadai. Tentu ini tidak mengabaikan adanya kualitas sekolah yang bersangkutan dalam

---

<sup>8</sup> Susianty Selaras Ndari, dkk, *Telaah Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2018), hal. 7- 8

penyelenggaraan pembelajaran. Namun dalam kondisi proses pembelajaran yang ada, bagi anak yang usia dini telah mengikuti kegiatan PAUD yang berkualitas, akan tetap menempatkan mereka pada ranking prestasi yang tinggi.

## 2. Perilaku Sosial Emosi

### a. Pengertian Perilaku Sosial Emosi Anak Usia Dini

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

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

Makna sosial dipahami sebagai upaya pengenalan (sosialisasi) anak terhadap orang lain yang ada di luar dirinya dan lingkungannya, serta pengaruh timbal balik dari berbagai segi kehidupan bersama yang mengadakan hubungan satu dengan yang lainnya, baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok. Makna emosi banyak dikaji oleh para psikolog, dan banyak mendapat tempat dari pengkajian mereka, karena dianggap sebagai bagian yang penting dan menarik dalam kehidupan manusia ini.

Sukmadinata memberikan definisi emosi sebagai perpaduan dari beberapa perasaan yang mempunyai intensitas yang relative tinggi dan menimbulkan suatu gejala suasana batin.<sup>9</sup> Karena emosi memainkan peran yang sedemikian penting dalam kehidupan, maka penting diketahui bagaimana perkembangan dan pengaruh emosi terhadap penyesuaian pribadi dan sosial.

Mengingat pentingnya peran emosi dalam kehidupan anak, tidaklah mengherankan kalau sebagian keyakinan tradisonal tentang emosi yang telah berkembang selama ini bertahan kukuh tanpa informasi yang tepat untuk menunjang ataupun menentangnya. Kemampuan untuk bereaksi secara emosional sudah ada pada bayi yang baru lahir.

Gejala pertama perilaku emosional ialah keterangsangan umum terhadap stimulasi yang kuat. Keterangsangan yang berlebihan ini tercermin dalam aktivitas yang banyak pada bayi yang baru lahir. Meskipun demikian, pada saat lahir, bayi tidak memperlihatkan reaksi yang secara jelas dapat dinyatakan sebagai keadaan emosional yang spesifik.<sup>10</sup> Sebagai contoh adalah keyakinan yang telah diterima secara luas bahwa sebagian orang dilahirkan dengan sifat yang lebih emosional dibandingkan dengan yang lainnya. Sebenarnya faktor genetik bukanlah satu-satunya yang mempengaruhi emosional anak. Terdapat faktor lain yang dominan bahkan menentukan emosional anak yaitu faktor lingkungan yang meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Semakin bertambah usia anak yang akan memasuki dunia yang lebih kompleks dan apabila anak tidak mampu mengendalikan emosinya dengan berperilaku yang semauanya bahkan cenderung anarkis tentu saja ia akan sulit diterima dalam masyarakat ataupun komunitas manapun. Dan ini tentu sangat

---

<sup>9</sup> Drs. Ahmad susanto, *perkembangan anak usia dini*. (Jakarta: Jl. Tambara raya no. 23 rawamagun, 2011), hal. 133-135.

<sup>10</sup> Elizabeth B. Hurler, *perkembangan anak*. (Jakarta: erlangga PT. Golora Aksara Pratama 2016). h. 210

membuat orang tua, guru dan masyarakat prihatin akan sikap tersebut, ini adalah tanggung jawab bersama.

Tindakan perilaku sosial merupakan perwujudan dari hubungan atau interaksi sosial. Dapat diambil kesimpulan interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Plato secara potensial (fitrah) manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial (*zoon politicon*). Adapun Muhibin mengatakan bahwa perkembangan sosial merupakan proses pembentukan *social self* (pribadi dalam masyarakat), yakni pribadi dalam keluarga, budaya, bangsa, dan seterusnya. Sedangkan menurut Hurlock mengutarakan bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial.<sup>11</sup>

Pada usia 4-5 tahun anak mulai menyadari bahwa kepercayaan seseorang sangat mempengaruhi perilakunya sesuai dimensi psikologikal yang sangat kongkret, terutama mengenai gambaran fisik, kepemilikan, dan berbagai kegiatan yang dilakukannya khususnya kegiatan bermainnya. Hal itu dikarenakan dalam konteks bermain, hubungan sosial antara anak dengan teman sebayanya menjadi meningkat. Berdasarkan hasil pengamatannya pada anak usia 2-5 tahun, Parten mengidentifikasi enam kategori hubungan sosial, lima diantaranya terlihat dalam kegiatan bermain. Keenam kategori tersebut antara lain:

- 1) *Unoccupied behavior* (anak gagal untuk berinteraksi dengan anak yang lainnya),
- 2) *solitary play* (anak asyik dengan mainannya sendiri, begitu dengan anak yang lain meskipun mereka berada dalam satu ruangan),

---

<sup>11</sup> Ali Nugraha, *Metode Pengembangan Sosial-Emosional*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004), hal. 1 dan 18

- 3) *Onlooker behavior* (anak melihat orang lain yang sedang terlibat dalam suatu kegiatan bermain tetapi tidak membuat pendekatan sosial),
- 4) *Parallel Play* (anak bermain secara berdampingan),
- 5) *Associative Play* (anak bermain bersama, berbagi objek, dan berbicara sedikit),
- 6) *Cooperative Play* (anak secara aktif mengkoordinasikan kegiatan mereka, bertukar mainan, mengambil peran tertentu, dan memelihara interaksi yang sedang berlangsung).<sup>12</sup>

Perilaku sosial pada anak usia dini adalah kemampuan anak untuk menjalin hubungan dengan orang lain maupun dengan teman sebayanya, dari hubungan tersebut yang biasa dikenal dengan pertemanan. Karena dari pengalaman pertemanan tersebut dapat menumbuhkan jiwa sosial pada anak usia dini yang sangat berarti bagi masa depan anak. Banyak hal yang akan didapat oleh anak dari pengalaman tersebut seperti berbagi makanan ataupun mainan, bergantian, maupun dalam rangka memberi dukungan, dari contoh tersebut maka akan menumbuhkan kepekaan sosial pada anak, karena pada dasarnya manusia itu makhluk sosial yang saling berhubungan satu dengan yang lain.

b. Karakteristik Perilaku Sosial Emosi

- 1) Reaksi anak sangat kuat, anak akan memperlihatkan reaksi emosi yang sama kuatnya dalam menghadapi setiap peristiwa, baik yang sederhana ataupun yang rumit bagi mereka. Bagi anak semua peristiwa adalah menarik dan menakutkan.
- 2) Muncul pada setiap peristiwa dengan cara yang diinginkannya. Kita sering melihat tiba-tiba anak menangis dengan sebab yang tidak jelas. Anak melakukan hal tersebut dikarenakan ia memang menginginkannya, sekalipun tidak ada pencetusnya,

---

<sup>12</sup> Dr.Pupung Puspa Andini, Bermain dan Permainan Anak Usia Dini, (Nganjuk : CV. Adjie Media Nusantara, 2018), hal. 7

misalnya anak tiba-tiba menangis karena merasa bosan.

- 3) Berubah dari satu kondisi ke kondisi yang lain. Bagi seorang anak sangat mungkin saat ia menangis dengan keras ia dapat langsung berhenti menangis ketika ibunya mengalihkan perhatiannya pada benda-benda yang disukainya dan melupakan kejadian yang baru saja membuatnya marah dan kecewa.
- 4) Reaksi emosi bersifat individual artinya sekalipun peristiwa pencetus emosi adalah sama, namun reaksi setiap orang akan berbeda. Hal ini disebabkan oleh adanya pengalaman yang diperoleh dari lingkungan setiap individu berbeda sehingga menyebabkan reaksi emosi yang diperlihatkan pun berbeda-beda.
- 5) Dapat dikenali melalui gejala tingkah laku yang ditampilkan. Pada dasarnya semua anak lebih mudah mengekspresikan emosinya melalui sikap dan perilaku, dibandingkan mengungkapkannya secara verbal.<sup>13</sup>

c. Faktor yang mempengaruhi perilaku sosial emosi

1) Perilaku Sosial

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

a) Faktor internal

Faktor yang terdapat dalam diri anak itu sendiri, baik yang berupa bawaan maupun yang diperoleh dari pengalaman anak. Menurut Departemen Kesehatan faktor internal ini meliputi: hal-hal yang diturunkan oleh orang tua, unsur berpikir dan kemampuan intelektual, keadaan

---

<sup>13</sup> Abd. Malik Dachlan dkk, *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), hal. 50-51

kelenjar zat-zat dalam tubuh (unsur hormonal) dan emosi dan sifat-sifat (temperamen).

b) Faktor eksternal

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

3. Intensitas Penggunaan *Gadget*

a. Pengertian Intensitas Penggunaan *Gadget*

Intensitas merupakan kadar keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang didasari rasa senang dengan kegiatan yang dilakukan.<sup>14</sup> Intensitas terbentuk dari empat elemen yaitu perilaku yang dilakukan berulang-ulang, pemahaman terhadap perilaku, batasan terhadap waktu serta adanya subjek.

*Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. *Gadget* menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.<sup>15</sup> *Gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna. Pada dasarnya, gadget diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi.

---

<sup>14</sup> Nurwidawati & Yuniar, Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook dengan Pengungkapan Diri (Self Disclosure) Pada Siswa-Siswi Kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya. *Character*, 2. Hal. 1

<sup>15</sup> Putri Hana Pebriana, Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Riau : PGSD FIP universitas Pahlawan Ruanku Tambusai), No. 01 Vol. 1, 2017, h. 3.

*Gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.<sup>16</sup>

Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa intensitas penggunaan *gadget* adalah tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan media *gadget* dalam memenuhi aktivitas kesehariannya agar lebih fleksibel, efisien dan berkualitas.

Keberadaan *gadget* sudah tidak asing lagi kehidupan manusia. Hampir semua orang menggunakan *gadget* dari orang tua, dewasa, remaja, hingga anak-anak. Itu kecanggihan *gadget* telekomunikasi menarik banyak orang. Di kantor, di sekolah, di rumah, dan di banyak tempat lain, kebanyakan orang sudah menggunakan *gadget*. Diantara mereka yang menggunakan *gadget*, salah satunya pada anak usia sekolah. Hal ini dapat kita amati dalam kehidupan sehari-hari. Keberadaan *gadget* juga sudah tersebar luas, tidak hanya di kota tetapi juga di pedesaan.<sup>17</sup> Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu *gadget* ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

#### b. Dampak Intensitas Penggunaan *Gadget*

*Gadget* merupakan salah satu teknologi yang memiliki dampak positif dan negatif bagi anak yang menggunakannya di antaranya adalah:

---

<sup>16</sup> Okky Rachma Fajrin, Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar, Jurnal Idea Societa, (Gresik: SD NU- 1 Gresik), No. 6 . Vol. 2 November 2015, h. 4.

<sup>17</sup> Frahasini dkk, The Impact of The Use of Gadgets in School of School Age Towards Children's Social Behavior in Semata Village, Journal of Educational Social Studies, Vol. 7, 2018, hal. 162



### 1) Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* pada anak meskipun ada sisi positifnya perlu diingat bahwa peran orang tua tetap harus ada agar durasi penggunaan *gadget* tidak berlebihan dan harus mempertimbangkan seberapa banyak manfaat bagi anak sehingga tidak mengganggu aspek perkembangan anak. adapun dampak positifnya antar lain: adanya permainan edukatif untuk si kecil agar merangsang otaknya dan pola permainan dapat disesuaikan dengan usia anak, belajar menanggapi teknologi, bisa menambah pengetahuan.

Dampak positif lainnya antara lain: menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, melatih kreatifitas anak, beradaptasi dengan zaman.<sup>18</sup>

### 2) Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Menurut Derry Iswidharmanjaya, dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, ancaman *cyberbullying*.<sup>19</sup>

*Gadget* sangat berpengaruh buruk pada tingkat tumbuh dan kembang anak. Anak yang dibiasakan bermain dengan *gadget* akan mengalami hambatan pada pertumbuhannya. anak akan cenderung lebih banyak diam di tempat memerhatikan *gadget* dari pada bermain bersama teman-temannya. Kreativitas anak menjadi terhambat dan sulit untuk berinteraksi di lingkungan sosial.

---

<sup>18</sup> Indiana sunita, dkk, *Yes Or Not Gadget buat Si Buah Hati*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hal 56-60

<sup>19</sup> Atik Dwi Susanti, dkk, *Pengaruh Pemanfaatan Gadget dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN*. [https://media.neliti.com>media\[pdf\]](https://media.neliti.com>media[pdf]), diakses 10 April 2020

Dampak negatif lainnya antara lain: mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindak kejahatan, dapat mempengaruhi perilaku anak. Adapun yang *pertama*: mengganggu kesehatan, *gadget* dapat mempengaruhi kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker. *Kedua*: mengganggu perkembangan anak. *Ketiga*, rawan terhadap tindak kejahatan. *Keempat*: dapat mempengaruhi perilaku anak.

Manfaat yang diperoleh dari teknologi canggih ini sangat besar, bahayanya pun tidak kalah besar bagi penggunanya, apalagi yang berkenaan dengan *gadget*. Oleh karena itu, orang tua dan para pendidik sebagai pihak yang paling dekat dengan anak-anak, berkewajiban untuk melindungi masa depan anak dengan cara memproteksi situs-situs tidak baik yang tidak layak dikonsumsi oleh anak-anak.

Pengaruh negatif akan masuk jika anak-anak dibiarkan menggunakan *gadget* secara sembarangan dan tanpa pengawasan serta menghabiskan waktunya dengan *gadget*. Sisi negatif penggunaan *gadget* juga tidak boleh diabaikan, bahkan banyak *games* yang ada pada *gadget* yang bisa dimainkan secara *online* maupun *offline*. Oleh karena itu orang tua harus bisa memantau serta dapat memilah dan milih *games* mana yang dirancang untuk tujuan pendidikan bagi anaknya dan mana *games* yang dapat membahayakan pertumbuhan dan perkembangan anaknya.

Anak mungkin akan memainkan *game-game* yang menonjolkan kekerasan dan agresivitas. Banyak ahli pendidikan yang menyatakan bahwa *game-game* yang

mengandung kekerasan dapat memicu munculnya perilaku-perilaku agresif dan sadis pada diri anak. Selain itu, yang tidak kalah mengkhawatirkan adalah jika anak-anak membuka situs-situs porno. Oleh karena itu bimbingan orang tua adalah sebuah keharusan.<sup>20</sup>

*Gadget* sangat mempengaruhi manusia baik orang dewasa maupun anak-anak. Beraneka ragam bentuk *gadget* dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Hal seperti ini bukan lagi suatu hal yang mewah, kenapa demikian, karena pada zaman sekarang sebagian dari anak sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktifitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentu sangat senang jika memperoleh *gadget* dari orang tuanya. Namun tanpa disadari hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak.<sup>21</sup>

Media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan yang lainya.

Sedangkan untuk membatasi penggunaan *gadget* di sesuaikan dengan rekomendasi kelompok usianya. Terdapat pedoman seperti berikut:

- a) Anak-anak usia di bawah 2 tahun, sebaiknya tidak dibiarkan bermain *gadget* sendirian, termasuk TV, *smartphone*, dan tablet;

---

<sup>20</sup> Ahmad Fanani, *Anak Cerdas dengan Dunia Maya*, (Jogjakarta: Image Press, 2008), hal. 2-4

<sup>21</sup> Ramdhan Witara, dkk, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pedagogik, Vol. VI. No. 1, Februari 2018, hal. 10

- b) Anak-anak usia 2 tahun sampai 4 tahun kurang dari 1 jamsehari;
- c) Usia 5 tahun ke atas sebaiknya tidak lebih dari 2 jam sehari Untuk penggunaan *rekreasional* (di luar kebutuhan belajar).

Bagaimana orang tua dalam mengawasi anak-anak. Tentu semua ada resikonya. Penggunaan *gadget* pada anak-anak yang belum siap menerima paparan sinar *gadget* bisa mengakibatkan kerusakanmata dan gangguan kesehatan lain.<sup>22</sup>

Definisi komunikasi adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dengan akibat atau hasil apa, *gadget* jika dilihat melalui model komunikasi Laswell, merupakan media dalam menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan. Dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia.<sup>23</sup>

Berbicara mengenai komunikasi, tidak terlepas dari sosialisasi seperti yang diungkap oleh MacBride, Joseph R, Dominick juga menganggap sosialisasi sebagai fungsi komunikasi massa. Bagi Dominick, sosialisasi merupakan transmisi nilai-nilai yang mengacu pada cara-cara dimana seseorang mengadopsi perilaku dan nilai-nilai dari suatu kelompok. Media massa menyajikan penggambaran masyarakat, dan dengan membaca, mendengarkan, dan menonton maka seseorang mempelajari bagaimana khalayak berperilaku dan nilai-nilai apa yang penting. Diantara jenis-

---

<sup>22</sup> Tri suhardi, esti utami, *Ayah dan Bunda Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*, (Semarang: Syalmahat Publisng, 2019), hal. 28

<sup>23</sup> Putri Hana Pebriana, (2017).” Analisis penggunaan gadgt terhadap kemampuan interaksi social pada Anak Usia Dini” *Jurnal Obsesi* (online), Vol . 1. No. 1, Tahun 2017 , hal. 11.

jenis media massa, televisi, handphone (Gadget) termasuk media yang daya pervasinya paling kuat, terutama dikalangan anak- anak dan remaja. Hal ini wajar karena insan-insan yang belum berusia dewasa ini belum mempunyai daya kritik sehingga ada kecenderungan mereka meniru perilaku orang-orang yang dilihat mereka pada layar Handphone dan televisi tanpa menyadari nilai-nilai yang terkandung.<sup>24</sup>

Hubungan antara *gadget* dan perilaku sosial anak usia dini, kebanyakan *gadget* yang diberikan orang tua untuk anaknya adalah berdasarkan keinginan anaknya untuk tujuan tertentu seperti mengenalkan teknologi lebih dini kepada anak ataupun untuk mengalihkan anak agar tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya. Dampak yang ditimbulkan dari hal tersebut sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya. Hal tersebut dapat menyebabkan perilaku sosial anak berkurang.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Dalam mendukung penelitian ini, penulis membaca dan mempelajari skripsi yang relevan dengan judul penelitian ini, antara lain :

*Pertama*, dalam jurnal “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar” karya Layyinatul Syifa, Eka Sari Setianingsih, Joko Sulianto yang membahas tentang dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan gadget (dampak positif maupun dampak negatif) terhadap perkembangan mental anak usia sekolah dasar di SD terutama di kelas V. Persamaan skripsi karya Layyinatul Syifa dkk dengan penulis yaitu pada apakah terdapat pengaruh gadget terhadap perkembangan anak yang mana Layyinatul Syifa dkk membahas pengaruh terhadap

---

<sup>24</sup> Onong Uchjana Effendy, “Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik” (Bandung : PT Remaja Rosdakarya 2016), h. 31

psikologi pada anak sekolah dasar sedangkan penulis membahas pengaruh gadget terhadap perilaku sosial emosi anak usia dini dan tempat penelitian yang berbeda. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada objek yang diteliti, penelitian ini terhadap anak SD dan objek peneliti gunakan adalah anak usia dini.

*Kedua*, dalam jurnal “ Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi” karya Sofian Abdulatif dan Triana Lestar, didalam skripsi ini membahas intensitas penggunaan dan dampak yang dirasakan pada anak pada saat mereka menggunakan gadgetnya di masa pandemi hampir sama dengan yang dibahas penulis, bedanya yaitu penulis lebih menekankan pada pengaruh gadget terhadap perilaku anak usia dini sedangkan skripsi karya Sofian Abdulatif dan Triana Lestar hanya membahas manfaat dan juga akibat yang ditimbulkan dari penggunaan gadget dimasa pandemi pada anak.

*Ketiga*, dalam jurnal “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak” karya Milana Abdillah Subarkah yang membahas tentang pengaruh gadget terhadap perkembangan anak sama dengan judul penulis. Perbedaannya terdapat pada pemahasan perkembangan anak yang mana pada jurnal Milana Abdillah Subarkah membahas perkembangan secara umum sedangkan penulis fokus pada perilaku sosial emosi nya.

*Keempat*, dalam jurnal “ *The Effect of Gadget on Children’s Social Capability* “ karya Eka Setiawati yang membahas tentang pengaruh gadget (positif maupun negatif) terhadap kemampuan sosial anak sekolah dasar usia 6-8 tahun. Persamaan skripsi karya Eka Setiawati dengan penulis yaitu pada pengaruh gadget terhadap kemampuan sosial anak hampir sama dengan apa yang peneliti bahas. Perbedaannya yaitu terletak pada objek yang diteliti, karya Eka ini terhadap anak sekolah dasar usia 6-8 tahun sedangkan objek yang peneliti gunakan adalah anak usia dini usia 4-6 tahun.

Dari beberapa penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian judul di atas tidak ada yang sama dengan apa yang penulis teliti yaitu “ Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Emosi Anak Usia Dini ”.

### C. Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi sekarang ini berkembang sangat pesat. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan seperti gadget. Dengan kehadiran gadget anak bisa mendapatkan banyak informasi yang diinginkan. Penggunaan gadget merupakan salah satu faktor yang menentukan perilaku sosial emosi anak dan pengetahuan serta perkembangannya, namun dengan adanya gadget juga dapat memberikan efek yang buruk bagi anak. Kebiasaan yang asyik dengan gadget akan berpengaruh terhadap kemampuan otak untuk mendapat informasi. Salah satunya ketika berinteraksi dengan orang lain ataupun ketika belajar, anak akan sulit memahami apa yang di sampaikan guru, selain itu gadget juga membuat anak cenderung malas belajar serta membaca buku, ataupun bersosialisasi dengan teman sebaya sehingga berujung pada individualis dan menurunnya prestasi belajar.

Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai anak setelah mengikuti proses belajar mengajar di sekolah yang menyangkut pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan yang dinyatakan sesudah hasil penilaian dalam bentuk nilai rapor. Dalam penggunaan gadget masih banyak orangtua anak yang belum dapat menentukan batasan dalam penggunaannya, seperti menggunakan gadget untuk bermain game saat di rumah ataupun ketika bersama teman. Apabila konsentrasi dan perhatian anak itu terganggu, hal ini tentunya akan berdampak pada perilaku anak yang akan mengalami lambat perkembangannya.

Hal ini dilihat berdasarkan aspek-aspek intensitas penggunaan gadget yaitu perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi. Perhatian yang dimaksud adalah anak yang memiliki gadget akan lebih cenderung ingin memakai gadgetnya dimanapun dan kapanpun, bahkan mereka lebih sering memperhatikan gadgetnya, bermain game daripada belajar, dan juga menjadi pemalas dan lupa waktu. Yang seharusnya belajar, sekarang malah menghabiskan waktu hanya untuk gadget. Karena perhatian yang sesuai dengan minatnya akan lebih menarik dan intensif bila dibanding dengan yang tidak terdapat minat dalam hal tersebut. Selanjutnya penghayatan,

penghayatan dalam intensitas penggunaan gadget meliputi pemahaman terhadap suatu informasi, minat individu yang didukung dengan usaha untuk memahami dan menyimpan informasi sebagai pengetahuan.

Sayangnya, masih banyak orangtua yang memberikan gadget kepada anak yang tidak memanfaatkan gadget mereka dengan baik, sehingga bukan manfaat yang didapat, akan tetapi hanya mudharatnya saja. Anak menjadi malas belajar karena sering mengoperasikan gadgetnya sehingga prestasinya turun. Durasi, ketika bermain gadget dengan durasi yang berlebihan bisa membuat anak bersikap pasif, tidak berpartisipasi dalam kehidupan sosial, dan tidak mengetahui sebab-akibat dari perilakunya terhadap orang lain. Hal ini bisa berakibat pada perilaku yang kurang, kurang tidur, bahkan masalah pada belajar mereka. Dan selanjutnya adalah Frekuensi, tingkat keseringan anak dalam menggunakan gadget.

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis merupakan asumsi sementara mengenai hasil penelitian yang akan di teteliti sebelum penelitian dilakukan. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.

Hipotesis penelitian yang akan dibuktikan melalui pengujian adalah :

$H_a$  : Terdapat pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial emosi anak usia dini di TAA Assunnah Karangtalun.

$H_o$  : Tidak terdapat pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial emosi anak usia dini TAA Assunnah Karangtalun.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian merupakan kegiatan untuk mencermati suatu objek dengan menggunakan metodologi tertentu yang bertujuan untuk memperoleh data yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu penelitian.<sup>25</sup>

Penelitian juga dapat diartikan sebagai usaha seseorang yang dilakukan secara sistematis mengikuti aturan-aturan metodologi.<sup>26</sup> Penelitian kuantitatif adalah pengumpulan data pada latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti sebagai instrument kunci. Kuantitatif adalah data yang dilakukan dengan cara dalam bentuk angka.

Penelitian tentang pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial emosi anak usia dini ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Dimana data berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear sederhana, sedangkan sampelnya diambil dengan populasi total.

Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Penyebaran angket dan observasi dilihat dari beberapa kriteria sampel tujuan yakni anak yang berusia 5-6 tahun, anak yang bisa menggunakan *gadget*, anak yang diperbolehkan orang tuanya menggunakan *gadget*. Angket ini ditujukan kepada orang tua dari masing-masing anak, sedangkan pada lembar observasi peneliti melakukan observasi langsung kepada anak. Lembar angket dan lembar observasi terlampir dalam lampiran.

#### **B. Tempat dan waktu penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Tempat yang digunakan penulis untuk melakukan penelitian dilaksanakan di TK Assunnah Karangtalun Kecamatan Purwojati

---

<sup>25</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 107

<sup>26</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi aksara, 2017), hal. 4

Kabupaten Banyumas. Pemilihan tempat di TAA Assunnah Karangtalun Purwojati didasarkan dengan alasan bahwa TAA Assunnah Karangtalun merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang letaknya cukup strategis dan mudah dijangkau oleh peneliti, sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian, tempat yang cukup strategis mampu mengurangi waktu, tenaga, pikiran serta financial yang dikeluarkan oleh peneliti dalam melakukan penelitian.

## 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini di laksanakan pada tanggal 31 Agustus – 02 September 2022. Penelitian ini dilakukan secara bertahap mulai dari mencari pokok masalah, mencari data, proses pengumpulan data, pengolahan data hingga tahap laporan penelitian.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Agar pengambilan data lebih terarah kepada upaya untuk memecahkan masalah penelitian, terlebih dahulu perlu ditetapkan populasi penelitian. Populasi wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi diambil dari populasi total yaitu 20 anak paud yang memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Anak-anak yang berusia 5-6 tahun
- b. Anak yang bisa menggunakan *gadget*
- c. Anak yang diperbolehkan orang tua menggunakan *gadget*

### 2. Sampel penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>27</sup> Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi misalnya karena keterbatasan data, tenaga dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang

---

<sup>27</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 265

diambil dari populasi itu.<sup>28</sup> Apabila subyeknya kurang dari 100 orang, maka lebih baik diambil semua, sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subyeknya lebih dari 100 orang maka lebih baik diambil sekitar 10-25% atau 25-50% atau lebih.<sup>29</sup>

Sesuai dengan data bahwa jumlah seluruh anak usia dini yang berusia 5-6 tahun adalah 20 orang maka besarnya sampel dalam penelitian ini ditetapkan menjadi 100% dari keseluruhan jumlah populasi maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 20 orang anak usia dini yang berusia 5-6 tahun.

#### **D. Variabel dan Indikator Penelitian**

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari seseorang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.<sup>30</sup> dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (*Independen*) dan variabel terikat (*Dependen*), menurut sugiyono variabel independen adalah variabel yang sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Dalam bahasa indonesia sering disebut variabel bebas.

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).<sup>31</sup> Dalam “ Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Emosi Anak Usia Dini Di TAA Assunnah Karangtalun Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas” variabel bebasnya adalah Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Variabel terikatnya adalah Perilaku Sosial Emosi Anak Usia Dini.

1. Indikator Intensitas Pngunaan gadget adalah sebagai berikut :

- a. Perhatian penggunaan *gadget*
- b. Frekuensi penggunaan gadget
- c. Durasi penggunaan *gadget*

---

<sup>28</sup> Sugiyono, Statistika Untuk Penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 62

<sup>29</sup> Ibid. hal. 64

<sup>30</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 61-62

<sup>31</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 61-62

- d. Penghayatan penggunaan *gadget*
2. Indikator Perilaku Sosial Emosi adalah sebagai berikut :
- a. Bersikap kooperatif dengan teman
  - b. Adanya dorongan dalam berperilaku
  - c. Pengekspresian emosi sesuai dengan kondisi yang ada
  - d. Memiliki sikap gigih



**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian  
Variabel Penggunaan Gadget**

Sub Variabel	Indikator- indikator	Sumber Data	Metode	Instrumen	Butir/ Item	
					Favorabel	Unfavorabel
Perhatian Penggunaan Gadget	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketertarikan terhadap <i>gadget</i></li> <li>• Berkonsentrasi saat mengoperasikan <i>gadget</i></li> <li>• Menikmati aktivitas bersama gadget</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak</li> <li>• Orangtua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Angket</li> <li>• Observasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar Angket</li> <li>• Pedoman Observasi</li> </ul>	1, 3, 5	2, 4, 6
Penghayatan Penggunaan Gadget	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengaplikasikan informasi yang didapat dari <i>gadget</i></li> <li>• Pemahaman terhadap pemanfaatan <i>gadget</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak</li> <li>• Orangtua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Angket</li> <li>• Observasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar Angket</li> <li>• Pedoman Observasi</li> </ul>	7, 8, 10	9
Frekuensi penggunaan Gadget	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seberapa seringnya menggunakan gadget dalam kurun waktu tertentu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak</li> <li>• Orangtua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Angket</li> <li>• Observasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar Angket</li> <li>• Pedoman Observasi</li> </ul>	12	11
Durasi penggunaan Gadget	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lama waktu yang digunakan untuk mengoperasikan <i>gadget</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak</li> <li>• Orangtua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Angket</li> <li>• Observasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar Angket</li> <li>• Pedoman Observasi</li> </ul>	15, 16	13, 14

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian  
Variabel Perilaku Sosial Emosi Anak Usia Dini**

Sub Variabel	Indikator- indikator	Sumber Data	Metode	Instrumen	Butir/ Item	
					Favorabel	Unfavorabel
Bersikap Kooperatif dengan teman	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu bekerja sama dengan teman</li> <li>• Mampu melaksanakan tugas kelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak</li> <li>• Orangtua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Angket</li> <li>• Observasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar Angket</li> <li>• Pedoman Observasi</li> </ul>	Favorabel	Unfavorabel
					1, 3, 5	1 2, 4, 6
Adanya Dorongan Dalam Berperilaku	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak</li> <li>• Orangtua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Angket</li> <li>• Observasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar Angket</li> <li>• Pedoman Observasi</li> </ul>	7, 9	8, 10
Pengekspresian Emosi Sesuai dengan Kondisi yang Ada	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembangkangan</li> <li>• Mementingkan diri sendiri</li> <li>• Agresi/ berselisih</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak</li> <li>• Orangtua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Angket</li> <li>• Observasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar Angket</li> <li>• Pedoman Observasi</li> </ul>	11, 13, 14, 15, 17	12, 16, 18
Memiliki Sikap Gigih	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usaha pantang menyerah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak</li> <li>• Orangtua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Angket</li> <li>• Observasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar Angket</li> <li>• Pedoman Observasi</li> </ul>	20	19

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, maka penulis tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Peneliti menggunakan teknik untuk mengambil data sebagai berikut:

### 1. Angket atau kuisisioner

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang terbagi dalam beberapa kategori. Dari segi yang memberikan jawaban, kuesioner dibagi menjadi kuesioner langsung dan kuesioner tidak langsung. Kuesioner langsung adalah kuesioner yang dijawab langsung oleh orang yang diminta jawabannya. Sedangkan kuesioner tidak langsung dijawab secara tidak langsung oleh orang yang dekat dan mengetahui si penjawab seperti contoh, apabila yang hendak dimintai jawaban adalah seseorang yang buta huruf maka dapat dibantu oleh anak, tetangga atau anggota keluarganya.<sup>32</sup>

Dalam penelitian ini, angket digunakan sebagai instrumen pengambilan data dari subjek-subjek penelitian. Dengan demikian, pada penelitian ini, peneliti mengambil data yang diperlukan melalui penyebaran angket secara langsung dalam bentuk kertas yang kemudian disebarkan ke wali anak/orang tua untuk diisi sebagai data yang akan diolah oleh peneliti.

---

<sup>32</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar-Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 71

**Tabel 3.3 Angket Penggunaan Gadget**

No	Pernyataan	SR	SL	KD	TP
1.	Anak menggunakan gadget karena banyak informasi tentang dunianya.				
2.	Anak mudah bosan ketika bermain gadget				
3.	Anak tidak suka diganggu ketika sedang mengakses gadget yang anak gemari				
4.	Anak lebih konsentrasi belajar jika tidak menggunakan gadget				
5.	Anak lupa waktu ketika mengakses gadget				
6.	Anak mengerjakan tugas sekolah sambil bermain gadget				
7.	Anak tidak mudah terpengaruh hal atau informasi yang berasal dari gadget				
8.	Anak mengaplikasikan beberapa tren dalam kehidupan nyata dari gadget				
9.	Anak menjadi malas belajar karena adanya gadget				
10.	Anak mendapatkan manfaat dan informasi untuk proses belajar dari gadget				
11.	Anak mengakses gadget dalam sehari lebih dari 1 jam				
12.	Ketika anak mengakses gadget menghabiskan waktu 20 menit sehari				
13.	Anak menggunakan gadget lebih dari 3 kali dalam sehari				



No	Pernyataan	SR	SL	KD	TP
14.	Anak bisa mengakses internet melalui gadget lebih dari 5 kali dalam sehari				
15.	Anak membuka internet melalui gadget hanya 2 kali sehari				
16.	Anak menggunakan gadget 1 kali sehari				
17.	Anak dapat bekerja sama dengan teman sebayanya				
18.	Anak suka menyendiri daripada bekerja sama dengan teman				
19.	Anak terbiasa mengerjakan tugas kelompok bersama				
20.	Anak tidak suka mengerjakan tugas kelompok dan memilih bermain				
21.	Anak dapat melaksanakan tugas sampai selesai				
22.	Anak lari dari tanggung jawabnya				
23.	Anak senang mengucapkan terimakasih ketika dibantu dan diberi oleh orang lain				
24.	Anak acuh tidak mengucapkan terimakasih ketika dibantu oleh orang lain				
25.	Anak berani minta tolong ketika mendapat kesulitan				
26.	Anak hanya diam ketika mendapat kesulitan				
27.	Anak semakin sering membantah semenjak mengenal gadget				
28.	Anak tidak membangkang ketika di nasehati dan diajari kebaikan				

No	Pernyataan	SR	SL	KD	TP
29.	Anak akan marah apabila diganggu ketika bermain gadget				
30.	Anak marah-marah ketika tidak diberikan gadget				
31.	Anak tidak mau meminjamkan gadget dengan orang lain				
32.	Anak nurut ketika tidak diberikan gadget bukan pada waktunya				
33.	Anak pernah berselisih dengan teman sebaya atau keluarga karena berebut gadget				
34.	Anak dengan senang hati berbagi gadget dengan orang lain				
35.	Anak tidak bisa fokus mengerjakan tugas karena merasa bosan				
36.	Anak dapat mengerjakan tugas meski mendapatkan kesulitan dalam tugasnya				

Ditinjau dari segi cara menjawab maka kuesioner terbagi menjadi kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka. Kuesioner tertutup adalah daftar pertanyaan yang memiliki dua atau lebih jawaban dan si penjawab hanya memberikan tanda silang (X) atau ceklis (√) pada jawaban yang ia anggap sesuai. Sedangkan kuesioner terbuka adalah daftar pertanyaan di mana si penjawab diperkenankan memberikan jawaban dan pendapatnya secara terperinci sesuai dengan yang diketahui. Alternatif jawaban yang ada dalam kuesioner bisa juga ditransformasikan dalam bentuk simbol kuantitatif agar menghasilkan data interval. Caranya ialah dengan jalan memberi skor terhadap setiap jawaban berdasarkan kriteria tertentu. Pada penelitian ini, angket yang

digunakan berbentuk skala Likert dengan pernyataan bersifat tertutup yaitu jawaban atas pernyataan yang diajukan sudah disediakan. Dengan skor penilaian sebagai berikut :

- a. Alternatif jawaban sangat sesuai, dengan skor 4
- b. Alternatif jawaban sesuai, dengan skor 3
- c. Alternatif jawaban tidak sesuai, dengan skor 2
- d. Alternatif jawaban sangat tidak sesuai, dengan skor 1

Dalam hal ini, angket yang akan disebarakan terlebih dahulu harus diujikan terlebih dahulu oleh pakar dibidang sesuai variabel yang akan diteliti. Peneliti menjadikan angket sebagai prioritas utama untuk mendapatkan data nilai untuk diolah dengan menggunakan bantuan SPSS versi 23.

Angket diberikan kepada wali murid/ orangtua dikarenakan anak anak belum bisa mengisi pertanyaan yang ada, sehingga menggunakan pihak ketiga yaitu wali/ orangtua.

## 2. Observasi

Observasi adalah proses pengumpulan data dengan menggunakan indera ataupun pengamatan secara langsung yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data terhadap objek yang diteliti. Pada penelitian ini kegiatan observasi dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan secara langsung tentang pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia dini di TAA Assunnah Karangtalun. Observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data untuk anak usia 4-6 tahun untuk melihat apakah kemampuan sosial emosi anak dipengaruhi oleh tontonan yang ada pada *gadget* dan juga berguna untuk menilai kemampuan sosial emosi anak dengan menggunakan lembar observasi.

Observasi ini dilakukan peneliti untuk pengambilan data hasil observasi sosial emosi anak usia dini di TAA Assunnah dan sebagai pengambilan data nilai pada hasil observasi mengenai pengaruh intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

## F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan populasi total. Adapun prosedur pengolahan data dilakukan melalui tahap uji normalitas, linier, dan homogen, selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana dengan tingkat kepercayaan 95%. Setelah data dikumpulkan selanjutnya menganalisis data tersebut dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 23.

Hal pertama yang dilakukan adalah menguji kenormalan data, selanjutnya kelinieran dan terakhir homogenitas. Setelah hal tersebut telah diketahui maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut menggunakan regresi linear sederhana.

Regresi linear sederhana adalah metode statistik yang berfungsi untuk menguji sejauh mana hubungan sebab akibat antara variabel faktor penyebab (X) terhadap variabel akibatnya. Model persamaan regresi linear sederhana seperti berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel response atau variabel akibat (dependent)

X = Variabel predictor atau variabel faktor penyebab (independent)

a = konstanta

b = koefisien regresi (kemiringan); besaran response yang di timbulkan oleh predictor.

Nilai-nilai a dan b dapat dihitung dengan menggunakan Rumus dibawah ini:

$$a = \frac{(\sum y) \cdot (\sum x^2) - (\sum x) \cdot (\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x) \cdot (\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

Adapun langkah-langkah dalam melakukan analisis regresi linearsederhana:

1. Menentukan tujuan dari melakukan analisis regresi linear sederhana;
2. Mengidentifikasi variabel faktor penyebab dan variabel akibat
3. Melakukan pengumpulan data dalam bentuk tabel.
4. Menghitung  $X^2$ ,  $Y^2$ ,  $XY$  dan total dari masing-masingnya
5. Menghitung a dan b berdasarkan rumus di atas
6. Membuat model persamaan regresi linear sederhana
7. Melakukan prediksi atau peramalan terhadap variabel faktor penyebab atau variabel akibat.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup><https://prodi4.stpn.ac.id/wpcontent/uploads/2020/2020/Modul/Semester203/Modul20-Statistik202019/MODUL6-ANALISAREGRESI.pdf>

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Hasil Penelitian

#### 1. Data hasil Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian angket penggunaan *gadget* nilai angket penggunaan *gadget* yang diberikan kepada 20 orang tua yang memiliki anak usia dini (5-6 tahun) di TAA Assunnah Karangtalun. Hasil skor angket yang telah didapatkan atau data yang didapatkan yaitu bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.1 Hasil Skor Agket Penggunaan Gadget Usia Dini**

No	Nama Anak	Usia	Penggunaan Gadget	Perkembangan Sosial Emosional Anak
1	Za	5 tahun	57	51
2	Du A R	5 tahun	49	54
3	Na	5 tahun	55	54
4	Sa	5 tahun	51	52
5	Ve Fe	5 tahun	53	53
6	Ri S A	5 tahun	54	52
7	A P	5 tahun	52	49
8	Hi U S	6 tahun	49	52
9	Ha N F	6 tahun	49	50
10	Mu S	6 tahun	53	53
11	Ma N	6 tahun	47	48
12	Sy A	6 tahun	55	51
13	Nu I D S	6 tahun	52	52
14	Ir A	6 tahun	50	52
15	Fa	6 tahun	51	54
16	An D	6 tahun	54	49
17	Im F	6 tahun	50	51
18	Ik E P	6 tahun	56	55

19	Li D T	6 tahun	51	55
20	Ri A A	6 tahun	54	47
<b>Total</b>			<b>1042</b>	<b>1034</b>

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai skor angket penggunaan *gadget* terhadap dan perkembangan emosional anak pada anak usia dini di TAA Assunnah Karangtalun yang diberikan kepada 20 orang tua yang memiliki anak usia dini. Hasil nilai skor angket penggunaan *gadget* dan perkembangan hasil emosional anak langkah selanjutnya dilakukan uji normalitas, linier, dan homogen, kemudian analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana.

## **B. Analisis Data Penelitian**

1. Uji Prasyarat
  - a. Uji normalitas data

Untuk melakukan uji normalitas data variabel terlebih dahulu dilakukan tabulasi skor total. Dari tabulasi nilai angket, selanjutnya dilakukan analisis uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Sebab, dalam statistic parameter distribusi data yang normal adalah salah satu keharusan dan merupakan syarat mutlak yang harus dipenuhi.

Berdasarkan hasil uji normalitas dari angket yaitu penggunaan *gadget* terhadap emosional anak bisa dilihat pada Tabel 4.2 dibawah ini.

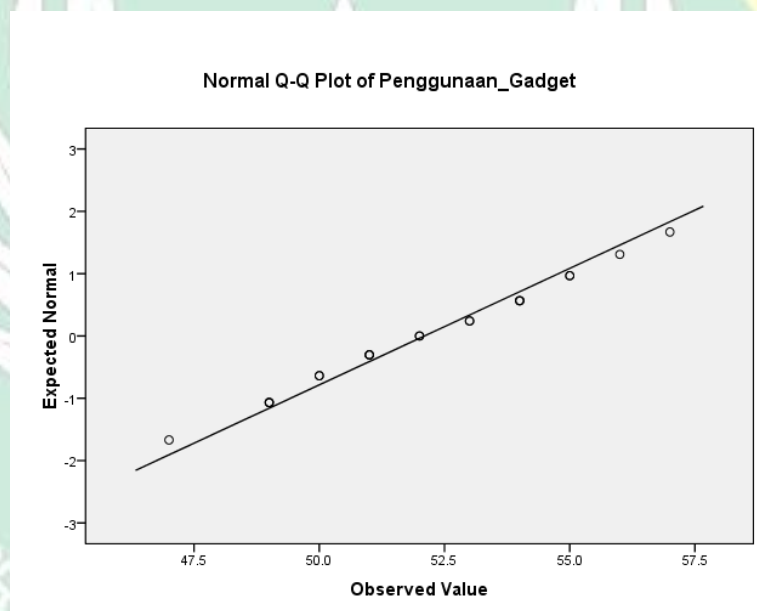
**Tabel 4.2 Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Penggunaan_Gadget	.111	20	.200*	.976	20	.865
Perkembangan_Sosial_Emosional_Anak	.153	20	.200*	.953	20	.415

a. Lilliefors Significance Correction

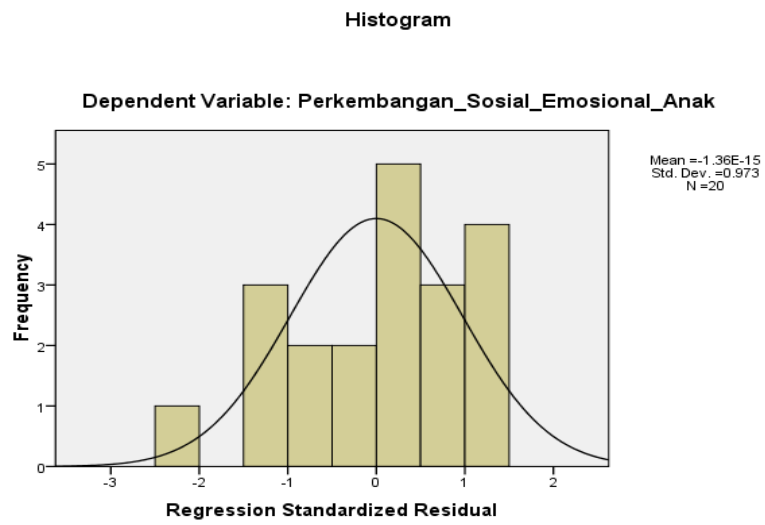
\*. This is a lower bound of the true significance.

*Sumber: Data sekunder diolah 2022*

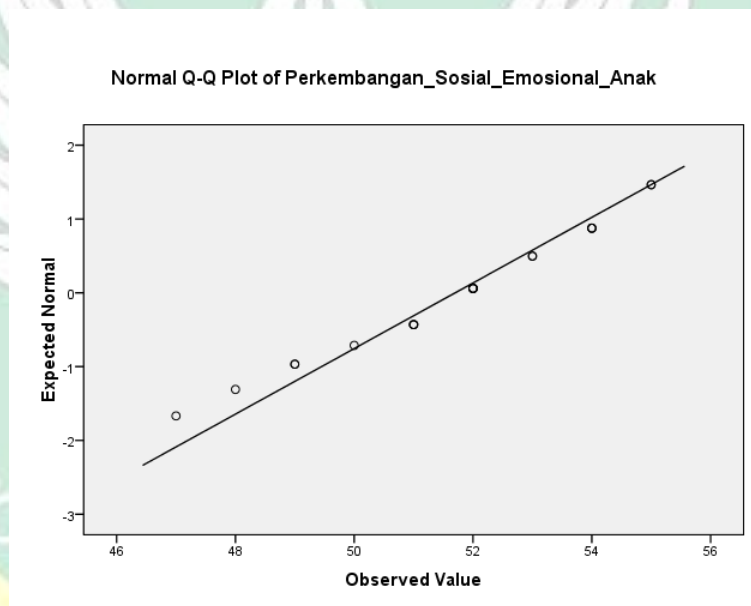


**Gambar 4.1: Grafik Pengguna Gadget Pada Anak Usia Dini**





*Sumber: Data sekunder diolah 2022*



**Gambar 4.2: Pengaruh Sosial Emosional Anak**

*Sumber: Data sekunder diolah 2022*

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas terhadap penggunaan *gadget* didapatkan nilai signifikan dengan total 0,865 sedangkan perkembangan sosial emosional anak didapatkan nilai signifikan dengan total 0,415 yang terdapat pada Tabel 4.2 sudah melebihi nilai signifikansikan  $>0,05$  sehingga disimpulkan bahwa data penelitian dalam hal ini adalah penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial emosional anak adalah berdistribusi normal dan berarti sampel yang diambil dalam penelitian ini berasal dari populasi yang sama.

b. Uji linier

Uji linearitas ini perlu dilakukan untuk mengetahui model yang dibuktikan merupakan model linier atau tidak. Fungsi uji linearitas untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

**Tabel 4.4 ANOVA**

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perkembangan Sosial Emosional Anak * Penggunaan_Gadget	61.367	9	6.819	1.957	.155
Between Groups	1.362	1	1.362	.391	.546
Linearity	60.005	8	7.501	2.153	.127
Deviation from Linearity					
Within Groups	34.833	10	3.483		
Total	96.200	19			

*Sumber: Data sekunder diolah 2022*

Dari Tabel 4.4 diatas diperoleh nilai sig 0,127. Hal ini akan dibandingkan dengan 0,05 (menggunakan taraf signifikan 5%) maka dapat menggunakan kriteria pengujian yakni sebagai berikut.

- 1) Jika nilai sig. < 0,05 maka H0 ditolak
- 2) Jika nilai sig. > 0,05 maka H0 Diterima

Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai sig dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini sebesar  $0,127 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial emosional anak usia dini.

c. Uji regresi linear Sederhana

Analisis regresi sederhana bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari suatu variabel terhadap variabel lainnya. Pada analisis regresi suatu variabel yang mempengaruhi disebut variabel bebas atau independent variable, sedangkan variabel yang dipengaruhi disebut variabel terkait atau dependent variable. Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana yaitu ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial emosi anak usia dini di TAA Assunnah Karangtalun. Hal ini bisa dilihat pada Gambar 4.3.

**Model Summary**

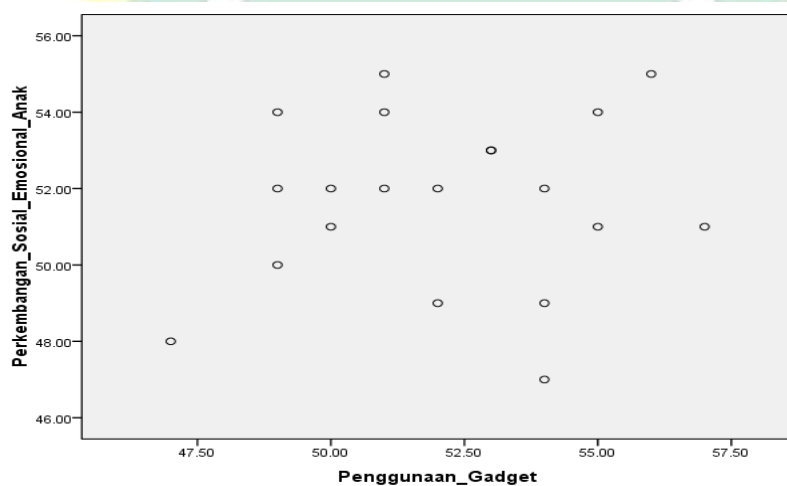
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.119 <sup>a</sup>	.514	.541	2.29538

a. Predictors: (Constant), Penggunaan\_Gadget

Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	46.482	10.275		4.524	.617
Penggunaan_Gadget	.100	.197	.119	.508	.000

a. Dependent Variable: Perkembangan\_Sosial\_Emosional\_Anak



**Gambar 4.3. Uji regresi linear Sederhana**

*Sumber: Data sekunder diolah 2022*

Berdasarkan hasil analisis dengan metode regresi sederhana diketahui bahwa ada hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial, dimana koefisien R= 0.119; dengan Sig = 0.000 berarti  $p < 0,05$ .

Koefisien determinan ( $R^2$ ) dari hubungan antara prediktor penggunaan *gadget* dengan variabel terikat perilaku sosial adalah sebesar  $R^2 = 0.514$ . Ini menunjukkan bahwa perilaku sosial dibentuk oleh penggunaan *gadget* yang memiliki pengaruh sebesar 51.4%.

Persamaan Regresi  $Y = a + bX$

$$Y = 46,482 + 0,100 X$$

Dimana Y adalah perilaku sosial emosi sedangkan X adalah intensitas penggunaan gadget, dari persamaan diatas dapat dianalisis bahwa konstanta nilai sebesar 46,482 menyatakan bahwa jika tidak ada penggunaan gadget ( $X = 0$ ) maka perilaku sosial emosi sebesar 46,482 dan koefisien regresi X sebesar 0,100 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 nilai penggunaan gadget, maka perilaku sosial emosi akan bertambah sebesar 0,100.

### C. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan bahwasanya penggunaan *gadget* pada anak usia dini bergantung pada orangtua yang mengizinkannya. Anak bermain *gadget* sesuai dengan aturan yang orangtua berikan, dilapangan terdapat dua macam atau dua tipe orangtua cara memberikan *gadgetnya* ke anak yaitu terdapat orangtua yang hanya memberikan dihari tertentu saja dan adapula yang setiap hari memberikan atau memperbolehkan anak bermain *gadget*.

Pengaruh gadget terhadap anak dalam perilaku sosial emosi anak memiliki dampak negatif dalam pola komunikasi anak, karena anak menjadi pasif berkomunikasi dan lebih cenderung mengaktifkan fungsi visualnya sehingga anak menjadi malas untuk berinteraksi dengan orang disekitarnya. Penggunaan gadget yang tidak dibatasi akan mempengaruhi anak dimasa mendatang seperti anak bisa menjadi lebih agresif dari anak biasanya.

Berdasarkan analisis regresi diperoleh hasil bahwa ada pengaruh antara penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial emosi anak pada anak usia dini di TAA Assunnah Karangtalun, hal ini ditunjukkan dengan koefisien  $R = 0.119$ ;  $\text{sig} < 0,05$ .

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka hipotesis yang diajukan dinyatakan diterima. Dalam penelitian ini diketahui penggunaan *gadget* memberikan sumbangan sebesar 51,4%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak di TAA Assunnah Karangtalun terpengaruh

perilaku sosial emosi dikarenakan penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol.

Berdasarkan hasil observasi penelitian di TAA Assunnah Karangtalun semuanya sudah mengenal dan senang menggunakan *gadget*. Kebanyakan dari mereka menggunakan *gadget* berjenis *smartphone* maupun tablet. Anak-anak ini lebih sering menggunakan *gadget* untuk mengoperasikan aplikasi permainan, baik itu permainan yang bersifat edukatif maupun hiburan. Pemakaian *gadget* ini lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada *gadget* anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orangtua meng "iya" kan bahwa saat anak-anaknya bermain *gadget* cenderung anak-anak ini diam di depan *gadget*nya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya.

Faktanya penggunaan *gadget* tidak saja menjadi dominasi orang dewasa. *Smartphone*, tablet, *notebook*, dan aneka *gadget* lainnya juga sudah dijamak digunakan anak-anak. Penggunaan *gadget* pada kalangan anak-anak digunakan untuk alat atau media pembelajaran untuk anak. Membuka fitur-fitur yang dapat membantu dalam proses belajar anak, tidak hanya digunakan untuk bermain game. Penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak lebih cepatberadaptasi dengan teknologi yang ada dibandingkan dengan lingkungan sekitar, sehingga interaksi sosial antara anak dengan masyarakat lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Munisa, M. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. (Jurnal Abdi Ilmu, 2020), Vol.13. No.1, hal. 102-114.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak usia dini di TAA Assunnah Karangtalun tentang Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Emosi Anak Usia Dini dengan menyebarkan angket kepada 20 orangtua/ wali murid sebagai responden yang kemudian dilakukan pengolahan data mendapatkan hasil bahwa ada pengaruh intensitas penggunaan gadget dengan perilaku sosial emosi anak usia dini dibuktikan dengan nilai sig. < 0,05 yang artinya semakin tinggi penggunaan gadget maka akan semakin tinggi perilaku sosial emosi anak, maka ada pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan perilaku sosial emosi anak usia dini di TAA Assunnah Karangtalun Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas. Jadi berdasarkan uji regresi linier sederhana dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial emosi anak usia dini di TAA Assunnah Karangtalun, tinggi pengaruh antara intensitas penggunaan gadget dengan perilaku sosial emosi anak usia dini pengaruhnya kuat. Semakin tinggi intensitas penggunaan gadget maka semakin tinggi pula perilaku sosial emosi anak begitupun sebaliknya. Hal ini memiliki arti bahwa perilaku sosial emosi anak dipengaruhi oleh intensitas penggunaan gadget, sehingga apabila ingin meningkatkan perilaku sosial emosi anak bisa lebih mengurangi intensitas penggunaan gadget pada anak.

Persamaan regresi  $Y = 46,482 + 0,100 X$ , dimana Y adalah perilaku sosial emosi sedangkan X adalah intensitas penggunaan gadget, dari persamaan diatas dapat dianalisis bahwa konstanta nilai sebesar 46,482 menyatakan bahwa jika tidak ada penggunaan gadget ( $X = 0$ ) maka perilaku sosial emosi sebesar 46,482 dan koefisien regresi X sebesar 0,100 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 nilai penggunaan gadget, maka perilaku sosial emosi akan bertambah sebesar 0,100. Berdasarkan penelitian ini intensitas penggunaan gadget memberikan sumbangan sebesar 51,4% pada perilaku sosial emosi anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku sosial emosi anak usia dini di TAA Assunnah

Karangtalun, dan 48,6% yang dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak menjadi fokus dalam penelitian. Adapun faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku sosial emosi anak seperti faktor kondisi anak itu sendiri, cara orangtua memperlakukan anak, kepastian mental, emosi dan intelegensi.<sup>35</sup>



---

<sup>35</sup> Bahri, Syaiful, dkk, psikologi Pendidikan, (Banda Aceh: UPT Perpustakaan Unsyiah, 2006), hal. 58-59



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil observasi penelitian di TAA Assunnah Karangtalun semuanya sudah mengenal dan senang menggunakan *gadget*. Kebanyakan dari mereka menggunakan *gadget* berjenis *smartphone* maupun *tablet*. Anak-anak ini lebih sering menggunakan *gadget* untuk mengoperasikan aplikasi permainan, baik itu permainan yang bersifat edukatif maupun hiburan. Pemakaian *gadget* ini lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada *gadget* anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orangtua meng "iya" kan bahwa saat anak-anaknya bermain *gadget* cenderung anak-anak ini diam didepan *gadget*nya masing-masing tanpa mempedulikan dunia sekitarnya.

Berdasarkan penelitian ini intensitas penggunaan *gadget* memberikan sumbangan sebesar 51,4% pada perilaku sosial emosi anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial emosi anak usia dini di TAA Assunnah Karangtalun, dan 48,6% yang dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak menjadi fokus dalam penelitian. Adapun faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku sosial emosi anak seperti faktor kondisi anak itu sendiri, cara orangtua memperlakukan anak, kepastian mental, emosi dan intelegensi. Oleh karena itu selama penggunaan *gadget* oleh anak usia dini masih dalam batasan, pendampingan orang tua dan konsistensi orang tua pada anak pada saat penggunaan *gadget* maka perkembangan sosial emosional dapat dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di TAA As Sunnah Karangtalun Kecamatan Purwojati Kabupaten banyumas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

### **1. Bagi Pendidik PAUD**

Diharapkan para guru berkemauan menghimbau kepada para orangtua anak usia dini agar memantau dan jika diperlukan membatasi pemakaian gadget agar perkembangan sosial emosinya berkembang dengan maksimal.

### **2. Bagi Lembaga**

Saran yang dapat peneliti sampaikan adalah lembaga agar meningkatkan kepeduliaannya terhadap perkembangan anak terutama perkembangan sosial emosi anak, lembaga pendidikan juga menghimbau agar mengingatkan orangtua untuk dibatasi penggunaan gadget yang berlebihan karena melihat bagaimana dampak buruk gadget kepada anak.

### **3. Bagi Orangtua**

Diharapkan para orangtua anak usia dini untuk lebih memperhatikan anak ketika bermain gadget dan tidak memberikan terus menerus untuk anak, serta membatasi pemakaian gadget karena melihat dampak dari gadget yang sangat berbahaya untuk kesehatan dan juga perkembangan perilaku sosial emosi anak.

### **4. Bagi Peneliti Berikutnya**

Dari temuan penelitian ini disarankan adanya penelitian lebih lanjut tentang Hubungan Pola Asuh Orangtua Dengan Anak Atau Pengguna Gadget Pada Kelompok Siswa Sekolah Usia 6-8 tahun dan anak usia 13-15 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andini Puspa, Pupung.2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*.  
Nganjuk : CV. Adjie Media Nusantara. Hal. 7
- Chamidah Nur, Atien. 2009. *Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan  
Perkembangan Anak, Jurnal Pendidikan Khusus*. Vol. 5 November ,  
No. 2. Hal. 83
- Dachlan Malik, Abdul dkk. 2019. *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia  
Dini*. Yogyakarta : CV Budi Utama. Hal. 50-51
- Fanani, Ahmad. 2008. *Anak Cerdas Dengan Dunia Maya*. Yogyakarta : Image  
Press. Hal. 2-4
- Fajrin Rachma, Okky. 2015. *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile  
Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah  
Dasar*, Jurnal Idea Societa. Vol. 2, No. 6. Hal. 4
- Frahasini dkk, The Impact of The Use of Gadgets in School of School Age  
Towards Children's Social Behavior in Semata Village, Journal of  
Educational Social Studies, Vol. 7, 2018, hal. 162
- [https://prodi4.stpn.ac.id/wpcontent/uploads/2020/2020/Modul/Semester203/Modul20-Statistik202019/MODUL6\\_ANALISAREGRESI.pdf](https://prodi4.stpn.ac.id/wpcontent/uploads/2020/2020/Modul/Semester203/Modul20-Statistik202019/MODUL6_ANALISAREGRESI.pdf)
- Hurlook B, Elizabeth. 2016. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga PT  
Gelora Aksara Pratama. Hal. 210
- Kurniawan Widhi, Agus. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta :  
Pandiva Buku.
- Marlina, Rosleny. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*,  
Bandung: Cv Pustaka Setia. Hal. 61
- Mayasari Eva dan Indiana Sunita. 2017. *Yes or Not Gadget Buat si Buah Hati*.  
Yogyakarta: De Publish. Hal. 56-60

- Munisa, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan*. Jurnal Abdi Ilmu, Vol.13. No. 1. 102-114.
- Murni. 2017. *Peran Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun*. Vol. 3 Januari – Juni, No. 1. Hal. 20
- Ndari Selaras, Susianty dkk. 2018. *Telaah Kurikulum Pendidikan Anak usia Dini*. Jawa barat: Edu Publisher. Hal. 7-8
- Nugraha, Ali. 2004. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka. Hal. 1 & 18
- Pebriana Hana, Putri. 2017. *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 1, No. 1. Hal. 3 & 11
- Syaiful, Bahri, dkk. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Banda Aceh: UPT Perpustakaan Unsyiah. hal. 58-59
- Simamora, A. S. M. T., Suntoro, I., & Nurmalisa, Y. 2016. *Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar*. Jurnal Kultur Demokrasi, Vol. 4. No.6.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Hal. 71
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta. Hal. 61-62, 107, 265
- Sugiyono. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta. Hal. 62 & 64
- Sukardi. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Hal. 4
- Suhada,Idad. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal)*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. Hal. 16
- Susanto,Ahmad. 2015. *Bimbingan Konseling Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana. Hal. 133

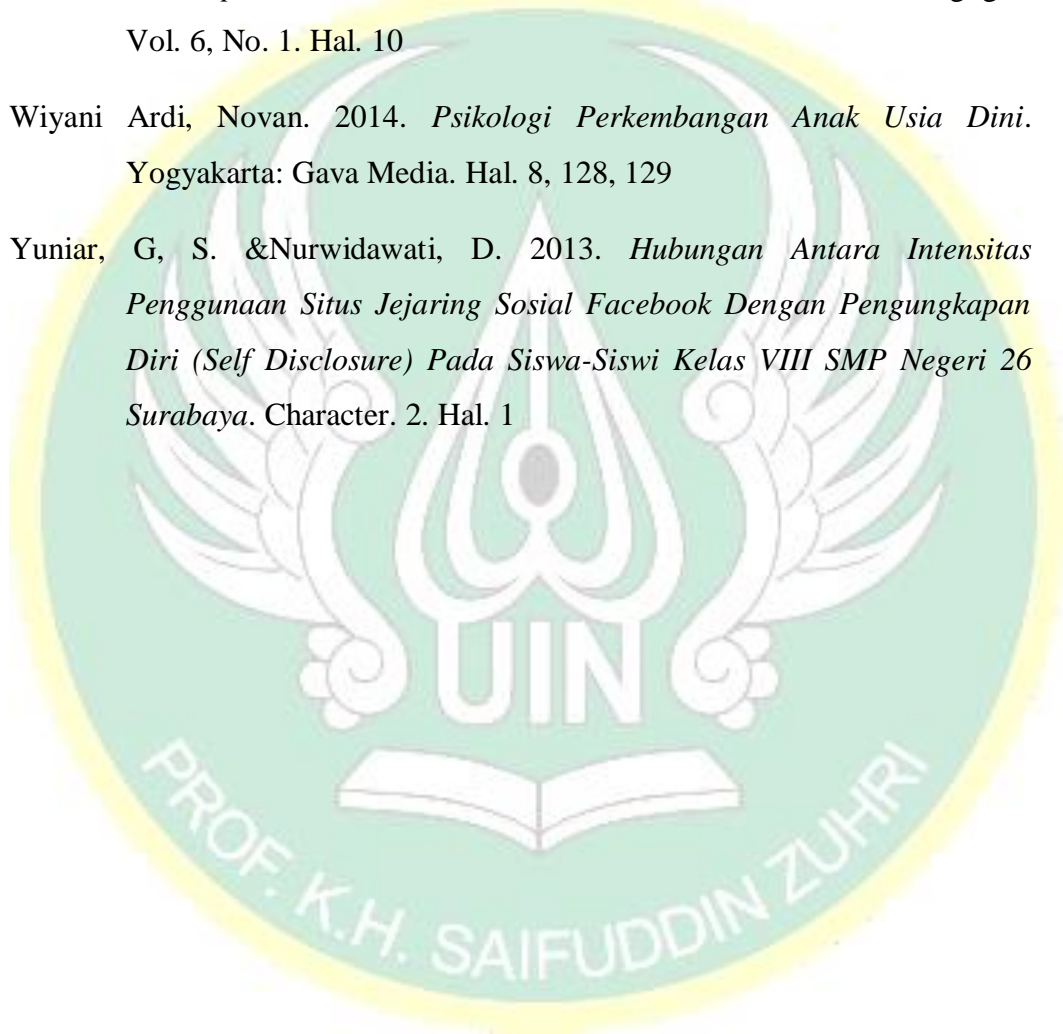
Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Remaja Rosdakarya. Hal. 135

Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 Pada Bab XII Tentang Pendidikan Dan Kebudayaan.

Witara, Ramdhan dkk. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pedagogik. Vol. 6, No. 1. Hal. 10

Wiyani Ardi, Novan. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media. Hal. 8, 128, 129

Yuniar, G, S. & Nurwidawati, D. 2013. *Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Dengan Pengungkapan Diri (Self Disclosure) Pada Siswa-Siswi Kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya*. Character. 2. Hal. 1





*LAMPIRAN-LAMPIRAN*

## Lampiran 1

### ANGKET PENGUNAAN GADGET DI TAA AS SUNNAH KARANG TALUN

Nama : (jika berkeberatan boleh tidak  
dicantumkan)

Jenis Kelamin :

Kelas :

No. Absen :

#### Petunjuk Pengisian Angket :

1. Bacalah dengan teliti setiap item pertanyaan pada angket ini.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan pilihan anda. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan. Jawaban artinya sebagai berikut :  
SS : Sangat Sesuai  
S : Sesuai  
TS : Tidak Sesuai  
STS : Sangat Tidak Sesuai
3. Pilihlah satu jawaban dibawah ini sesuai dengan keadaan yang ada.
4. Semua jawaban dan identitas anda akan dijaga kerahasiannya dan hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian ini.

Setiap orang memiliki jawaban yang berbeda-beda dan skala ini bukan tes, jadi tidak ada jawaban yang dianggap salah. Semua pilihan jawaban adalah benar, karena itu pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi sebenarnya. Saya sangat mengharapkan anda memberikan jawaban yang jujur, terbuka dan apa adanya, bukan berdasarkan apa yang seharusnya.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Anak menggunakan gadget karena banyak informasi tentang dunianya.				
2.	Anak mudah bosan ketika bermain gadget				
3.	Anak tidak suka diganggu ketika sedang mengakses gadget yang anak gemari				
4.	Anak lebih konsentrasi belajar jika tidak menggunakan gadget				
5.	Anak lupa waktu ketika mengakses gadget				
6.	Anak mengerjakan tugas sekolah sambil bermain gadget				
7.	Anak tidak mudah terpengaruh hal atau informasi yang berasal dari gadget				
8.	Anak mengaplikasikan beberapa tren dalam kehidupan nyata dari gadget				
9.	Anak menjadi malas belajar karena adanya gadget				
10.	Anak mendapatkan manfaat dan informasi untuk proses belajar dari gadget				
11.	Anak mengakses gadget dalam sehari lebih dari 1 jam				
12.	Ketika anak mengakses gadget menghabiskan waktu 20 menit sehari				
13.	Anak menggunakan gadget lebih dari 3 kali dalam sehari				
14.	Anak bisa mengakses internet melalui gadget lebih dari 5 kali dalam sehari				
15.	Anak membuka internet melalui gadget hanya 2 kali sehari				
16.	Anak menggunakan gadget 1 kali sehari				

**ANGKET**



**PERILAKU SOSIAL EMOSI ANAK  
DI TAA AS SUNNAH KARANG TALUN**

Nama : (jika berkeberatan boleh tidak dicantumkan)

Jenis Kelamin :

Kelas :

No. Absen :

**Petunjuk Pengisian Angket :**

1. Bacalah dengan teliti setiap item pertanyaan pada angket ini.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan [pilihan anda. Berilah tanda cheklis (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan. Jawaban artinya sebagai berikut :  
SS : Sangat Sesuai  
S : Sesuai  
TS : Tidak Sesuai  
STS : Sangat Tidak Sesuai
3. Pilihlah satu jawaban dibawah ini sesuai dengan keadaan yang ada.
4. Semua jawaban dan identitas anda akan dijaga kerahasiannya dan hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian ini.

Setiap orang memiliki jawaban yang berbeda-beda dan skala ini bukan tes, jadi tidak ada jawaban yang dianggap salah. Semua pilihan jawaban adalah benar, karena itu pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan kondisi sebenarnya. Saya sangat mengharapkan anda memberikan jawaban yang jujur, terbuka dan apa adanya, bukan berdasarkan apa yang seharusnya.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Anak dapat bekerja sama dengan teman sebayanya				
2.	Anak suka menyendiri daripada bekerja sama dengan teman				
3.	Anak terbiasa mengerjakan tugas kelompok bersama				

4.	Anak tidak suka mengerjakan tugas kelompok dan memilih bermain				
5.	Anak dapat melaksanakan tugas sampai selesai				
6.	Anak lari dari tanggung jawabnya				
7.	Anak senang mengucapkan terimakasih ketika dibantu dan diberi oleh orang lain				
8.	Anak acuh tidak mengucapkan terimakasih ketika dibantu oleh orang lain				
9.	Anak berani minta tolong ketika mendapat kesulitan				
10.	Anak hanya diam ketika mendapat kesulitan				
11.	Anak semakin sering membantah semenjak mengenal gadget				
12.	Anak tidak membangkang ketika di nasehati dan diajari kebaikan				
13.	Anak akan marah apabila diganggu ketika bermain gadget				
14.	Anak marah-marah ketika tidak diberikan gadget				
15.	Anak tidak mau meminjamkan gadget dengan orang lain				
16.	Anak nurut ketika tidak diberikan gadget bukan pada waktunya				
17.	Anak pernah berselisih dengan teman sebaya atau keluarga karena berebut gadget				
18.	Anak dengan senang hati berbagi gadget dengan orang lain				
19.	Anak tidak bisa fokus mengerjakan tugas karena merasa bosan				
20.	Anak dapat mengerjakan tugas meski mendapatkan kesulitan dalam tugasnya				

## Lampiran 2

ONEWAY Y BY X  
 /STATISTICS HOMOGENEITY  
 /MISSING ANALYSIS.

### Oneway

	Output Created	30-Aug-2022 22:57:57
	Comments	
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	20
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on cases with no missing data for any variable in the analysis.
	Syntax	ONEWAY Y BY X /STATISTICS HOMOGENEITY /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	0:00:00.000
	Elapsed Time	0:00:00.000

[DataSet0]

#### Test of Homogeneity of Variances

Perkembangan\_Sosial\_Emosional\_Anak

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.288	6	10	.344

Perkembangan\_Sosial\_Emosional\_Anak

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	61.367	9	6.819	1.957	.155
Within Groups	34.833	10	3.483		
Total	96.200	19			

### Lampiran 3

GRAPH

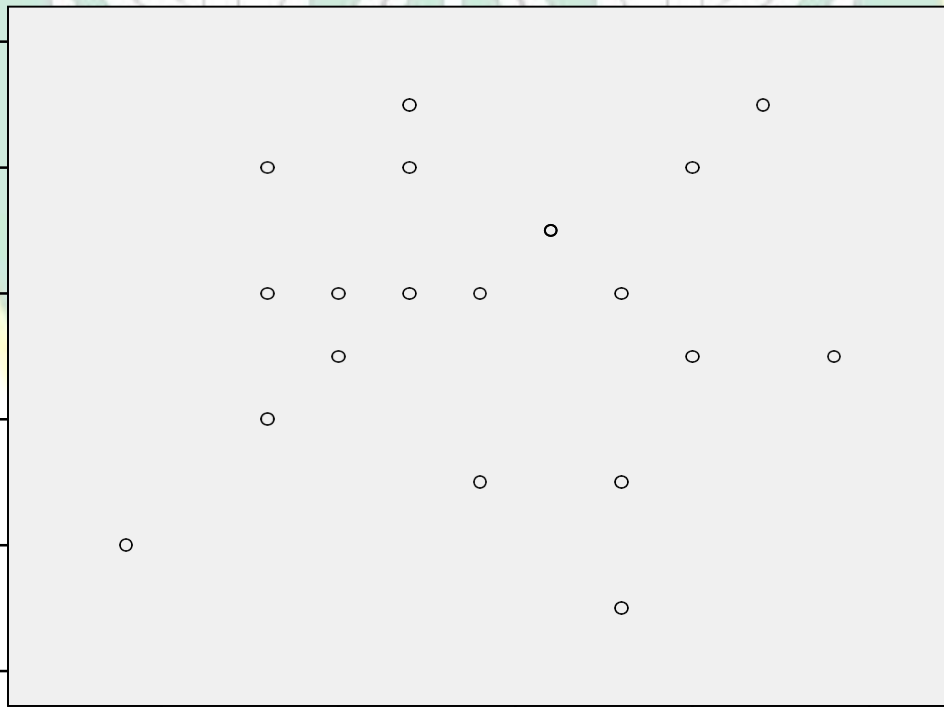
/SCATTERPLOT(BIVAR)=X WITH Y

/MISSING=LISTWISE.

### Graph

	Output Created	30-Aug-2022 23:20:11
	Comments	
Input	Active Dataset	
	Filter	DataSet0
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	<none>
		20
Resources	Processor Time	
	Elapsed Time	GRAPH

Perkembangan\_Sosial\_Emosional\_Anak



## Lampiran 4

	Output Created	30-Aug-2022 22:41:01
	Comments	
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	20
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.
	Syntax	EXAMINE VARIABLES=Y X /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT /COMPARE GROUP /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
Resources	Processor Time	0:00:03.687
	Elapsed Time	0:00:04.188

### Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Perkembangan_Sosial_Emosional_Anak	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%
Penggunaan_Gadget	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%

### Descriptives

		Statistic	Std. Error
Perkembangan_Sosial_Emosional_Anak	Mean	51.7000	.50315
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	50.6469
		Upper Bound	52.7531

### Descriptives

		Statistic	Std. Error
Perkembangan_Sosial_Emosional_Anak	5% Trimmed Mean	51.7778	
	Median	52.0000	
	Variance	5.063	
	Std. Deviation	2.25015	
	Minimum	47.00	

	Maximum	55.00	
	Range	8.00	
	Interquartile Range	3.50	
	Skewness	-.446	.512
	Kurtosis	-.390	.992
Penggunaan_Gadget	Mean	52.1000	.59780
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	50.8488	
	Upper Bound	53.3512	
	5% Trimmed Mean	52.1111	
	Median	52.0000	
	Variance	7.147	
	Std. Deviation	2.67346	
	Minimum	47.00	
	Maximum	57.00	
	Range	10.00	
	Interquartile Range	4.00	
	Skewness	.010	.512
	Kurtosis	-.730	.992

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Perkembangan_Sosial_Emosional_Anak	.153	20	.200	.953	20	.415
Penggunaan_Gadget	.111	20	.200	.976	20	.865

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

### Perkembangan\_Sosial\_Emosional\_Anak

Perkembangan\_Sosial\_Emosional\_Anak Stem-and-Leaf

PlotFrequency Stem & Leaf

```

4,00      4 .  7899
14,00     5 .  01112222233444
2,00      5 .  55

```

Stem width: 10,00

Each leaf: 1 case(s)

## Lampiran 5

### Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Perkembangan_Sosial_Emosional_Anak * Penggunaan_Gadget	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%

### Report

Perkembangan\_Sosial\_Emosional\_Anak

Penggunaan_Gadget	Mean	N	Std. Deviation
47.00	48.0000	1	.
49.00	52.0000	3	2.00000
50.00	51.5000	2	.70711
51.00	53.6667	3	1.52753
52.00	50.5000	2	2.12132
53.00	53.0000	2	.00000
54.00	49.3333	3	2.51661
55.00	52.5000	2	2.12132
56.00	55.0000	1	.

Perkembangan\_Sosial\_Emosional\_Anak

Penggunaan_Gadget	Mean	N	Std. Deviation
57.00	51.0000	1	.
Total	51.7000	20	2.25015

### ANOVA Table

			Sum of Squares	df
Perkembangan_Sosial_Emosional_Anak * Penggunaan_Gadget	Between Groups	(Combined)	61.367	9
		Linearity	1.362	1
		Deviation from Linearity	60.005	8
	Within Groups		34.833	10
	Total		96.200	19

### ANOVA Table

			Mean Square	F
Perkembangan_Sosial_Emosional_Anak * Penggunaan_Gadget	Between Groups	(Combined)	6.819	1.957
		Linearity	1.362	.391
		Deviation from Linearity	7.501	2.153

Within Groups	3.483
---------------	-------

ANOVA Table

			Sig.
Perkembangan_Sosial_ Emosional_Anak * Penggunaan_Gadget	Between Groups	(Combined)	.155
		Linearity	.546
		Deviation from Linearity	.127

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Perkembangan_Sosial_ Emosional_Anak * Penggunaan_Gadget	.119	.014	.799	.638





## Lampiran 6

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Penggunaan_Gadget	.	Enter

### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.119 <sup>a</sup>	.514	.541	2.29538

a. Predictors: (Constant), Penggunaan\_Gadget

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1.362	1	1.362	.259	.000 <sup>a</sup>
	Residual	94.838	18	5.269		
	Total	96.200	19			

a. Predictors: (Constant), Penggunaan\_Gadget

b. Dependent Variable: Perkembangan\_Sosial\_Emosional\_Anak

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46.482	10.275		4.524	.617
	Penggunaan_Gadget	.100	.197	.119	.508	.000

a. Dependent Variable: Perkembangan\_Sosial\_Emosional\_Anak

## Lampiran 7



KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto 53126  
Telp. (0281) 635624, 628250 Fax: (0281) 636553, www.iainpurwokerto.ac.id

### BLANGKO PENGAJUAN JUDUL PROPOSAL SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

- |                       |   |                                 |
|-----------------------|---|---------------------------------|
| 1. Nama               | : | Nora Onasis Saputri             |
| 2. NIM                | : | 1817406071                      |
| 3. Program Studi      | : | Pendidikan Islam Anak Usia Dini |
| 4. Semester           | : | 7 (Tujuh)                       |
| 5. Penasehat Akademik | : | Dr. Novan Ardy Wiyani M. Pd. I  |
| 6. IPK (sementara)    | : | 3.72                            |

Dengan ini mengajukan judul proposal skripsi: " Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Emosi Anak Usia Dini".

Calon Dosen Pembimbing yang diajukan :

1. Dr. Heru Kurniawan, M. A.
2. Ellen Prima, S.psi., M. A.

Mengetahui:  
Penasehat Akademik

Dr. Novan Ardy Wiyani M. Pd. I  
198505252015031004

Purwokerto,  
Yang mengajukan,

Nora Onasis Saputri  
1817406071



IAIN.PWT/FTIK/05.02
Tanggal Terbit : <i>disisi tanggal surat</i>
No. Revisi : 0

## Lampiran 8



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

### **SURAT KETERANGAN** **SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

No. B-e.1182.a/Un.19/FTIK.J.PIAUD/PP.05.3/03/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Jurusan/ Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :

**Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Emosi Anak Usia Dini.**

Sebagaimana disusun oleh:

Nama : Nora Onasis Saputri  
NIM : 1817406071  
Semester : VIII ( Delapan )  
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 16 Maret 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.


Purwokerto, 30 Maret 2022

Penguji

Ellen Prima, M. A  
NIP. 198903162014032003



## Lampiran 9

**TK ISLAM  
AS-SUNNAH  
KARANGTALUN LOR**  
Dawuan Karangtalun Lor Rt 1 Rw 3 Komplek Masjid Jamillah Purwojati Banyumas

---

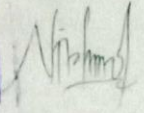

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 01 /        /        /

• Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK ISLAM AS-SUNNAH Karangtalun Lor menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **Nora Onasis Saputri**  
NIM : 1817406071  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini ( PIAUD )  
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri ( UIN ) Profesor Kiai Saifuddin Zuhri Purwokerto  
Semester : IX ( Sembilan )

Telah melakukan penelitian di TK ISLAM AS-SUNNAH Karangtalun Lor guna penulisan skripsi dengan judul “ *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap perilaku Sosial Emosi Anak Usia Dini Di TAA AS-SUNNAH Karangtalun Lor*” dari tanggal 31 Agustus sampai 02 September 2022.  
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Karangtalun Lor, 02 September 2022  
Kepala TK,

  
  
**Nita Nurhayati**

## Lampiran 10



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinszu.ac.id

### BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nora Onasis Saputri  
No. Induk : 1817406071  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Madrasah  
Pembimbing : Toifur, S. Ag., M. Si  
Nama Judul : Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Emosi Anak Usia Dini Di TAA Assunnah Karangtalun Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1.	3 April 2022	Bimbingan Bab Instrumen		
2.	12 April 2022	Bimbingan Instrumen		
3.	1 Agustus 2022	Bimbingan Instrumen		
4.	2 Agustus 2022	Bimbingan Instrumen, revisi		
5.	9 Agustus 2022	Revisi Instrumen dan kisi-kisi Instrumen		
6.	28 Agustus 2022	Revisi Instrumen dan kisi-kisi Instrumen		
7.	25 Agustus 2022	Acc Instrumen dan kisi-kisi Instrumen		
8.	12 September	Bimbingan Skripsi bab 1-5		
9.	14 September	Bimbingan dan revisi skripsi bab 1-5		
10.	16 September	Revisi Skripsi bab 1-5		
11.	21 September	Acc Skripsi		

Dibuat di : Purwokerto  
Pada tanggal : 21 September 2021  
Dosen Pembimbing

Toifur, S. Ag., M. Si  
NIP. 19721217 200312 1 001



## Lampiran 11



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53128  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

### **SURAT PERNYATAAN LULUS SELURUH MATA KULIAH PRASYARAT UJIAN KOMPREHENSIF**

Yang bertandatangan di bawah ini,  
Nama : Nora Onasis Saputri  
NIM : 1817406071  
Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Semua nilai mata kuliah teori dan praktik sebagaimana dipersyaratkan dalam ujian Komprehensif telah lulus (minimal mendapatkan nilai C).
2. Semua ujian BTA-PPI, Pengembangan Bahasa serta matakuliah dengan bobot nol (0) SKS telah lulus serta dapat dibuktikan dengan sertifikat.

Apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa:

1. Dibatalkan hasil kelulusan ujian komprehensif;
2. Mengulang mata kuliah yang belum lulus secara reguler melalui pengisian KRS;
3. Mengikuti ujian komprehensif ulang setelah ybs lulus semua mata kuliah.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Purwokerto, 30 Maret 2022  
Yang Menyatakan



**Nora Onasis Saputri**

## Lampiran 12



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsatzu.ac.id

### SURAT KETERANGAN No.1515/UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/4/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Nora Onasis Saputri  
NIM : 1817406071  
Prodi : PIAUD

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan *LULUS* pada :

Hari/Tanggal : Rabu, 13 April 2022  
Nilai : A (89)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 13 April 2022

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Suparjo, M.A.

NIP. 19730717 199903 1 001

## Lampiran 13



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
UPT PERPUSTAKAAN**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: [lib@uinsaizu.ac.id](mailto:lib@uinsaizu.ac.id)

### SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-3246/Un.19/K.Pus/PP.08.1/9/2022

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa :

Nama : NORA ONASIS SAPUTRI  
NIM : 1817406071  
Program : SARJANA / S1  
Fakultas/Prodi : FTIK / PIAUD

Telah menyumbangkan buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan judul dan penerbit ditentukan oleh perpustakaan. Sumbangan buku tersebut dilakukan secara kolektif atau gabungan dengan menitipkan uang sebesar :

**Rp 40.000,00 (Empat Puluh Ribu Rupiah)**

Uang terkumpul dibelanjakan buku yang kemudian buku hasil pembeliannya diserahkan secara sukarela sebagai koleksi perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk menjadi maklum dan dapat digunakanseperlunya.

Purwokerto, 21 September 2022  
Kepala,  
  
Aris Nurohman





## Lampiran 14



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KJAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.flik.uinsaiizu.ac.id

Nomor : B.m.1588/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/08/2022  
Lamp. : -  
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

29 Agustus 2022

Kepada  
Yth. Kepala TAA Assunnah Karangtalun  
Kec. Ajibarang  
di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- |                    |   |
|--------------------|---|
| 1. Nama            | : Nora Onasis Saputri   |
| 2. NIM             | : 1817406071  |
| 3. Semester        | : 9 (Sembilan)  |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Islam Anak Usia Dini   |
| 5. Alamat          | : Jingsang RT 02 RW 01 Ajibarang  |
| 6. Judul           | : Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Emosi Anak Usia Dini |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- |                      |                             |
|----------------------|-----------------------------|
| 1. Obyek             | : Penggunaan Gadget         |
| 2. Tempat / Lokasi   | : TAA Assunnah Karangtalun  |
| 3. Tanggal Riset     | : 30-08-2022 s/d 30-10-2022 |
| 4. Metode Penelitian | : Kuantitatif               |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.  
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

An. Dekan  
Ketua Jurusan Pendidikan  
Madrasah



Ali Muhdi

## Lampiran 15

  
**IAIN PURWOKERTO**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO**  
**UPT MA'HAD AL-JAMI'AH**

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp: 0281-635624, 628250 | www.ainpurwokerto.ac.id

---


**SERTIFIKAT**  
Nomor: In.17/UPT.MAJ/9387/04/2019

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

**NAMA : NORA ONASIS SAPUTRI**  
**NIM :**


Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	87
# Tartil	:	70
# Imla'	:	70
# Praktek	:	85
# Nilai Tahfidz	:	85



Purwokerto, 04 Jul 2019  
Mudir Ma'had Al-Jami'ah,

**Nasrudin, M.Ag**  
NIP: 197002051 99803 1 001

  
ValidationCode

SIMA v.1.0 UPT MA'HAD AL-JAMI'AH IAIN PURWOKERTO - page1/1



IAIN PURWOKERTO

## وزارة الشؤون الدينية الجامعة الإسلامية الحكومية بورووكرتو الوحدة لتنمية اللغة

منوان: شارع جندول أمحمداني رقم: ٤٤، بورووكرتو ٥٣١٢٦، هاتفه ٠٢٨-٦٣٥٦٢٤- www.iainpurwokerto.ac.id

---

### الترجمة

الرقم: ان.١٧ / UPT.Bhs / PP.٠٠٩ / ٢٠١٨/١٠٢٦

منحت الى	
الاسم	: نورا أوناسيس سابوتري
المولودة	: بيورياليعغا، ٢٦ أكتوبر ١٩٩٩
	الذي حصل على
	فهم المسموع
	فهم العبارات والتراكيب
	فهم المقروء
	النتيجة
	: ٥١
	: ٥٢
	: ٥٢
	: ٥١٧

في اختبارات القدرة على اللغة العربية التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ ١١ ديسمبر ٢٠١٨

بورووكرتو. ١١ ديسمبر ٢٠١٨  
رئيس الوحدة لتنمية اللغة.

الدكتور صبور الماجستير.  
رقم التوظيف: ١٠٥ ١٩٩٣.٣ ١٩٦٧.٣.٧



ValidationCode

Lampiran 17

  
**IAIN PURWOKERTO**

**MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS  
INSTITUTE COLLEGE ON ISLAMIC STUDIES PURWOKERTO  
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT**

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Central Java Indonesia, [www.iainpurwokerto.ac.id](http://www.iainpurwokerto.ac.id)

---

**EPTIP CERTIFICATE**  
*(English Proficiency Test of IAIN Purwokerto)*  
Number: In.17/UPT.Bhs/PP.009/10126/2018

This is to certify that

Name : NORA ONASIS SAPUTRI  
Date of Birth : PURBALINGGA, October 26th, 1999

Has taken English Proficiency Test of IAIN Purwokerto with paper-based test, organized by Language Development Unit IAIN Purwokerto on December 10th, 2018, with obtained result as follows:

1. Listening Comprehension	: 51
2. Structure and Written Expression	: 53
3. Reading Comprehension	: 49

Obtained Score : 509

The English Proficiency Test was held in IAIN Purwokerto.

Purwokerto, December 11th, 2018  
Head of Language Development Unit,

Dr. Subur, M.Ag.  
NIP: 19670307 199303 1 005

  
ValidationCode



Lampiran 18



## Lampiran 19



# SERTIFIKAT

Nomor: 1073/K.LPPM/KKN.48/08/2021

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)  
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa :

Nama : **NORA ONASIS SAPUTRI**  
NIM : **1817406071**  
Fakultas/Prodi : **FTIK / PIAUD**

## TELAH MENGIKUTI

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan Ke-48 Tahun 2021  
dan dinyatakan **LULUS** dengan Nilai **97 (A)**.



H. Ansori, M.Ag.  
NIP. 19650407 199203 1 004



## Lampiran 20

# SERTIFIKAT

## APLIKASI KOMPUTER

KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
**UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA**  
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40A Telp. 0281-835624 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 53128



**IAIN PURWOKERTO**

No. IN 17/UPT-TIPD/6399/2021

**SKALA PENILAIAN**

SKOR	HURUF	ANGKA
85-100	A	4.0
81-85	A-	3.8
76-80	B+	3.3
71-75	B	3.0
65-70	B-	2.6

**MATERI PENILAIAN**


MATERI	NILAI
Microsoft Word	80 / B+
Microsoft Excel	90 / A
Microsoft Power Point	80 / B+

Diberikan Kepada

**NORA ONASIS SAPUTRI**  
NIM: 1817406071

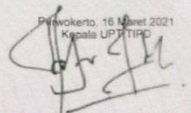
Tempat / Tgl. Lahir: Purbalingga, 26 Oktober 1999

Sebagai tanda yang bersangkutan telah menempuh dan LULUS Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program *Microsoft Office®* yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto.






Purwokerto, 16 Maret 2021  
Kepala UPT TIPD



**Dr. H. Fajar Hardoyono, S.Si, M.Sc**  
NIP. 19801215 200501 1 003



## Lampiran 21



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 636624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsu.ac.id

---

**REKOMENDASI MUNAQOSYAH**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

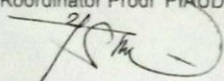
Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

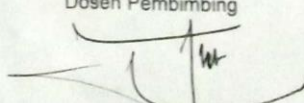
Nama	: <u>Nora Onasis Saputri</u>
NIM	: <u>1817406071</u>
Semester	: <u>IX (Sembilan)</u>
Jurusan/Prodi	: <u>Pendidikan Madrasah/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini</u>
Angkatan Tahun	: <u>2018</u>
Judul Skripsi	: <u>Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Emosi Anak Usia Dini Di TAA Karangtalun Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas</u>

Menerangkan bahwa skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk dimunaqosyahkan setelah mahasiswa yang bersangkutan memenuhi persyaratan akademik yang ditetapkan.  
Demikian rekomendasi ini dibuat untuk menjadikan maklum dan mendapatkan penyelesaian sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alikum Wr. Wb.*

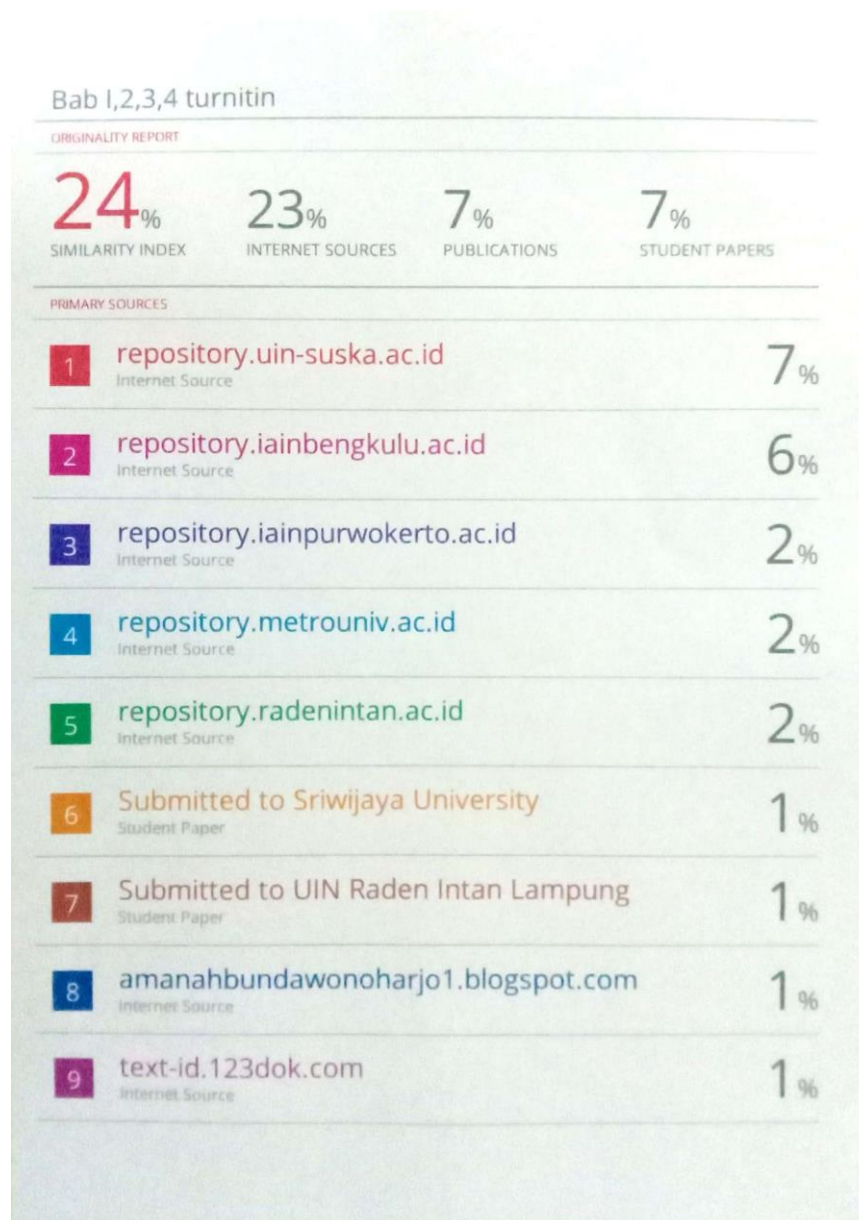
Dibuat di : Purwokerto  
Tanggal : .....

Mengetahui,  
Koordinator Prodi PIAUD  
  
Dr. Heru Kurniawan, S. Pd, M. A  
NIP. 19810322 200501 1 002

Dosen Pembimbing  
  
Toifur, S. Ag., M.Si.  
NIP. 19721217 200312 1 001



## Lampiran 22



10	jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id Internet Source	<1 %
11	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	<1 %
12	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1 %
13	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
14	core.ac.uk Internet Source	<1 %
15	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1 %
16	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1 %
17	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	<1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches < 25 words

Exclude bibliography  On

## Lampiran 23

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

#### A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Nora Onasis Saputri
2. NIM : 1817406071
3. Tempat/ Tanggal lahir : Purbalingga, 26 Oktober 1999
4. Alamat Rumah : Jingsang RT 02 RW 01, Kecamatan Ajibarang  
Kabupaten Banyumas
5. Nama Ayah : Sudirman
6. Nama Ibu : Meike Novita

#### B. Riwayat Pendidikan

1. SD/ MI : SD N 5 Wonoharjo
2. SMP/ MTS : SMP Muhammadiyah Pangandaran
3. SMK/ SMA : SMA Muhammadiyah Pangandaran
4. S1 : UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto

#### C. Pengalaman

1. Ketua OSIS SMP Muhammadiyah Pangandaran
2. Sekretaris Dewan Penggalang SMP Muhammadiyah Pangandaran
3. Bendahara 2 OSIS SMA Muhammadiyah Pangandaran
4. Bendahara Umum OSIS SMA Muhammadiyah Pangandaran

#### D. Prestasi Akademik

1. Juara III Olimpiade Matematika SMP tingkat Kabupaten Pangandaran
2. Juara IV Olimpiade TIK SMA tingkat Kabupaten Pangandaran
3. Ranking I Paralel SMP dan SMA Muhammadiyah Pangandaran

Purwokerto, 21 September 2022



**Nora Onasis Saputri**

NIM. 1817406071