

**TINGKAT PEMAHAMAN ORANG TUA  
TENTANG PENGGUNAAN GADGET YANG BAIK  
PADA ANAK USIA 4-6 TAHUN  
DI DUSUN I DESA BOBOTSARI KECAMATAN BOBOTSARI  
KABUPATEN PURBALINGGA**



**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 :  
LAELA NUR AFIFAH  
NIM. 1717406067**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

### PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Laela Nur Afifah  
NIM : 1717406067  
Jenjang : S-1  
Jurusan : Pendidikan Madrasah  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul "**Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget yang Baik pada Anak Usia 4-6 Tahun di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga**" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 19 Januari 2024

Saya yang menyatakan,



Laela Nur Afifah  
NIM. 1717406067

# PENGESAHAN

## PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

**TINGKAT PEMAHAMAN ORANG TUA TENTANG  
PENGUNAAN GADGET YANG BAIK PADA ANAK USIA 4-6 TAHUN  
DI DUSUN I DESA BOBOTSARI KECAMATAN BOBOTSARI  
KABUPATEN PURBALINGGA**

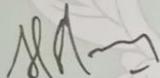
Yang disusun oleh Laela Nur Afifah (NIM 1717406067) Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada Senin, 22 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

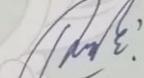
Purwokerto, 25 Januari 2024

Disetujui oleh:

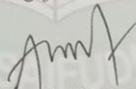
Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing

Penguji II/Sekretaris Sidang

  
Sony Susandra, M.Ag.  
NIP. 197204291999031001

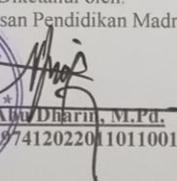
  
Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I  
NIP. 198912052019031011

Penguji Utama

  
Dr. Ade Ruswatie, S.Pd.I, M.Pd.  
NIP. 198607042015032004

Diketahui oleh:

Jurusan Pendidikan Madrasah

  
  
Dr. Abu Dharin, M.Pd.  
NIP. 197412022011011001

## 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.uinsaizu.ac.id

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi Sdr. Laela Nur Afifah  
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.  
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah  
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
di Purwokerto

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Laela Nur Afifah  
NIM : 1717406067  
Jurusan : Pendidikan Madrasah  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul : Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget yang Baik pada Anak Usia 4-6 Tahun di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatiannya saya mengucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.*

Purwokerto, 19 Januari 2024  
Pembimbing,

Sony Susandra, M.Ag.  
NIP. 19720429199903100

## ABSTRAK

**Abstrak :** *Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang bersifat portable serta dapat membantu mempermudah aktivitas manusia. Gadget tak hanya beredar di kalangan orang dewasa, tetapi juga beredar di kalangan anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan mengenai tingkat pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget yang baik pada anak yang berusia 4-6 tahun. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian yang telah dilakukan pada 37 responden dapat disimpulkan bahwa Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget yang Baik pada Anak Usia 4-6 Tahun di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga mendapatkan hasil sangat baik dengan hasil persentase 10,8%, cukup baik 78,4% dan tidak baik 10,8% dari jumlah responden 37 Orang Tua. Tingkat pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget yang baik pada anak usia 4-6 tahun memiliki rata-rata skor 28,729, nilai median 28,86, nilai modus 28,07 dan nilai standar deviasi 2,8.

**Kata kunci :** *Gadget, Penggunaan Gadget, Anak Usia Dini*

## ABSTRACT

**Abstract:** Gadgets are small electronic devices that are portable and can help facilitate human activities. Gadgets are not only circulating among adults, but are also circulating among young children. This research aims to describe the level of parental understanding regarding the proper use of gadgets for children aged 4-6 years. This research uses quantitative research. Data collection techniques use observation, interviews and questionnaires. Data analysis techniques use descriptive and inferential analysis. The results of research conducted on 37 respondents can be concluded that the level of understanding of parents regarding the proper use of gadgets in children aged 4-6 years in Dusun I, Bobotsari Village, Bobotsari District, Purbalingga Regency obtained very good results with a percentage of 10.8%, quite good 78.4% and not good 10.8% of the total number of respondents 37 parents. The level of parental understanding regarding the proper use of gadgets in children aged 4-6 years has an average score of 28.729, a median value of 28.86, a mode value of 28.07 and a standard deviation value of 2.8.

**Keywords:** Gadgets, Gadget Use, Early Childhood

## MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah :286)

“Teruslah berbuat baik meskipun kebaikanmu tak selalu diterima dengan baik dan tak selalu dibalas dengan kebaikan pula”



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabbi'l'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT. Atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat sertasalam tercurah kepada insan mulia beliau Nabi Agung Muhammad SAW. Dengan penuh rasa tulus dan ikhlas skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua, Bapak Nana Aminarto dan Ibu Siswati yang telah mendidik dengan sepenuh hati dan penuh kasih sayang, mendoakan disetiap langkah hingga saat ini, memotivasi, serta mencurahkan kebutuhan baik materi maupun non materi dengan penuh ketulusan.
2. Ketiga kakak saya, Subehan Heri Siswanto, Arif Saefudin dan Yun Ulfiani yang selalu membuat saya bersemangat untuk segera menyelesaikan skripsi.
3. Keluarga besar nenek dan kakek saya, Alm. Ibu Sukesi serta Bapak Sukardi dan juga keluarga Bapak Herdianto yang telah membantu dalam proses perjalanan selama kuliah, doa dan juga memberikan semangat.
4. Para guru dan dosen penulis yang telah memberikan ilmunya kepada penulis sehingga penulis dapat melangkah hingga tahap ini.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan sebaik- baiknya dari Allah SWT. Dan semoga selalu mendapat keberkahan dan keridhoan Allah SWT. Aamiin.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, Tuhan pencipta alam semesta yang selalu melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi agung Muhammad SAW beserta keluarganya, sahabatnya, serta seluruh pengikut beliau yang beriman.

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Karena atas berkat, rahmat, hidayah, dan karunia-Nya penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget yang Baik pada Anak Usia 4-6 Tahun di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga”. Tujuan dari penulisan skripsi ini salah satunya adalah sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat ridha dari Allah serta bantuan, bimbingan, arahan, dan juga dukungan dari berbagai pihak maka kendala-kendala yang dihadapi penulis dapat teratasi. Maka dari itu dengan kerendahan hati, penulis hendak menyampaikan ucapan terimakasih kepada para pihak:

1. Prof. Dr. H. Ridwan, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Suparjo, M.A., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Prof. Dr. H. Subur, M.Ag. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

6. Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd., Kepala Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Dr. Asef Umar Fahrudin, M.Pd.I Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
8. Sony Susandra, M.Ag., Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan senantiasa menyemangati peneliti selama proses penyusunan skripsi hingga sidang.
9. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah membantu peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung selama masa studi peneliti.
10. Orang tua tercinta, Bapak Nana Aminarto dan Ibu Siswati yang senantiasa memberikan semangat, doa, kasih sayang dan perhatian kepada penulis.
11. Muhammad Nur Irfan yang selalu mendukung dan menjadikan peneliti semangat dalam menyelesaikan skripsi.
12. Teman-teman peneliti, Novi, Fatma, Putri, Danti, Lintang, Kelfina, dan Diana Pangastuti yang mampu menghibur peneliti ketika merasa jenuh dan menjadikan peneliti semangat kembali.
13. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2017.
14. Warga Dusun I Desa Bobotsari dan juga kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan di dalamnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan diberkahi oleh Allah SWT. Aamiin.

**Purwokerto, 19 Januari 2024**

**Penulis,**



**Laela Nur Afifah**  
**NIM. 1717406067**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional.....	3
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan dan Manfaat .....	6
E. Sistematika Pembahasan .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
A. Kerangka Teori.....	9
B. Kajian Pustaka / Penelitian Terkait .....	22
C. Kerangka Berpikir .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>27</b>
A. Jenis Penelitian .....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	28
C. Populasi dan Sample .....	28
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data .....	31
F. Teknik Analisis Data .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>40</b>
A. Penyajian Data.....	40
B. Analisis Data .....	56

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>60</b>
A. Kesimpulan.....	60
B. Keterbatasan Penelitian .....	60
C. Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	<b>65</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>87</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data Jumlah Populasi Penelitian.....	29
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Indikator Pemahaman Orang Tua.....	30
Tabel 3. 3 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5 .....	39
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget yang Baik pada Anak Usia 4-6 Tahun .....	43
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Tentang Pemahaman Orang Tua Tentang Kecanggihan Gadget .....	44
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Tentang Pernyataan Gadget Memberikan Kemudahan Bagi Penggunaanya .....	45
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Tentang Pemahaman Orang Tua Tentang Pemahaman Orang Tua Tentang Macam-Macam Fungsi Gadget .....	46
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Tentang Pernyataan Gadget Memiliki Manfaat .	47
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Tentang Dampak Positif dan Negatif Gadget.....	48
Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi Tentang Penggunaan Gadget Sesuai Kebutuhan	49
Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Tentang Batas Waktu Penggunaan Gadget .....	50
Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Tentang Pemahaman Orang Tua Tentang Pendampingan Anak Dalam Penggunaan Gadget.....	51
Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Tentang Pembatasan Penggunaan Gadget Pada Anak .....	52
Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi Tentang Pemahaman Orang Tua Tentang Sikap Anak Ketika Menggunakan Gadget.....	53
Tabel 4. 12 Distribusi Frekuensi Tentang Pemahaman Orang Tua Tentang Pemfasilitasan Gadget Pada Anak .....	54
Tabel 4. 13 Distribusi Frekuensi Tentang Pemahaman Orang Tua Tentang Kepemilikan Akun Sosial Media Pada Anak.....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Total Nilai Butir Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget yang Baik pada Anak Usia 4-6 Tahun di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga .....	43
Gambar 4.2 Skor Pernyataan Pertama Mengenai Pemahaman Orang Tua Tentang Kecanggihan Gadget .....	44
Gambar 4. 3 Skor Pernyataan Kedua Tentang Pernyataan Gadget Memberikan Kemudahan Bagi Penggunaanya .....	45
Gambar 4. 4 Skor Pernyataan Ketiga Mengenai Pemahaman Orang Tua Tentang Macam-Macam Fungsi Gadget .....	46
Gambar 4. 5 Skor Pernyataan Keempat Mengenai Gadget Memiliki Manfaat ....	47
Gambar 4. 6 Skor Pernyataan Kelima Tentang Dampak Positif dan Negatif Gadget .....	48
Gambar 4. 7 Skor Pernyataan Keenam Tentang Penggunaan Gadget Sesuai Kebutuhan .....	49
Gambar 4. 8 Skor Pernyataan Ketujuh Mengenai Batas Waktu Penggunaan Gadget .....	49
Gambar 4. 9 Skor Pernyataan Kedelapan Mengenai Pemahaman Orang Tua Tentang Pendampingan Anak Dalam Penggunaan Gadget .....	50
Gambar 4. 10 Skor Pernyataan Kesembilan Mengenai Pembatasan Penggunaan Gadget Pada Anak.....	51
Gambar 4. 11 Skor Pernyataan Kesepuluh Mengenai Pemahaman Orang Tua Tentang Sikap Anak Ketika Menggunakan Gadget.....	52
Gambar 4. 12 Skor Pernyataan Kesebelas Mengenai Pemahaman Orang Tua Tentang Pemfasilitasan Gadget Pada Anak .....	53
Gambar 4. 13 Skor Pernyataan Keduabelas Mengenai Pemahaman Orang Tua Tentang Kepemilikan Akun Sosial Media Pada Anak.....	54
Gambar 4. 14 Jumlah Skor Indikator Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Yang Baik Bagi Anak Usia 4-6 Tahun di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Data Balita
2. Data Penelitian Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Yang Baik Pada Anak Usia 4-6 Tahun
3. Instrumen Penilaian Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Yang Baik Pada Anak Usia 4-6 Tahun
4. Transkrip Wawancara
5. Permohonan Ijin Riset Individu
6. Surat Keterangan Sudah Selesai Penelitian
7. Surat Keterangan Telah Mengikuti Seminar Proposal
8. Surat Keterangan Telah Mengikuti Ujian Komprehensif
9. Surat Keterangan Wakaf Buku Perpustakaan
10. Blangko Bimbingan Proposal
11. Blangko Bimbingan Skripsi
12. Bukti Cek Plagiasi
13. Sertifikat BTA PPI
14. Sertifikat Aplikasi Komputer
15. Sertifikat Bahasa Inggris
16. Sertifikat Bahasa Arab

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Revolusi industri merupakan istilah yang populer sejak pertengahan abad ke-19. Revolusi industri ini terus berjalan dari masa ke masa hingga sampai pada fase ke empat 4.0. Perubahan dari masa ke masa tentunya memiliki perbedaan dalam penggunaannya. Pada masa pertama (1.0) ditemukannya mesin yang terfokus pada mekanisasi produksi. Lalu pada masa kedua (2.0) memasuki tahap produksi massal yang terintegrasi dengan standarisasi serta *quality control*. Kemudian pada masa ketiga (3.0) masuk dalam tahap keseragaman secara serentak yang berpacu pada integrasi komputerisasi. Pada masa keempat (4.0) revolusi industri telah menghadirkan digitalisasi dan otomatisasi perpaduan antara internet dengan manufaktur.<sup>1</sup> Revolusi industri keempat (4.0) ini memberikan perubahan yang drastis pada dunia, dimana pada masa ini masyarakat dengan mudah mencari, mengambil, ataupun menganalisis data di dunia maya melalui internet. Hal ini merupakan salah satu dampak buruk, karena dunia saling terhubung dengan mudah. Hal ini juga mengakibatkan hilangnya batas-batas Negara yang tentunya mengancam berbagai hal. Namun ada kalanya revolusi industri 4.0 ini memiliki dampak positif bagi dunia seperti dapat meningkatkan kualitas produk atau jasa serta lebih efisien dari segi waktu maupun biaya<sup>2</sup>.

Salah satu istilah pada revolusi industri 4.0 yang ramai diperbincangkan oleh banyak orang dan tidak asing di telinga kita yaitu *gadget*. *Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang bersifat portable serta dapat membantu mempermudah aktivitas manusia. Awal mula kemunculan gadget sesungguhnya tidak terlalu dapat dijelaskan secara

---

<sup>1</sup> Nurdianita Fonna, *Pengembangan Revolusi Industri 4.0 Dalam Berbagai Bidang*, (Medan: Guepedia, 2019), hlm. 9.

<sup>2</sup> Farid Ahmadi dan Hamidulloh Ibda, *Konsep dan Aplikasi Literasi Baru di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0*, (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2020), hlm. 13.

gamblang, mengingat istilah *gadget* ini tidak di lambangkan dengan suatu apapun seperti benda ataupun barang. *Gadget* disini merupakan sesuatu yang diklasifikasikan kedalam beberapa jenis seperti *smartphone*.<sup>3</sup>

Dimitri Mahayana selaku pakar teknologi informasi ITB menyatakan bahwa 5-10% orang terbiasa menyentuh gadgetnya sebanyak 100-200 kali dalam sehari yang mana orang yang kecanduan *gadget* akan menggunakan *gadget*-nya selama 4,8 menit sekali. Gadget tak hanya beredar di kalangan orang dewasa, tetapi juga beredar di kalangan anak usia dini. Pemanfaatan gadget pada anak-anak tentunya berbeda dengan pemanfaatan gadget pada orang dewasa. Kebanyakan pada kalangan anak-anak menggunakan gadgetnya hanya untuk sebatas bermain game, menonton film di youtube, atau mendengarkan musik. Namun juga tidak menutup kemungkinan anak-anak memanfaatkan gadget untuk media belajar seperti belajar mengenal warna, berhitung, membaca, ataupun bernyanyi. Sedangkan pada kalangan orang dewasa menggunakan gadgetnya untuk bermain media sosial, atau mengakses informasi-informasi terkini.<sup>4</sup>

Dalam pemanfaatannya, tentunya gadget dapat memberikan dampak positif ataupun negatif bagi penggunaanya. Dampak positif yang didapatkan dalam penggunaan gadget antara lain dapat menambah pengetahuan atau memperluas wawasan, memperluas jaringan pertemanan, mempermudah komunikasi, dapat melatih kreativitas anak, beradaptasi dengan perkembangan zaman, serta dapat mengembangkan daya imajinasi. Adapun dampak negatif gadget yaitu dapat mengganggu perkembangan anak, kesehatan, mengurangi waktu istirahat karena pengguna telah kecanduan bermain gadget, membuat seseorang menjadi ketergantungan, anak kurang bersosialisasi karena mereka asyik bermain dengan gadgetnya sehingga anak lebih tertarik dengan gadget

---

<sup>3</sup> Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, (Jakarta: Serayu Publishing, 2019), hlm. 2.

<sup>4</sup> Jarot Wijanarko dan Esther Setiawati, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital “Pengaruh Gadget pada Perilaku dan Kemampuan Anak, Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital”*, (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016), hlm. 6.

dibandingkan bermain dengan teman-temannya atau lingkungan sekitarnya.<sup>5</sup>

Dari pengamatan awal yang telah dilakukan di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga mendapati bahwa Desa Bobotsari merupakan desa berkembang yang sedang berproses menjadi desa mandiri yang mana tingkat akses teknologi-pun semakin berkembang dan mudah untuk dijangkau oleh siapapun baik dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Keputusan pemilihan lokasi ini juga dilatarbelakangi oleh maraknya penggunaan gadget di kalangan anak-anak khususnya anak usia 4-6 tahun. Disini sebagian orang tua kurang memahami penggunaan gadget yang tepat pada anak usia dini. Hal ini dapat dilihat ketika orang tua bebas dalam memberikan gadget pada anaknya tanpa batasan waktu tertentu. Banyak orang tua yang berfikir bahwa memberikan gadget pada anak dapat mengurangi tantrum dan dapat mengalihkan perhatian anak. Bila si anak menangis maka orang tua dengan mudahnya memberikan gadget sebagai bahan penenang anak, sehingga lama kelamaan anak menjadi kecanduan gadget. Di sisi lain, beberapa orang tua juga memberikan gadget kepada anaknya yang berusia 4-6 tahun untuk sarana belajar seperti mengenal warna, bernyanyi menggunakan bahasa asing, mengaji, mengenal huruf dan membaca.

Dari hasil pengamatan tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti sebuah problematika dengan mengangkat judul “Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Yang Baik Pada Anak Usia 4-6 di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga” yang mana dalam penelitian ini melibatkan 37 orang tua dalam kata lain yaitu ayah atau ibu di Dusun I Desa Bobotsari yang memiliki anak usia 4-6 tahun yang mana anak-anak ini menggunakan gadget dalam kesehariannya.

## B. Definisi Operasional

### 1. Orang Tua

Secara etimologi, orang tua merupakan gabungan dari kata “orang” dan “tua”. Kata “orang” merupakan kata lain dari individu, insan, manusia,

---

<sup>5</sup> Habibu Rahman, dkk., *Pengembangan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), hlm. 88-92.

sedangkan kata “tua” berarti mengacu pada seseorang yang dianggap sudah dewasa atau lebih tua. Orang tua juga memiliki berbagai istilah antara lain : orang tua adalah orang yang sudah tua atau dianggap tua, ibu dan bapak. Sedangkan dilihat dari segi bahasa Inggris yaitu “parent” yang artinya orang tua, ayah dan ibu.<sup>6</sup> Sedangkan secara terminologi yang dimaksud dengan orang tua yaitu seorang laki-laki dan perempuan yang terikat dalam suatu pernikahan dan siap untuk memikul tanggung jawab sebagai seorang ayah dan ibu dari anak-anak yang telah dilahirkannya seperti memberikan perawatan yang baik, bimbingan, arahan yang benar, dukungan, pendidikan kepada anak-anaknya selama masa pertumbuhan dan perkembangan anak.<sup>7</sup> Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan orang tua adalah orang yang dianggap sudah tua atau ayah dan ibu yang memiliki tanggung jawab untuk memberikan pendidikan kepada anaknya dengan baik dan penuh kasih sayang. Pada penelitian ini, yang dimaksud dengan orang tua yaitu ayah atau ibu di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga yaitu sebanyak 37 orang tua yang memiliki anak yang berusia 4-6 tahun yang mana anak-anak ini menggunakan gadget di kesehariannya.

## 2. Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata “paham” yang artinya mengerti dan benar-benar menguasai. Mengerti serta menguasai disini merupakan kemampuan untuk mendeskripsikan, menjelaskan, menginterpretasikan, menyampaikan, atau menguraikan secara benar dan jelas atau detail mengenai suatu informasi.<sup>8</sup> Pemahaman juga dapat diartikan sebagai pendapat atau persepsi seseorang terhadap sesuatu yang telah di amati atau dipelajari secara mandala, hal ini berkaitan dengan pengetahuan yang telah

---

<sup>6</sup> Ayuhan, *Konsep Pendidikan Anak Salih Dalam Prespektif Islam*. (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hlm.74.

<sup>7</sup> Novrinda, dkk, *Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Ditinjau dari Latar Belakang Pendidikan*, Jurnal Potensia PG PAUD FKIP UNIB, Vol. 2 No. 1 tahun 2017, hlm. 42.

<sup>8</sup> Sundahry, dkk, *Variabel Penelitian Bidang Pendidikan*, (Klaten: Lakeisha, 2019), hlm. 75.

dimiliki seseorang dengan pengetahuan baru yang didapatkan yang kemudian disatukan menjadi suatu konsep.<sup>9</sup> Dari sini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam menguasai materi atau sesuatu yang telah dipelajari dengan melihat dari berbagai sisi kemudian menyatukan pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan baru yang dijadikan menjadi satu pemikiran. Dengan demikian yang dimaksud dengan pemahaman dalam penelitian ini yaitu pemahaman yang dimiliki oleh orang tua dalam kata lain ibu atau ayah yang memiliki anak yang berusia 4-6 tahun yang mana pemahaman ini terkait dengan penggunaan gadget yang baik bagi anak usia 4-6 tahun.

### 3. Gadget

Gadget secara bahasa berasal dari bahasa Inggris artinya perangkat elektronik mini atau teknologi canggih yang memiliki manfaat secara khusus. Gadget atau gawai juga dapat diartikan sebagai perangkat elektronik yang dirancang untuk memberikan berbagai fungsi dan manfaat kepada pengguna yang bersifat portabel atau dapat dibawa kemana saja tanpa harus tersambung dengan stop kontak beraliran listrik.<sup>10</sup> Dapat disimpulkan bahwa gadget atau gawai merupakan perangkat elektronik kecil yang mudah dibawa kemanapun yang memiliki fungsi khusus. Dalam penelitian ini, kriteria tentang penggunaan gadget yang baik pada anak usia 4-6 tahun ini diambil dari “Toolkit Pemanfaatan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini” yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

### 4. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan makhluk kecil yang memiliki kemampuan yang dikembangkan secara maksimal tentunya melibatkan pendidikan yang baik dan benar oleh orang tua, guru, serta lingkungan.

---

<sup>9</sup> Alizamar, *Teori Belajar & Pembelajaran Implementasi dalam Bimbingan Kelompok Belajar di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), hlm. 19.

<sup>10</sup> Rita Rena Pudyastuti dan Kariyadi, *Penggunaan Gadget Bagi Anak*, (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2023), hlm. 1.

Dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 arti anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berumur 0-6 tahun.<sup>11</sup> Sedangkan pengertian anak usia dini jika dilihat dari karakteristiknya yaitu individu yang bersifat egosentris, mengekspresikan perilakunya secara spontan, aktif, rasa ingin tahu yang kuat, antusias terhadap segala hal, eksploratif, kaya akan fantasi, serta memiliki waktu belajar yang sangat potensial.<sup>12</sup> Kesimpulannya adalah anak usia dini merupakan anak-anak yang berusia 0 hingga 6 tahun yang memiliki karakteristik yang unik.

#### C. Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan pada penelitian ini yaitu “Bagaimana pemahaman orang tua di Dusun I Desa Bobotsari tentang penggunaan gadget yang baik pada anak yang berusia 4-6 tahun?”

#### D. Tujuan dan Manfaat

##### 1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan mengenai tingkat pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget yang baik pada anak yang berusia 4-6 tahun di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga.

##### 2. Manfaat Penelitian

###### a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan sumbangan ilmu pengetahuan mengenai pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget yang baik pada anak yang berusia 4-6 tahun.

###### b. Manfaat Praktis

###### 1) Bagi Orang Tua dan Masyarakat

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah

---

<sup>11</sup> Marwany dan Heru Kurniawan, *Literasi Anak Usia Dini*, (Banyumas: Rizquna, 2019), hlm. 9-11.

<sup>12</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 13-16.

pengetahuan bagi orang tua dan masyarakat mengenai pemahaman tentang penggunaan gadget yang baik pada anak yang berusia 4-6 tahun.

## 2) Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan mengenai pemahaman orangtua tentang penggunaan gadget yang baik pada anak usia dini yang berusia 4-6 tahun serta penelitian ini diharapkan dapat di jadikan sumber informasi bagi peneliti selanjutnya.

## E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah kerangka dalam suatu penelitian penelitian yang bermanfaat sebagai petunjuk tentang hal-hal yang akan dibahas dalam suatu penelitian yang mana sistematika ini berfungsi sebagai bahan acuan agar pembahasan dalam penelitian tidak keluar dari inti penelitian, serta mempermudah penulisan skripsi. Terdapat tiga bagian dalam sistematika pembahasan yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir.

Bagian awal berisi sampul, halaman judul, pernyataan keaslian skripsi, surat pernyataan lulus cek plagiasi, pengesahan, nota dinas pembimbing, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

Bagian isi meliputi pokok-pokok pembahasan penelitian yang terdiri dari bab I hingga bab V dengan penjabaran sebagai berikut :

### 1. Bab I Pendahuluan

Pada bab pendahuluan berisi latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan. Latar belakang masalah membahas mengenai hal-hal yang mendasari adanya penelitian ini. Definisi operasional membahas teori-teori yang terkait dengan judul penelitian. Rumusan masalah berisi tentang permasalahan pada penelitian. Tujuan dan manfaat berisi tentang tujuan serta manfaat dari penelitian ini. Dan sistematika pembahasan yaitu berisi

tentang kerangka bahasan penelitian yang disusun secara sistematis.

## 2. Bab II Kajian Teori

Kajian teori ini membahas teori-teori yang berkaitan dengan penelitian antara lain mengenai pemahaman orang tua dan penggunaan gadget yang baik bagi anak usia dini. Kemudian pada bab ini juga terdapat hipotesis.

## 3. Bab III Metode Penelitian

Dalam bab III ini menjabarkan mengenai metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian yang dimaksud yaitu meliputi tempat penelitian, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.

## 4. Bab IV Pembahasan Penelitian

Dalam bab IV ini akan dipaparkan mengenai hasil penelitian yang membahas gambaran umum obyek penelitian, serta pemaparan hasil pengumpulan data penelitian yang meliputi hasil wawancara, observasi, dan hasil analisis data pengaruh pembelajaran jarak jauh berbasis daring terhadap hasil belajar peserta didik.

## 5. Bab V Penutup

Di bab penutup ini merupakan bagian akhir dari penelitian ini, yaitu meliputi kesimpulan hasil penelitian, keterbatasan dalam penelitian serta saran-saran yang membangun.

Kemudian pada bagian akhir terdapat lembar daftar pustaka, lampiran-lampiran penelitian, dan daftar riwayat hidup.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

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

##### **1. Pemahaman Orang Tua**

###### **a. Pengertian Pemahaman Orang Tua**

Pemahaman merupakan istilah yang bermula dari kata “paham” yang mana memiliki arti mengerti atau sangat menguasai. Dalam kamus umum bahasa Indonesia kata “pemahaman” merupakan hasil akhir dari kata memahami atau mengamati sesuatu yang seseorang pahami serta mengerti dengan benar. Pemahaman dapat juga dikatakan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan skema-skema satu sama lain kedalam skema yang telah seseorang miliki dalam bayangannya yang didapatkan dari pembelajaran, pengamatan atau pengalaman sebelumnya. Salah satu kunci keberhasilan dalam tumbuh kembang anak yaitu pemahaman orang tua terhadap anaknya. Dalam hal ini, pemahaman orang tua merupakan suatu pengetahuan, pandangan, pemikiran yang dimiliki oleh orang tua yang berkaitan suatu hal, yang mana pada bab ini dikhususkan dengan anak-anak seperti perkembangan kognitifnya, sosial emosionalnya, dan berbagai aspek lainnya.<sup>13</sup>

###### **b. Tingkatan Pemahaman.**

Pemahaman adalah salah satu hal yang menjadi acuan tentang apa yang telah seseorang pelajari atau amati sebelumnya. Setiap orang tentunya memiliki pemahaman yang berbeda. Pemahaman dalam lingkup kognitif merupakan suatu bentuk seseorang dalam mengetahui sesuatu serta dapat melihat hal tersebut dari berbagai sisi. Pemahaman ini terbagi menjadi 3 tingkatan dari yang terendah hingga tertinggi. Tingkat pemahaman tersebut yaitu :

---

<sup>13</sup> Sundahry, dkk, *Variabel Penelitian...*, hlm. 75-79.

1) Menerjemahkan (*Translation*)

Tingkat menerjemahkan merupakan pengalihan arti dari bahasa satu ke bahasa lainnya, atau dalam artian lain yaitu dari abstrak menjadi simbolik yang bertujuan untuk memudahkan orang-orang dalam mempelajarinya.

2) Menafsirkan (*Interpretation*)

Tingkatan penafsiran ini yaitu tingkatan yang lebih tinggi dari tingkatan menerjemahkan dimana tingkat menafsirkan ini seseorang mampu untuk mengenal serta memahami sesuatu.

3) Mengekstrapolasi (*Extrapolation*)

Tingkatan tertinggi dari pemahaman yaitu ekstrapolasi, yaitu tingkatan dimana seseorang dituntut dalam kemampuan intelektualnya untuk lebih bisa melihat sesuatu dibalik apa yang tertulis. Pada tingkatan ini seseorang juga memiliki gambaran konsekuensi tentang apa yang sedang di hadapinya.<sup>14</sup>

c. Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman

Dalam memahami sesuatu tentunya terdapat hal-hal yang dapat mempengaruhi pemahaman yang dimiliki seseorang. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman seseorang antara lain :

1) Faktor Internal

Faktor internal disini merupakan faktor-faktor atau hal-hal yang mempengaruhi yang muncul dari dalam diri seseorang tersebut. Faktor internal yang dimaksud antara lain :

- a) Faktor jasmani atau fisiologi yaitu seperti keadaan panca indera atau fisik yang tidak sehat, sakit, atau perkembangannya yang tidak sempurna.
- b) Faktor psikologis yaitu meliputi intelektual, bakat, minat, serta potensi yang dimiliki seseorang.
- c) Faktor kematangan fisik ataupun psikis.

---

<sup>14</sup> Agus Setiawan, *Model Project-Based Learning*, (Bekasi: Mikro Media Teknologi, 2022), hlm. 5-7.

d) Pengalaman

e) Intelegensi

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan kebalikan dari faktor internal, yaitu hal-hal yang diakibatkan dari luar diri seseorang. Faktor eksternal yang mempengaruhi pemahaman seseorang antara lain :

a) Faktor sosial, contohnya yaitu lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat.

b) Faktor kebudayaan antara lain yaitu adat istiadat, pengetahuan, teknologi, ataupun kesenian.

c) Faktor lingkungan yang berupa fisik yaitu fasilitas yang ada di lingkungan keseharian.

d) Lingkungan spiritual atau agama.

e) Pendidikan

f) Pekerjaan<sup>15</sup>

2. Orang Tua

a. Pengertian Orang Tua

Orang tua merupakan seseorang yang diberi amanat oleh Allah untuk mendidik anak dengan rasa tanggung jawab dan kasih sayang yang tulus. Orang tua yang dimaksud disini yaitu sepasang suami istri atau laki-laki dan perempuan yang memiliki ikatan pernikahan yang sah yang mana mereka memiliki tanggung jawab atas anak-anak yang telah dilahirkannya serta memiliki peranan penting terhadap tumbuh kembang anaknya. Orang tua juga dapat diartikan sebagai orang yang dianggap sudah dewasa atau lebih tua seperti kakek, nenek, kakak, atau orang yang dianggap tua dalam keluarga. Namun, dalam pembahasan kali ini yang dimaksud dengan orang tua yaitu ayah dan ibu.<sup>16</sup>

b. Peran Orang Tua

<sup>15</sup> Agus Setiawan, *Model Project...*, hlm. 8.

<sup>16</sup> Hasmyati, dkk, *Pendidikan Inklusif*, (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), hlm. 12.

Sebagai orang tua, pastinya mereka memikul tanggung jawab atas anak-anaknya. Tugas ataupun peran orang tua untuk anak antara lain :

1) Orang tua sebagai sumber kasih sayang

Ayah dan ibu merupakan sumber kasih sayang yang paling utama bagi anak-anaknya. Kasih sayang yang diberikan oleh orang tua memberikan rasa aman, nyaman, serta memberikan rasa percaya diri pada anaknya.

2) Orang tua sebagai pendidik

Pendidikan merupakan suatu hak yang dimiliki oleh setiap manusia. Setiap orang tua tentunya memiliki tanggung jawab penuh atas pendidikan anaknya. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan anak-anak bermula dari rumah, yaitu dari orang tua. Maka dari itu sebagai orang tua tentunya wajib untuk memberikan pendidikan yang terbaik untuk anak-anaknya. Contoh sederhana pemberian pendidikan yang baik di rumah yaitu orang tua mengajarkan serta memberikan contoh untuk sholat, mengaji, belajar, bersikap sopan, berbicara yang baik dan hal-hal lainnya

3) Orang tua sebagai pendukung

Sebagai pendukung disini yaitu orang tua memberikan dukungan penuh dalam hal kebaikan untuk anak-anaknya baik dari segi finansial, dukungan moral dan emosional, serta memberikan dukungan terhadap aspirasi serta cita-cita anaknya.<sup>17</sup>

3. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan golongan insan yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia dini merupakan individu yang bersifat unik yang mempunyai pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, kreativitas,

---

<sup>17</sup> Ayuhan, *Konsep Pendidikan Anak Salih...*, hlm. 75.

bahasa, komunikasi, dan sosial emosional yang khusus sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang sedang dijalani anak tersebut.<sup>18</sup>

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Setiap individu pasti memiliki karakteristiknya masing-masing, tidak terkecuali anak usia dini. Mereka memiliki karakteristik yang membedakan dari individu lainnya. Berikut merupakan karakteristik anak usia dini :

1) Bersifat Unik

Setiap anak mempunyai ciri khas nya masing-masing contohnya, gaya belajar, minat serta latar belakang keluarga.

2) Masa Belajar Potensial

Anak usia dini merupakan individu yang memiliki masa belajar dengan potensi tinggi. Pada masa ini anak sangat peka dalam mempelajari segala hal sehingga pada masa ini hendaknya anak diberikan stimulus yang baik dan benar agar masa emas ini tidak terlewatkan begitu saja.

3) Makhluk Sosial

Anak usia dini disebut dengan makhluk sosial karena mereka suka bermain dengan teman sebayanya. Mereka belajar saling berbagi, sabar menunggu giliran bermain, mengalah. Lewat interaksi sosial ini konsep diri anak usia dini terbentuk, mereka akan belajar bersosialisasi serta belajar bagaimana untuk bisa diterima di lingkungannya.<sup>19</sup>

4) Sifat Egosentris yang Tinggi

Anak usia dini pada umumnya bersifat egosentris atau mau menang sendiri. Hal ini dapat dilihat di kehidupan sehari-hari seperti menangis ketika apa yang di inginkannya tidak terpenuhi.

<sup>18</sup> Rezka Arina Rahma., dkk, *Pembelajaran Jarak Jauh Pada Paud*, (Madiun: CV. Bayfa Cendakia Indonesia, 2021), hlm. 16.

<sup>19</sup> Andi Agusniatih dan Jane M Monepa, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Teori dan Metode Perkembangan*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2019), hlm 14-17.

Anak usia dini lebih cenderung melakukan segala aktivitasnya sesuai dengan kemauannya sendiri. Anak melihat segala hal hanya dari sudut pandangnya saja. Sifat egosentris anak ini biasanya akan muncul saat anak memiliki keinginan yang harus terwujud. Saat menginginkan sesuatu, anak pasti akan melakukan segala cara untuk mendapatkannya. Cara yang efektif untuk meminimalisir sifat egosentris pada anak ini guru ataupun orang tua perlu melakukan intervensi lewat pendidikan serta pengajaran.<sup>20</sup> Contoh yang dapat di terapkan antara lain mengajak anak-anak untuk mendengarkan cerita, melatih sikap peduli sosial serta rasa empati.<sup>21</sup>

#### 5) Pembelajar Ulung

Setiap anak usia dini memiliki karakteristik sebagai individu pembelajar ulung atau dalam kata lain suka meniru. Biasanya anak-anak akan meniru apa yang ada di lingkungannya. Sikap meniru terhadap kondisi di lingkungan sekitar misalnya memakai sepatu, memakai topi dan anak juga bisa meniru tokoh dalam film yang ia tonton atau ia sukai.

#### 6) Tingkat Imajinasi dan Fantasi yang Tinggi

#### 7) Emosional

Emosional merupakan hal yang berkaitan dengan rasa emosi, suasana hati, atau perasaan seseorang. Emosional ini dapat meliputi perasaan sedih, senang atau bahagia, marah, takut.

#### 8) Penjelajah

Eksplorasi atau penjelajah merupakan karakteristik anak usia dini. Pada karakteristik ini, anak-anak akan menjelajahi segala hal dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar mereka misalnya, mencoba memakan atau meminum apa yang ada di

---

<sup>20</sup> Nur Hamzah, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*, (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2015), hlm. 2.

<sup>21</sup> Andi Agusniatih dan Jane M Monepa, *Keterampilan Sosial ...*, hlm 16.

sekitarnya.<sup>22</sup>

#### 9) Daya Konsentrasi Pendek

Anak usia dini merupakan individu yang memiliki daya konsentrasi dengan jangka waktu yang singkat. Menurut Berg, anak usia dini hanya akan fokus pada 10 menit pertama dimana ia dapat duduk dengan tenang dan memperhatikan apa yang disampaikan oleh gurunya. Daya konsentrasi jangka pendek ini tidak berlaku pada hal-hal yang disukai anak.

#### 10) Rasa Ingin Tahu yang Besar

Perilaku ini biasanya lebih terlihat pada usia 4 hingga 5 tahun. Dikatakan demikian karena pada usia tersebut anak-anak banyak memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan segala hal yang telah mereka lihat ataupun mereka dengar, terlebih lagi pada hal-hal yang baru yang belum pernah mereka ketahui.<sup>23</sup>

### 4. Gadget

#### a. Pengertian Gadget

Gadget atau gawai adalah sebuah instrumen elektronik yang mempunyai tujuan serta fungsi secara rinci diciptakan lebih canggih daripada teknologi yang telah ada sebelumnya. Perbedaan gadget dengan teknologi lainnya yaitu terletak pada unsur baru yang berukuran lebih kecil. Penggunaan kata *gadget* ini ramai di kalangan bahasa Indonesia yang mana kata ini mengarah kepada perangkat elektronik yang modern. Gadget ini tidak hanya sebatas smartphone saja, namun meliputi alat-alat elektronik yang memiliki fungsi khusus yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk berkomunikasi, bekerja, atau untuk hiburan. Diciptakannya gadget tentunya memiliki tujuan dalam penggunaannya. Fungsi gadget yang dapat kita rasakan yaitu untuk berkomunikasi, mengakses berita atau informasi-informasi, untuk hiburan, bisa juga untuk belajar serta bekerja. Semua manfaat

<sup>22</sup> Mawarny dan Heru Kurniawan, *Literasi Anak Usia Dini...*, hlm. 12.-13

<sup>23</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa...*, hlm. 14-15

gadget didapatkan sesuai dengan pemakaian oleh pengguna gadget masing-masing.<sup>24</sup> Beberapa perangkat yang termasuk dalam kategori gadget antara lain laptop, tablet, kamera, computer, smartphone dan sebagainya yang akan dijelaskan dalam poin jenis-jenis gadget.<sup>25</sup>

#### b. Jenis-Jenis Gadget

Sebagian orang menganggap bahwa yang dimaksud dengan gadget atau gawai yaitu terpaku pada handphone atau smartphone. Pada kenyataannya handphone atau smartphone hanyalah salah satu bentuk dari gadget atau gawai. Gadget memiliki berbagai jenis antara lain :

##### 1) Handphone dan Smartphone

Handphone atau bisa juga disebut dengan telepon seluler merupakan instrumen yang memiliki fungsi asisten personal dan juga fasilitas penghubung ke internet yang dapat menghubungkan seseorang dengan dunia maya seperti sosial media dan juga dapat membantu seseorang untuk berinteraksi dengan banyak orang dalam waktu yang bersamaan.<sup>26</sup> Sedangkan definisi smartphone adalah telepon genggam yang memiliki fitur serta fungsi yang lebih canggih dari telepon genggam biasa.<sup>27</sup>

##### 2) Laptop

Laptop merupakan alat elektronik berupa komputer yang mudah untuk dibawa kemana saja atau bersifat portable yang memiliki layar, keyboard, serta touchpad.

##### 3) Tablet dan iPad

Tablet atau iPad merupakan perangkat yang mirip seperti smartphone namun mereka memiliki ukuran yang lebih besar

<sup>24</sup> Intan Permata Sari., dkk, *Kecanduan Gadget dan Efeknya pada Konsentrasi Belajar*, (Indramayu: Penerbit Adab, 2023), hlm. 16.

<sup>25</sup> Ai Farida., dkk, *Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak*, Jurnal Inovasi Penelitian, Vol. 1 No. 8, Januari 2022, hlm. 1701.

<sup>26</sup> Sri Rahmah Haruna., dkk, *Faktor yang Berhubungan dengan Gadget Addicted pada Anak Usia Sekolah Dasar*, (Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), hlm. 16.

<sup>27</sup> Intan Permata Sari., dkk, *Kecanduan Gadget...*, hlm. 16.

daripada smartphone. Dari segi fungsi, tablet atau iPad ini juga memiliki fungsi yang hampir sama dengan fungsi smartphone.

#### 4) Kamera Digital

Kamera digital merupakan perangkat elektronik yang berfungsi untuk mengambil gambar berupa foto dan video<sup>28</sup>

#### c. Penggunaan Gadget Yang Baik Bagi Anak Usia Dini

Penggunaan gadget yang berlebihan tentunya memiliki dampak yang buruk bagi setiap manusia khususnya anak-anak. Berkaitan dengan hal tersebut maka aturan penggunaan gadget yang baik untuk anak usia dini telah direkomendasikan oleh *World Health Organization* (WHO) yang disebut dengan istilah *screen time* pada anak usia dini. *Screen time* yaitu waktu pasif anak-anak dalam melihat hiburan melalui layar perangkat digital seperti computer, televisse, dan telepon pintar atau gadget. *Screen time* ataupun aturan penggunaan gadget yang baik bagi anak usia dini menurut WHO yaitu sebagai berikut :

##### 1) Anak Usia 3-4 Tahun

- a) Anak-anak menghadap layar secara pasif atau dengan posisi duduk di berbagai tempat seperti stroller atau kursi.
- b) Penggunaan gadget dianjurkan berada dalam pengawasan orang tua.
- c) Waktu maksimal penggunaan gadget yaitu 60 menit dalam sehari. Semakin sedikit waktu penggunaan gadget semaik baik bagi anak-anak.

##### 2) Anak Usia 5-6 Tahun

- a) Anak menatap gadget dengan posisi duduk.
- b) Dianjurkan dalam pengawasan orang tua dalam penggunaannya.
- c) Penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun tidak lebih dari

---

<sup>28</sup> Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan...*, hlm. 2., hlm. 4-6

120 menit atau 2 jam dalam sehari.<sup>29</sup>

Sedangkan penggunaan gadget yang baik bagi anak secara umum antara lain :

- 1) Ketika anak menggunakan gadget hendaknya orang tua mendampingi anak supaya orang tua mengetahui hal-hal yang di akses oleh anak serta dapat mebatasi waktu penggunaan gadget.
- 2) Orang tua membatasi penggunaan gadget engan waktu maksimal 2 jam per hari.hal tersebut dilakukan agar dapat menghindari ketegangan syaraf pada bagian wajah dan leher serta mengurangi pancaran radiasi dari gadget agar tidak menyebabkan iritasi mata.
- 3) Orang tua perlu untuk memperhatikan keseimbangan waktu bermain dengan waktu mengakses gadget. Orang tua juga harus memperhatikan konten-konten yang di akses.
- 4) Orang tua harus memperhatikan posisi tubuh anak ketika mereka sedang bermain dengan gadgetnya. Contohnya seperti posisi mata yang sejajar dengan gadget, tubuh anak tidak membungkuk, bermain gadget di tempat yang cukup cahaya atau terang, serta menggunakan suara yang pelan pada gadget.
- 5) Sebagai orang tua tidak diperkenankan untuk memfasilitasi anak-anak dengan gadget pribadi. Hal ini bertujuan untuk mencegah anak-anak dari penyalahgunaan konten pada gadget serta penyalahgunaan waktu.
- 6) Anak dianjurkan untuk tidak menggunakan gadget di ruang pribadi, dalam kata lain yaitu anak baiknya menggunakan gadget di ruang umum contohnya ruang keluarga.
- 7) Anak-anak sebaiknya tidak diperbolehkan untuk mempunyai akun media sosial pribadi. Hal tersebut bertujuan untuk mencegah terjadinya perundungan pada anak atau *cyber bullying*.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Muhammad Hasbi., dkk, *Mengenalkan Gawai Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), hlm. 5-7

<sup>30</sup> Muhammad Hasbi., dkk, *Pemanfaatan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021), hlm. 40-41.

d. Dampak Baik dan Buruk Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Seiring perkembangan zaman, kemunculan gadget inipun memiliki dampak positif serta negatif khususnya bagi anak usia dini. Dampak positif yang dapat diperoleh dari adanya gadget antara lain :

1) Berkembangnya fungsi adaptif anak-anak

Gadget dapat membantu dalam perkembangan fungsi adaptif anak artinya anak dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman. Bila gadget merupakan salah satu bentuk perkembangan zaman maka anak perlu untuk menguasai gadget. Jika ia tidak menguasai gadget maka bisa disebut fungsi adaptifnya tidak berkembang karena tidak dapat mengikuti perkembangan zaman yang ada.

2) Menambah pengetahuan bagi anak

Penggunaan gadget juga dapat menambah pengetahuan bagi anak. Mereka dapat mengakses informasi-informasi melalui gadget mereka. Seperti mengakses materi belajar ataupun mengerjakan tugas melalui media online.

3) Meluasnya jaringan pertemanan anak

4) Memudahkan dan meluaskan komunikasi anak

5) Berkembangnya kreatifitas anak

Gadget dapat membantu perkembangan kreatifitas anak dengan edukasi melalui permainan anak seperti mewarnai, menggambar, menyusun puzzle atau permainan edukasi lainnya, bisa juga melalui video edukasi yang ada dalam youtube.<sup>31</sup>

Selain memberikan dampak positif gadget juga memiliki sisi negatif bagi anak usia dini yaitu :

1) Ketergantungan pada gadget

Penggunaan gadget dalam waktu yang lama akan mengakibatkan kecanduan pada anak, sehingga aktivitas anak-anak

---

<sup>31</sup> Nanndo Yannuansa., dkk, *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*, (Jombang: LPPM Unhasy Tebuireng Jombang, 2020), hlm. 27.

tidak dapat terlepas dari gadget.

2) Menurunnya daya konsentrasi anak

Apabila anak terlalu sering bermain gadget maka dapat menyebabkan daya konsentrasi anak menurun. Mereka lebih fokus pada gadgetnya.

3) Mudah untuk mengakses konten negatif

Dalam gadget terdapat internet yang dapat di akses tanpa batas oleh penggunanya. Tentunya dalam internet tersebut terdapat konten-konten positif ataupun negatif yang sangat mudah untuk diakses oleh anak-anak.

4) Kurang bersosialisasi

Pada dasarnya sosialisasi merupakan suatu hal yang penting pada tumbuh kembang anak. Adanya gadget ini dapat menyebabkan anak kurang bersosialisasi bila si anak terlalu sering menggunakan gadgetnya dibanding bermain bersama temannya. Hal ini dapat berpengaruh pada psikologis anak seperti minimnya sikap percaya diri, serta juga dapat berdampak pada perkembangan fisik anak karena mereka lebih sedikit dalam aktivitas yang melibatkan gerakan badan.

5) Radiasi

Walaupun tidak terlihat dan tidak dapat dirasakan secara langsung, sebenarnya gadget dapat memancarkan radiasi elektromagnetik. Maka dari itu, orang tua harus bijak dan selektif terhadap instrument permainan yang ada di dalam gadget.

6) Fungsi PFC (Pre Frontal Cortex) terganggu

Fungsi PFC dapat kita lihat seperti kontrol emosi diri, sikap tanggung jawab, cara pengambilan keputusan, serta nilai-nilai moral lainnya. Hal tersebut dapat terganggu jika anak sudah kecanduan terhadap gadget. Salah satu contohnya yaitu apabila anak gemar bermain game online yang mana dapat menyebabkan hormone dopamine berproduksi secara berlebihan yang berakibat

pada terganggunya fungsi PFC (Pre Frontal Cortex).

7) Bersifat introvert

Introvert yaitu kurangnya kedekatan antara anak dengan lingkungannya. Introvert ini dapat terjadi pada diri anak apabila ia lebih senang bermain dengan gadgetnya atau dalam kata lain sudah kecanduan gadget. Hal demikian dapat menjadikan anak lebih memilih gadgetnya daripada bermain dengan lingkungannya karena di mata mereka gadget lebih menarik.<sup>32</sup>

8) Kesehatan terganggu

Penggunaan gadget yang tidak sesuai dengan aturan waktu atau penggunaan tanpa batasan waktu dapat mempengaruhi kesehatan seperti kesehatan otak, kesehatan mata, kesehatan tangan dan juga tentunya mempengaruhi pola tidur yang tidak sehat.

9) Perilaku kekerasan

Penyebab terjadinya perilaku kekerasan pada kalangan anak-anak dilatarbelakangi oleh seringnya anak mengkonsumsi materi-materi kekerasan baik itu melalui game, media sosial, ataupun media-media yang menayangkan hal-hal yang berbau kekerasan yang mengakibatkan anak meniru aktivitas kekerasan tersebut.

10) Pudarnya kreativitas

Sisi negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget yang sudah mengarah ke kecanduan gadget yaitu menurunnya tingkat kreativitas seseorang. Contoh yang kerap kali terjadi pada anak yaitu apabila mereka diberi tugas oleh guru, mereka dengan mudahnya mencari jawaban dari tugas sekolahnya melalui gadget atau dalam kata lain mencontek ataupun menjiplak jawaban dari internet. Padahal sebenarnya mereka juga bisa menjawabnya, akan tetapi mereka malas untuk berpikir sehingga terjadilah hal seperti demikian.

---

<sup>32</sup> Nanndo Yannuansa., dkk, *Pengaruh Gadget...*, hlm. 28-29.

### 11) Rawan terjadinya *cyberbullying*

*Cyberbullying* merupakan salah satu bentuk pelecehan atau *bullying* dalam dunia maya. Hal tersebut biasanya terjadi lewat jejaring sosial media.<sup>33</sup>

## B. Kajian Pustaka / Penelitian Terkait

1. Jurnal PAUD Agapedia Vol. 5 No. 2 Bulan Desember 2021 yang ditulis oleh Nur, Elan, dan Sima Mulyadi dari PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya dengan judul “Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.” Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa anak-anak memanfaatkan gadget untuk bermain game, menonton youtube serta untuk belajar membaca dan berhitung melalui “Aplikasi Belajar TK dan PAUD Lengkap.” Pada saat anak memainkan gadgetnya, mereka sangat asyik memainkannya sehingga tidak menghiraukan orang tuanya ketika ia dipanggil. Anak-anak seringkali merengek bila tidak diizinkan untuk bermain gadget, mereka juga terlihat seperti mengalami gangguan dalam kemampuan berbicaranya, walaupun anak tersebut sudah menginjak usia 6 tahun akan tetapi masih terdapat banyak kata-kata yang di ucapkan oleh anak tersebut belum bisa dipahami. Dari permasalahan tersebut, upaya yang dilakukan orang tua untuk meminimalisir dampak negatif dari gadget yaitu mendampingi anak-anak ketika mereka sedang bermain dengan gadgetnya dan memastikan anak tidak melihat konten-konten yang sensitive atau tidak sesuai dengan usianya. Perbedaan yang terdapat dalam jurnal PGPAUD dengan penelitian ini yaitu objek penelitiannya. Pada jurnal berfokus pada penggunaan gadget di kalangan anak usia dini, sedangkan pada penelitian ini lebih fokus kepada pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget pada anak usia dini. Kemudian pada jurnal Nur ini menggunakan metode penelitian kualitatif berjenis studi kasus, sedangkan dalam penelitian ini digunakan metode kuantitatif berjenis deskriptif.

---

<sup>33</sup> Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Jakarta: Bisakimia, 2014), hlm. 22-29.

2. Jurnal Kesehatan Stikes Muhammadiyah Ciamis Vol. 7 No. 1 april 2020 karya Farwa, Aap, dan Nur Hidayat dengan judul “Pengetahuan Orang Tua Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah di RA Persis 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya”. Dalam jurnal ini mendapatkan hasil penelitian bahwa 53,1% orang tua di kecamatan Ciawi ini kurang memiliki pemahaman tentang dampak penggunaan gadget pada usia prasekolah. Salah satu penyebab kurangnya pemahaman ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat pendidikan orang tua yaitu SD dan SMP, sehingga daya tangkap yang dimiliki kurang baik. Persamaan jurnal kesehatan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitiannya. Pada jurnal ini lebih menekankan kepada pemahaman tentang dampak negatif, sedangkan dalam penelitian ini menekankan pada pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget yang baik.
3. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Vol. 6 No. 2 Februari 2023 berjudul “Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini” yang disusun oleh Rahman Hadi dan Lalu Sumardi. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana penggunaan gadget pada anak usia dini yang mana pada masa ini anak-anak berada dalam usia yang sangat penting dalam fase kehidupan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa sebagian besar anak usia dini di desa Mengkuru menggunakan gadgetnya selama 3 hingga 4 jam setiap harinya. Alasan orang tua memberikan gadget pada anaknya agar anak tidak rewel, sebagian juga ada yang memberikan gadget dengan tujuan untuk sarana edukasi. Namun pada kenyataannya anak-anak menggunakan gadgetnya hanya untuk hiburan saja, tidak untuk edukasi. Disini para orang tua memberikan gadget pada anak hanya ketika anak sedang makan atau anak akan tidur. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang gadget, sedangkan perbedaannya yaitu pada jurnal ini menggunakan jenis penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian

deskriptif dengan pendekatan kuantitatif.

4. Skripsi yang ditulis oleh Rizki Istiqowati dari Institut Agama Islam Negeri Purwokerto tahun 2020 yang berjudul “Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini.” Penelitian ini memberikan hasil bahwa problematika yang terjadi pada anak-anak yang disebabkan oleh penggunaan gadget antara lain berupa gangguan fisik, sosial emosional, gangguan bahasa, serta gangguan kognitif pada anak usia dini. Kemudian upaya-upaya sederhana yang dilakukan oleh orang tua untuk menanggulangi permasalahan tersebut yaitu seperti memberikan pembiasaan pada anak supaya bermain dengan teman-temannya di luar rumah serta memberikan permainan-permainan yang baik untuk anak yang bertujuan menstimulasi perkembangan anak. Perbedaan penelitian Rizki Istiqowati dengan penelitian ini terletak pada rumusan masalahnya. Penelitian Rizki fokus pada upaya orang tua dalam menanggulangi permasalahan gadget pada anak usia dini. Sedangkan pada penelitian ini berfokus pada tingkat pemahaman orang tua mengenai penggunaan yang baik pada anak-anak yang berusia 4-6 tahun. Perbedaan penelitian juga terletak pada metode penelitian. Rizki Istiqowati menggunakan metode penelitian kualitatif studi kasus sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif berjenis deskriptif.
5. Skripsi milik M. Zainul Fahmi Universitas Islam Negeri Malang pada tahun 2022 dengan judul persepsi orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak usia 4-5 tahun di lingkungan Lendang Jangkrik. Hasil dari penelitian ini adalah Persepsi orang tua tentang penggunaan gawai pada anak usia 4 hingga 6 tahun di lingkungan Lendang Jangkrik meliputi pemahaman sikap orang tua yang cenderung negatif mereka menganggap gawai ini lebih memberikan dampak negatif daripada dampak positif. Adanya persepsi ini dilatarbelakangi oleh maraknya konten negatif yang mudah di akses oleh anak-anak. Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi penggunaan gadget pada anak usia 4-5 tahun ini yaitu tingkat

pendidikan orang tua, pemahaman terhadap dampak negatif penggunaan gawai serta pengontrolan penggunaan gawai. Perbedaan penelitian Zainul dengan penelitian ini yaitu pada penelitian Zainul menggunakan metode penelitian kualitatif sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif.

6. Skripsi karya Risna dari Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul skripsi “Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini di Padu Annisa Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukamba” pada tahun ajaran 2021/2022. Skripsi ini memaparkan hasil bahwa dampak dari penggunaan gadget memberikan pengaruh positif maupun negatif pada tingkat perkembangan anak khususnya perkembangan sosial emosional anak. Perbedaan skripsi Risna dengan penelitian ini yaitu skripsi ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, sedangkan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir menurut Uma Sekaran yaitu model konseptual yang berkenaan tentang bagaimana hubungan teori dengan faktor-faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.<sup>34</sup> Kerangka berpikir juga dapat disimpulkan sebagai diagram yang memaparkan hanya secara garis besar mengenai alur logika berjalannya penelitian.<sup>35</sup> Berdasarkan kajian teori yang tertulis di atas peneliti menarik kesimpulan bahwa sebagai orang tua tentunya harus memahami bagaimana cara penggunaan *gadget* untuk anak usia dini, karena orang tua memegang kendali penuh pada anak-anaknya. Apabila orang tua paham cara penggunaan gadget yang baik, maka anak-anak akan menggunakan gadget sesuai kebutuhannya dan sesuai dengan ketentuan penggunaan yang baik untuk anak usia dini seperti waktu, posisi duduk, konten yang dilihat dan lain sebagainya. Namun pada kenyataannya banyak

---

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2013), hlm. 60.

<sup>35</sup> Sidik Priadana dan Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Tangerang : Pascal books, 2021), hlm. 33

orang tua yang membebaskan anaknya untuk bermain *gadget* tanpa batasan waktu yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang penggunaan *gadget* yang baik bagi anak usia dini. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti mencoba untuk melakukan sebuah penelitian untuk mengetahui tingkat pemahaman orang tua tentang penggunaan *gadget* yang baik pada anak usia 4-6 tahun di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian merupakan sebuah upaya untuk menemukan kebenaran atau jawaban dari suatu permasalahan-permasalahan yang ada. Sedangkan metode penelitian adalah langkah-langkah ilmiah yang digunakan untuk memperoleh fakta-fakta atau data-data untuk suatu tujuan tertentu. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini tentunya bersifat rasional, empiris, serta sistematis. Rasional disini berarti suatu hal yang dapat dijangkau oleh akal manusia. Empiris berarti teknik-teknik yang digunakan dalam penelitian yang dapat diamati dengan indera manusia. Kemudian sistematis disini berarti langkah-langkah yang digunakan atau ditempuh dalam penelitian yang dilaksanakan secara logis dan sesuai dengan urutannya.<sup>36</sup>

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis-jenis penelitian terbagi menjadi empat bagian yaitu penelitian berdasarkan manfaatnya, penelitian berdasarkan tujuannya, berdasarkan dimensi waktu penelitian, serta penelitian berdasarkan teknik pengumpulan data.<sup>37</sup> Dilihat dari segi manfaatnya, penelitian ini merupakan penelitian berjenis penelitian murni karena memiliki karakteristik penelitian murni yaitu menggunakan konsep-konsep yang abstrak yang mana penelitian murni ini dilakukan dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Pada umumnya hasil akhir penelitian murni ini memberikan dasar pengetahuan serta pemahaman yang bisa dijadikan sebagai sumber metode, teori, gagasan yang dapat diaplikasikan kepada penelitian berikutnya. Jika dilihat berdasarkan tujuannya, penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yaitu bertujuan untuk memberikan gambaran yang mendalam mengenai suatu problematika atau

---

<sup>36</sup> Agung Widhi Kurniawan dan Zahra Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016), hlm. 11-12.

<sup>37</sup> Priyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Sidoarjo: Zifatama Publishing, 2016), hlm. 33-43.

fenomena yang diteliti. Kemudian berdasarkan dimensi waktu penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian *cross-sectional* yang maknanya penelitian ini dilakukan dalam satu waktu tertentu dan tidak akan dilakukan penelitian lainnya di waktu yang berbeda untuk membandingkan. Terakhir yaitu penelitian berdasarkan teknik pengumpulan data yang mana penelitian ini termasuk dalam penelitian lapangan dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui teknik survei.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian yaitu tempat dimana penelitian akan dilaksanakan yang mana tempat penelitian ini tentunya memiliki peran penting untuk mencapai keberhasilan penelitian yang akan dilaksanakan. Sedangkan yang dimaksud waktu penelitian merupakan rentang waktu pelaksanaan penelitian berlangsung.<sup>38</sup> Penelitian ini dilaksanakan di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga pada tanggal 21 Agustus 21 September 2023.

## **C. Populasi dan Sample**

### **1. Populasi**

Populasi yaitu gabungan seluruh elemen berupa peristiwa atau objek yang memiliki karakteristik yang menjadi titik perhatian peneliti karena hal tersebut dipandang sebagai sebuah lingkup penelitian. Populasi tidak hanya sekedar orang saja melainkan meliputi objek ataupun benda-benda alam lainnya. Populasi juga bukan hanya sekedar jumlah yang ada dalam obyek atau subyek yang diteliti, namun mencakup seluruh karakteristik yang ada dalam subyek dan obyek tersebut. Singkatnya, populasi merupakan seluruh unit yang menjadi bahan penelitian. Dalam populasi yang telah ditentukan, peneliti mempelajari karakteristik yang ada kemudian menghasilkan suatu kesimpulan.<sup>39</sup> Berikut jumlah populasi pada penelitian ini :

---

<sup>38</sup> Agung Widhi Kurniawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*,...hlm. 61.

<sup>39</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*..., hlm. 80.

Tabel 3. 1 Data Jumlah Populasi Penelitian

No.	Nama Wilayah	4 Tahun		5 Tahun		6 Tahun		Jumlah
		L	P	L	P	L	P	
1	RW 001	5	1	6	3	4	4	23
2	RW 002	1	1	2	1	1	0	6
3	RW 003	5	0	1	1	0	0	7
4	RW 004	1	0	1	0	0	0	2
Jumlah Total								38

## 2. Sampel

Sampel yaitu bagian dari jumlah serta ciri yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi memiliki cakupan yang luas dan peneliti tidak mungkin menggali semuanya maka peneliti dapat menggunakan sampel yang di ambil dari populasi tersebut. Sampel yang digunakan harus bersifat representatif (mewakili). Bila sampel yang digunakan tidak bersifat representatif maka hasil penelitian dapat membuat kesimpulan yang salah.<sup>40</sup> Dalam menentukan jumlah sampel tidak terdapat ketentuan khusus dalam pengambilan responden, namun petunjuk berikut dapat kita lihat sebagai gambaran :

- a. Apabila jumlah populasi mencapai 50, maka dijadikan sampel seluruhnya atau dalam kata lain yaitu sampel total.
- b. Apabila jumlah populasi berada pada kisaran 101 hingga 500, maka dapat diambil 30% hingga 40% sebagai sampel.<sup>41</sup>

Demi menentukan responden yang representatif maka teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik *total sampling* dimana seluruh populasi penelitian dijadikan sebagai sampel. Adapun alasan menggunakan *total sampling* yaitu peneliti memberikan kesempatan yang sama pada responden untuk menjadi sampel

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...* hlm. 81.

<sup>41</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 224.

penelitian ini.

#### D. Variabel dan Indikator Penelitian

##### 1. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian merupakan abstraksi yang dibuat secara umum yang memiliki macam-macam nilai. Pada dasarnya, variabel penelitian merupakan sesuatu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari serta dianalisis sehingga menghasilkan informasi penting mengenai hal tersebut, kemudian dapat diambil sebuah kesimpulan. Pada penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif ini tentunya variabel penelitian wajib untuk didefinisikan. Tujuan dari pendefinisian yaitu agar jelas serta tidak terdapat keraguan dan juga dapat memperjelas arti variabel secara operasional.<sup>42</sup> Dalam penelitian ini hanya terdapat satu variabel yaitu pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget yang baik pada anak usia 4-6 tahun.

##### 2. Indikator Penelitian

###### Kisi-Kisi Angket

###### Tingkat pemahaman orang tua

Tentang Penggunaan Gadget yang Baik pada Anak Usia 4-6 Tahun  
di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Indikator Pemahaman Orang Tua<sup>43</sup>

Variabel	Indikator	Pertanyaan	Nomor Item
Pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget yang baik	Pemahaman orang tua tentang gadget	1. Gadget merupakan media elektronik canggih	1
		2. Gadget memberikan kemudahan bagi pengguna.	2
		3. Gadget mempunyai banyak jenis yang memiliki fungsi	3

<sup>42</sup> Agung Widhi Kurniawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*,... hlm. 42.

<sup>43</sup> Kisi-kisi ini diturunkan dari "Toolkit Pemanfaatan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini" yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hlm. 40-41.

pada anak usia 4-6 tahun.		berbeda-beda.	
		4. Saya yakin <i>gadget</i> sangat bermanfaat.	4
		5. Saya tahu dampak baik dan buruk penggunaan <i>gadget</i> .	5
		6. Penggunaan <i>gadget</i> harus sesuai kebutuhan pengguna.	6
		7. Penggunaan <i>gadget</i> harus ada batas waktunya.	7
	Penggunaan <i>gadget</i> yang baik pada anak usia 4-6 tahun	1. Pendampingan pada anak ketika bermain <i>gadget</i> .	8
		2. Membatasi anak dalam penggunaan <i>gadget</i> .	9
3. Memperhatikan sikap anak ketika menggunakan <i>gadget</i> .		10	
4. Tidak memfasilitasi <i>gadget</i> pada anak.		11	
5. Tidak mengizinkan anak memiliki akun sosial media.		12	

### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu suatu metode atau langkah-langkah yang dapat ditempuh atau digunakan oleh seorang peneliti untuk mengumpulkan data-data penting terkait penelitian yang akan dilaksanakan. Dalam melaksanakan penelitian ilmiah, peneliti wajib untuk mengetahui bagaimana teknik yang baik dan benar untuk mengumpulkan suatu data penelitian. Hal tersebut bertujuan agar data-data yang diperoleh dapat menjadi pendukung terhadap kebenaran suatu konsep dan data tersebut menjadi

valid.<sup>44</sup> Untuk mencapai hasil penelitian yang maksimal, peneliti tentunya membutuhkan data atau informasi-informasi penting terkait penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

### 1. Observasi

Teknik observasi merupakan suatu metode atau cara untuk mengumpulkan data-data penelitian dengan melakukan pengamatan serta pencatatan dari berbagai fenomena yang terjadi pada suatu penelitian secara objektif dan sistematis. Observasi ini dapat dilaksanakan secara langsung (partisipasi) ataupun secara tidak langsung (non partisipasi). Observasi secara langsung yaitu peneliti terlibat langsung dalam proses observasi, sedangkan observasi tidak langsung merupakan kebalikan dari observasi secara langsung yaitu peneliti tidak terlibat secara langsung dalam kegiatan observasi.<sup>45</sup>

Seperti yang telah dijelaskan, sehubungan dengan itu peneliti mengunjungi secara langsung lokasi yang menjadi tempat penelitian yaitu Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga yang bertujuan untuk mengetahui serta mengamati secara langsung tingkat pemahaman orang tua tentang penggunaan *gadget* yang baik pada anak usia 4-6 tahun. Teknik observasi ini digunakan supaya peneliti dapat memaparkan gambaran realistik pemahaman orang tua yang memiliki putra ataupun putri yang berusia 4-6 tahun mengenai penggunaan *gadget* yang baik.

### 2. Wawancara

Pengumpulan data melalui metode wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan narasumber atau responden penelitian. Metode wawancara ini terbagi menjadi dua bagian yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Dikatakan wawancara terstruktur yaitu apabila peneliti melakukan wawancara dengan menggunakan daftar

---

<sup>44</sup> Sidik Priadana dan Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Tangerang: Pascal Books, 2021), hlm. 189.

<sup>45</sup> Agung Widhi Kurniawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*,... hlm. 81.

pertanyaan yang telah disusun sebelum melakukan wawancara yang mana pertanyaan-pertanyaan ini telah disusun secara sistematis sebagai panduan dalam penelitian.<sup>46</sup>

Sesuai dengan deskripsi mengenai teknik wawancara, peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur pada penelitian ini dengan cara memberikan pertanyaan yang sudah disusun secara sistematis kepada orang tua di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga yang memiliki putra ataupun putri berusia 4-6 tahun untuk menggali data-data yang diperlukan.

### 3. Angket

Teknik angket merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilaksanakan secara tidak langsung untuk melakukan tanya jawab dengan narasumber atau responden penelitian. Teknik ini melibatkan instrumen-instrumen untuk mengumpulkan suatu data yaitu berupa kuisisioner yang berisi mengenai daftar pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun secara sistematis yang wajib dijawab oleh responden nantinya. Teknik pengumpulan data melalui angket ini terbagi menjadi tiga antara lain kuisisioner tertutup, kuisisioner terbuka, serta kuisisioner semi terbuka. Kuisisioner tertutup merupakan daftar pertanyaan yang telah disediakan pilihan jawabannya oleh peneliti. Kemudian kuisisioner terbuka yaitu pertanyaan yang tidak menyediakan pilihan jawaban, disini responden bebas untuk menjawab pertanyaan yang tersedia. Terakhir yaitu kuisisioner semi terbuka merupakan teknik pengumpulan data yang berisi tentang daftar pertanyaan yang sudah di sediakan pilihan jawabannya oleh peneliti, namun responden juga diberikan kesempatan untuk menambahkan jawaban lainnya.<sup>47</sup>

Metode angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis angket atau kuisisioner tertutup yang mana peneliti telah menyediakan daftar pertanyaan serta jawaban yang terstruktur yang perlu dijawab oleh

---

<sup>46</sup> Agung Widhi Kurniawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*,... hlm. 81.

<sup>47</sup> Agung Widhi Kurniawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*,... hlm. 82.

narasumber atau responden di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga untuk menunjang keberlangsungan penelitian. Pengukuran indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengukuran dengan skala likert dimana jawaban untuk nilai tertinggi yaitu “sangat setuju” dan jawaban untuk nilai terendah yaitu “sangat tidak setuju”.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu langkah yang dilakukan setelah peneliti mendapatkan seluruh data dalam suatu penelitian yang terkumpul melalui responden atau sumber data lain. Langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data yaitu meliputi pengelompokan data berdasarkan variabel serta karakteristik responden, tabulasi data berdasarkan variabel seluruh responden, menyajikan data masing-masing variabel yang diteliti, menghitung data untuk menjawab rumusan permasalahan, serta menghitung untuk uji hipotesis yang telah diajukan. Langkah terakhir tidak berlaku apabila peneliti tidak merumuskan hipotesis dalam penelitiannya. Dalam penelitian kuantitatif teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik, yang mana pada analisis ini terbagi menjadi dua bagian antara lain sebagai berikut :<sup>48</sup>

### 1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan analisis yang dilakukan terkait dengan apa yang terjadi pada masa sekarang. Alur analisis datanya yaitu berupa pengumpulan data atau penyusunan data, kemudian ditafsirkan atau dijelaskan dengan detail secara deskriptif. Analisis deskriptif ini memberikan gambaran reflektif ataupun komparatif dengan membandingkan persamaan dan perbedaan fenomena tertentu.<sup>49</sup>

### 2. Analisis Inferensial

Analisis inferensial adalah analisis yang berkaitan dengan teknik penarikan kesimpulan dalam suatu penelitian melalui data-data yang telah

---

<sup>48</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm. 147.

<sup>49</sup> Samsu, *Metode Penelitian (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*, (Jambi: PUSAKA JAMBI, 2017), hlm. 111.

di peroleh dari sampel untuk menggambarkan karakter atau ciri khusus dari suatu populasi.<sup>50</sup>

a. Uji Instrumen

Dalam melakukan sebuah penelitian, penyusunan instrumen merupakan suatu langkah yang bersifat krusial. Namun sebelum menggunakan instrumen tersebut sebagai peneliti tentunya perlu memastikan bahwa instrumen yang telah disusun tersebut dapat memberikan jawaban data-data penting untuk penelitian. Disinilah perlu adanya uji instrumen dengan pemaparan sebagai berikut :

1) Uji Validitas

Validitas merupakan kata yang berawal dari kata valid yang memiliki arti tepat atau sah. Kemudian yang dimaksud dengan uji validitas instrumen merupakan suatu pengujian yang berkenaan dengan ketepatan serta kesesuaian antara instrumen sebagai alat ukur dengan objek yang nantinya akan diukur dalam penelitian tersebut. Uji validitas ini terbagi menjadi tiga jenis antara lain validitas konstruksi, validitas ini, dan validitas empirik. Dalam penelitian ini uji validitas yang digunakan yaitu uji validitas konstruksi. Dipilihnya uji validitas konstruksi ini dikarenakan validitas konstruksi ini membahas mengenai seberapa jauh item-item dalam instrumen mampu untuk mengukur apa yang benar-benar diharapkan yang akan diukur sesuai dengan konsep khusus yang telah ditetapkan.<sup>51</sup>

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen memiliki makna bahwa suatu instrumen menghasilkan data yang dapat dipercaya atau akurat. Instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut digunakan secara berulang-ulang tetap memberikan hasil

---

<sup>50</sup> Ma'ruf Abdullah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), hlm. 293.

<sup>51</sup> Rusyadi Ananda dan Muhammad Fadhil, *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik Dalam Pendidikan*, (Medan: CV. Widya Puspita, 2018), hlm. 111.

pengukuran yang sama. Uji reliabilitas dapat dilakukan melalui beberapa metode antara lain metode tes ulang (*test-retest*), paralel (ekuivalen), gabungan, serta *internal consistency*.<sup>52</sup> Pada penelitian ini, uji reliabilitas yang digunakan yaitu *internal consistency*. Dalam uji reliabilitas ini instrumen hanya diujikan sebanyak satu kali. Kemudian dilanjutkan dengan analisis menggunakan teknik tertentu dan hasil analisis inilah yang dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas suatu instrumen. Teknik yang digunakan dalam uji reliabilitas ini yaitu menggunakan teknik belah dua dari dengan rumus *Spearman Brown* dengan rumus :

$$r_{11} = \frac{2 r_{\frac{1}{2} \frac{1}{2}}}{1 + r_{\frac{1}{2} \frac{1}{2}}}$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas.

$r_{\frac{1}{2} \frac{1}{2}}$  = Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes.

Kemudian reliabilitas diukur dengan koefisien pembelahan ganjil genap dengan menggunakan korelasi *product moment* berikut :

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

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi.

$N$  = Jumlah responden.

$\Sigma X$  = Jumlah skor item ganjil.

$\Sigma Y$  = Jumlah skor item genap.

$\Sigma X^2$  = Jumlah kuadrat skor item ganjil.

$\Sigma Y^2$  = Jumlah kuadrat skor item genap.

$\Sigma XY$  = Jumlah perkalian skor item ganjil dengan genap.

Instrumen penelitian dinyatakan reliabel jika koefisien

<sup>52</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm. 130.

reabilitasnya  $\geq 0,70$ .<sup>53</sup>

b. Analisis Unit

1) Mean

*Mean* disebut juga rata-rata hitung atau nilai rata-rata merupakan bilangan tunggal yang mewakili seluruh nilai dalam sebuah distribusi. Rumus mendapatkan *mean* sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum fiXi}{\sum f}$$

Keterangan :

$M$  = Mean

$\sum fiXi$  = Jumlah dari hasil perkalian frekuensi dengan nilai X

$\sum f$  = Banyaknya responden

2) Median

Median atau nilai tengah merupakan suatu nilai yang membagi distribusi frekuensi menjadi dua bagian yang sama besarnya. Berikut merupakan rumus yang dapat digunakan untuk menghitung nilai tengah atau median :

$$Md = b + p \left( \frac{\frac{1}{2} n - F}{f} \right)$$

Keterangan :

$Md$  = Media.

$B$  = Batas bawah kelas median.

$P$  = Panjang kelas median.

$n$  = Banyaknya data.

$F$  = Jumlah seluruh frekuensi dengan tanda kelas lebih kecil dari tanda kelas median.

$f$  = Frekuensi kelas median.<sup>54</sup>

3) Modus

Modus merupakan suatu nilai yang memiliki frekuensi terbanyak dalam suatu kumpulan distribusi skor. Rumus yang

<sup>53</sup> Rusyadi Ananda dan Muhammad Fadhil, *Statistik Pendidikan Teori...*, hlm. 128.

<sup>54</sup> Rusyadi Ananda dan Muhammad Fadhil, *Statistik Pendidikan Teori...*, hlm. 62-68.

dapat digunakan untuk mencari modus sebagai berikut :

$$Mo = b + p \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan :

Mo = Modus atau nilai yang sering muncul.

b = Batas bawah kelas modus, kelas interval dengan frekuensi terbanyak.

p = Panjang kelas modus.

$b_1$  = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih kecil sebelum tanda kelas modus.

$b_2$  = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih besar sesudah tanda kelas modus.<sup>55</sup>

#### 4) Standar Deviasi

Standar deviasi atau bisa disebut juga dengan simpang baku adalah salah satu cara untuk mengukur suatu variasi kelompok data kuantitatif. Standar deviasi ini merupakan takaran penyebaran data yang dianggap sebagai nilai terbaik dari penyebaran yang sedang dibahas. Untuk mendapatkan hasil standar deviasi dapat menggunakan rumus berikut :

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n}}$$

Keterangan :

S = Standar deviasi.

$X_i$  = Nilai ke-i.

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata.

n = Banyaknya data.<sup>56</sup>

<sup>55</sup> Rusyadi Ananda dan Muhammad Fadhil, *Statistik Pendidikan Teori...*, hlm. 69-70.

<sup>56</sup> Yudi Darma., dkk, *Analisis Data Statisti : Sebuah Pendekatan Praktis Pengolahan Statistik Bermuatan Karakter*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019), hlm. 52.

c. Teknik Presentase

Setelah mendapatkan data statistik dari angket yang telah digunakan, kemudian dilanjutkan dengan analisis data kuantitatif yang diinterpretasikan ke dalam tabel langsung yang erupa angka-angka yang digambarkan secara objektif deskriptif. Teknik presentase yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan tingkat pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget yang baik pada anak usia 4-6 tahun di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga. Berikut merupakan rumus presentase :

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

Keterangan :

$P$  = Presentase.

$f$  = Frekuensi.

$n$  = Jumlah responden.

Untuk mempermudah pengambilan keputusan maka diberlakukan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5<sup>57</sup>

Nilai Persenan	Kualifikasi
90% - 100%	Sangat baik
75% - 89%	Baik
65% - 74%	Cukup
55% - 64%	Kurang baik
0% - 54%	Sangat kurang baik

<sup>57</sup> I Made Tegeh., dkk, *Model Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm. 82-83.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Penyajian Data**

Penyajian data dalam penelitian ini merupakan gambaran keadaan responden berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh data sebanyak 37 orang tua yang memiliki anak usia 4-6 tahun di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga. Peneliti mendapatkan data awal dengan cara menemui salah satu perangkat desa untuk menanyakan data anak yang berusia 4-6 tahun di desa bobotsari, kemudian peneliti di arahkan untuk bersilaturahmi ke rumah ketua posyandu Marsudi Rahayu I yaitu kelompok posyandu yang ada di Dusun I Desa Bobotsari. Pada saat berkunjung, peneliti menyampaikan maksud dan tujuan kedatangan peneliti yaitu meminta data anak usia 4-6 tahun yang ada di lingkungan Dusun I Desa Bobotsari. Kemudian peneliti melanjutkan penggalian data dengan menemui orang tua yang memiliki anak yang berusia 4-6 tahun.

Penelitian dilaksanakan sejak tanggal 16 Oktober 2023 hingga 15 November 2023 dengan penelitian awal yang dilakukan pada tanggal 16 Oktober 2023 peneliti menemui Ibu Ati selaku ketua posyandu Marsudi Rahayu I yang mana dalam pertemuan ini peneliti menyampaikan maksud dan tujuan dari penelitian ini. Selain itu peneliti juga memberikan angket sebanyak reponden yang ada serta menjelaskan bagaimana langkah-langkah pengisian angket yang telah diberikan.

Pada tanggal 19 Oktober 2023 peneliti mengunjungi kediaman ibu Vina dan ibu Iin kemudian peneliti menyampaikan maksud dan tujuan untuk melakukan wawancara serta memberikan angket yang telah disusun untuk mendapatkan jawaban penelitian. Pada pertemuan ini peneliti mewawancarai terkait penggunaan gadget pada ananda Chayra serta ananda Jenahara. Berhubung keduanya belum mendapatkan angket yang sebelumnya sudah

diberikan kepada ketua posyandu maka peneliti memberikan angket untuk diisi oleh pihak orang tua atau responden. Sebelum responden mengisi angket, peneliti terlebih dahulu menjelaskan bagaimana cara pengisian angket.

Pada tanggal 21 Oktober 2023 peneliti bertemu dengan ibu Nisa yang kemudian peneliti menyampaikan maksud serta tujuan peneliti untuk melakukan wawancara. Responden ini telah mendapatkan lembar kuisisioner yang telah dibagikan oleh ketua posyandu, kemudian Peneliti juga tidak lupa memberikan arahan dalam pengisian angket yang harus diisi oleh orang tua yang kemudian dalam pengisian angket tersebut peneliti juga mewawancarai terkait penggunaan gadget di keseharian anak-anak yaitu ananda Geza.

Kemudian pada tanggal 23 Oktober 2023 peneliti mendatangi kediaman Ibu Dewi yaitu ibunda dari ananda Yoda yang diawali dengan menyampaikan maksud dan tujuan dari kedatangan peneliti, kemudian peneliti mengecek lembar kuisisioner yang sebelumnya telah diberikan oleh ketua posyandu apakah sudah terisi dengan sempurna. Di sela-sela pengecekan kuisisioner peneliti juga menyelingi dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan gadget pada ananda Yoda di kesehariannya.

Pada tanggal 11 November 2023 peneliti menemui ibunda dari ananda Virga yaitu Ibu Tina yang diawali dengan menjelaskan maksud dan tujuan kedatangan peneliti, kemudian peneliti meminta lembar kuisisioner yang sudah didapatkan dari ketua posyandu yang sebelumnya telah dititipkan oleh peneliti. Pada akhir pertemuan dengan ibu Tina peneliti sedikit mewawancarai terkait penggunaan gadget oleh ananda Virga di kesehariannya.

Pada tanggal 15 November 2023 peneliti kembali mengunjungi kediaman ketua posyandu Marsudi Rahayu I yaitu ibu Ati dengan keperluan untuk mengambil angket yang telah terkumpul pada beliau. Tidak lupa juga sebelum berpamitan peneliti mengucapkan terimakasih kepada beliau karena telah membantu dalam menyebarkan serta mengumpulkan lembar kuisisioner, membantu dalam proses pengumpulan data pada penelitian ini sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

Dari data yang telah dikumpulkan maka diperoleh data yang dapat

disusun tabel distribusi frekuensi dengan tahap-tahap sebagai berikut :

Tabel 4.1

Distribusi Frekuensi Nilai Tingkat Pemahaman Orang Tua

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif %	Keterangan
1	26-27	4	10,8%	Tidak Baik
2	28-29	26	70,3%	Cukup Baik
3	30-31	3	8,1%	
4	32-33	4	10,8%	Sangat Baik
Total		37	100%	

Tabel 4.2

Tabel Pencarian Mean, Median, Modus, dan Standar Deviasi

No	Interval	$f$	$X_i$	$f \times X_i$	$X_i - \bar{X}$	$(X_i - \bar{X})^2$	$f(X_i - \bar{X})^2$
1	26	1	26	26	-2,729	7,447	7,447
2	27	3	27	81	-1,729	2,989	8,967
3	28	19	28	532	-0,729	0,531	10,089
4	29	7	29	203	0,271	0,073	0,511
5	30	1	30	30	1,271	1,615	1,615
6	31	2	31	62	2,271	5,157	10,314
7	32	3	32	96	3,271	10,699	32,097
8	33	1	33	33	4,271	18,241	18,241
Jumlah		37		1.063			89,281

Tabel 4.3

Tabel Uji Analisis Unit Tingkat Pemahaman Orang Tua tentang Penggunaan Gadget yang Baik pada Anak Usia 4-6 Tahun di Dusun I Desa Bobotsari

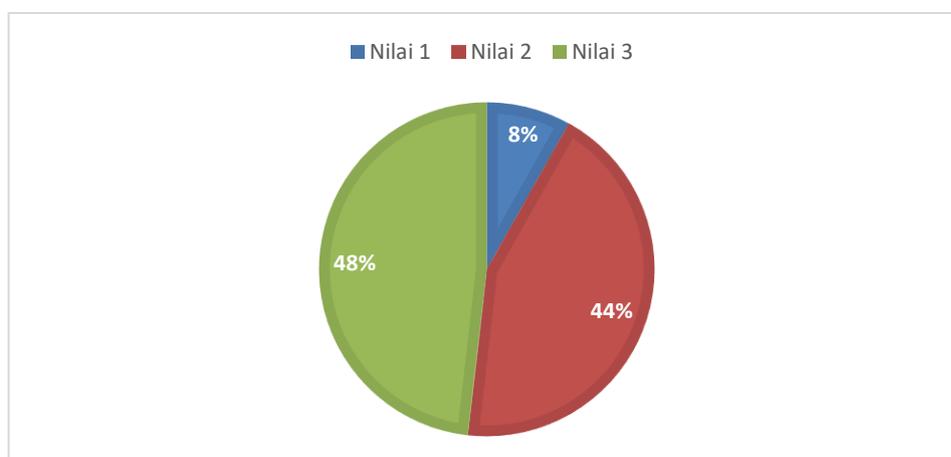
Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga

No	Uji Statistik Penelitian	Nilai
1	Nilai rata-rata (mean)	28,729
2	Median	28,86
3	Modus	28,07

4	Standar deviasi	2,48
---	-----------------	------

Berikut merupakan diagram lingkaran terkait Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget yang Baik pada Anak Usia 4-6 Tahun di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga :

Gambar 4.1 Total Nilai Butir Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget yang Baik pada Anak Usia 4-6 Tahun di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga



Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget yang Baik pada Anak Usia 4-6 Tahun

No	Nilai	Presentase	Keterangan
1	1	8,5%	Tidak Baik
2	2	43,5%	Cukup Baik
3	3	48%	Sangat Baik

Bedasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwasanya tingkat pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget yang baik bagi anak usia 4-6 tahun dapat dikatakan sangat baik apabila tergolong kedalam nilai 3 yaitu dengan presentase 48%, kemudian pada nilai 2 dengan presentase 43,5% bermakna bahwa orang tua yang memiliki anak usia 4-6 tahun cukup baik dalam memahami penggunaan gadget yang baik bagi anak usia 4-6 tahun, dan yang terakhir terdapat nilai yang paling kecil yaitu

nilai 1 dengan presentase 8,5% ini berarti bahwa tingkat pemahaman orang tua tergolong tidak baik dalam memahami penggunaan gadget yang baik untuk anak usia 4-6 tahun.

1. Menghitung butir-butir pertanyaan tingkat pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget yang baik pada anak usia 4-6 tahun di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga

Skor Persentase

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

- a. Pernyataan pertama “pemahaman orang tua tentang kecanggihan gadget”

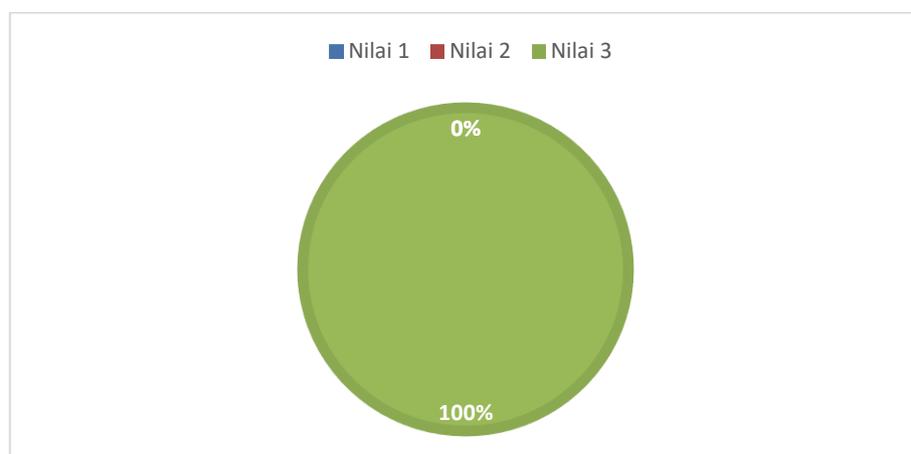
$$1 = 0$$

$$2 = 0$$

$$3 = \frac{37}{37} \times 100\% = \frac{3700}{37} = 100\%$$

Berdasarkan persentase di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua yang memahami tentang pemahaman orang tua mengenai kecanggihan gadget yaitu sebesar 100%. Berikut merupakan hasil perhitungan dalam bentuk diagram lingkaran :

Gambar 4.2 Skor Pernyataan Pertama Mengenai Pemahaman Orang Tua Tentang Kecanggihan Gadget



Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Tentang Pemahaman Orang Tua

## Tentang Kecanggihan Gadget

No	Nilai	Presentase	Keterangan
1	1	0	Tidak Baik
2	2	0	Cukup Baik
3	3	100%	Sangat Baik

b. Pernyataan kedua “gadget memberikan kemudahan bagi penggunanya”

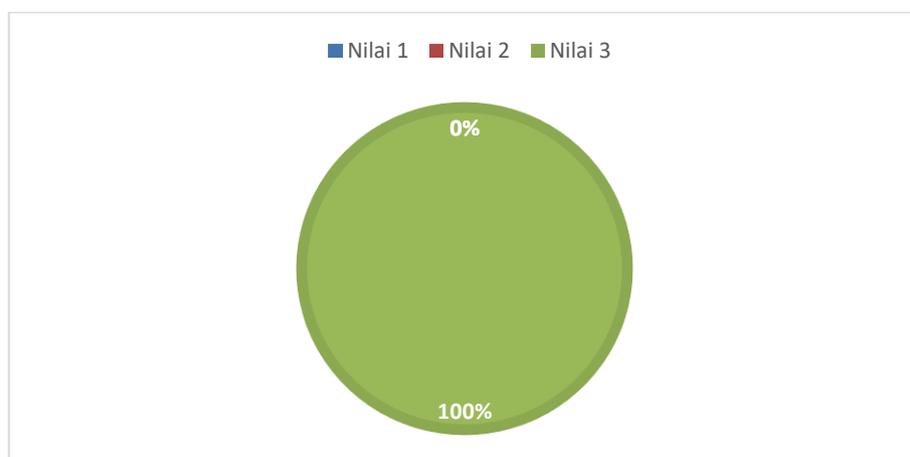
$$1 = 0$$

$$2 = 0$$

$$3 = \frac{37}{37} \times 100\% = \frac{3700}{37} = 100\%$$

Berdasarkan persentase di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua yang mempercayai bahwa gadget dapat memberikan kemudahan bagi penggunaannya yaitu sebesar 100%. Berikut merupakan hasil perhitungan dalam bentuk diagram lingkaran :

Gambar 4. 3 Skor Pernyataan Kedua Tentang Pernyataan Gadget Memberikan Kemudahan Bagi Penggunaannya



Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Tentang Pernyataan Gadget Memberikan Kemudahan Bagi Penggunaannya

No	Nilai	Presentase	Keterangan
1	1	0	Tidak Baik
2	2	0	Cukup Baik

3	3	100%	Sangat Baik
---	---	------	-------------

c. Pernyataan ketiga “macam-macam fungsi gadget”

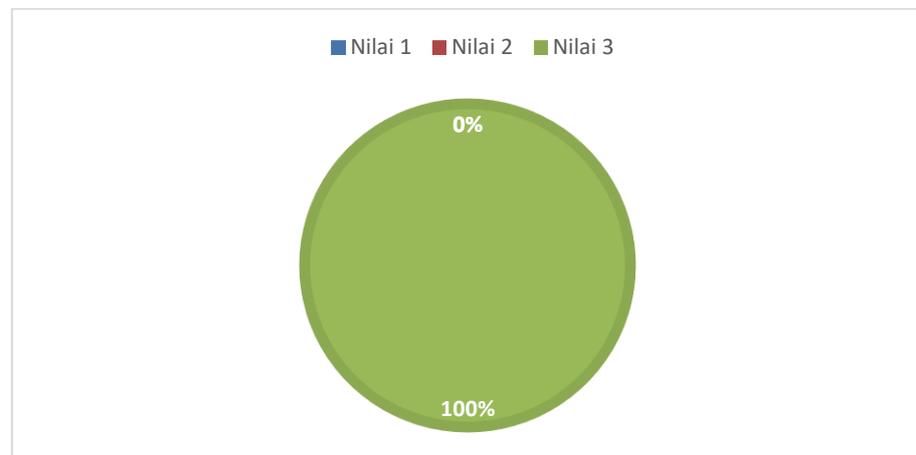
$$1 = 0$$

$$2 = 0$$

$$3 = \frac{37}{37} \times 100\% = \frac{3700}{37} = 100\%$$

Berdasarkan persentase di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua yang memahami tentang berbagai macam fungsi dari gadget yaitu sebesar 100%, dengan kata lain, seluruh responden memiliki tingkat pemahaman yang sangat baik pada butir pernyataan terkait macam-macam dan fungsi gadget. Berikut merupakan hasil perhitungan dalam bentuk diagram lingkaran :

Gambar 4. 4 Skor Pernyataan Ketiga Mengenai Pemahaman Orang Tua Tentang Macam-Macam Fungsi Gadget



Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Tentang Pemahaman Orang Tua Tentang Pemahaman Orang Tua Tentang Macam-Macam Fungsi Gadget

No	Nilai	Presentase	Keterangan
1	1	0	Tidak Baik
2	2	0	Cukup Baik
3	3	100%	Sangat Baik

d. Pernyataan keempat “gadget yang memiliki manfaat”

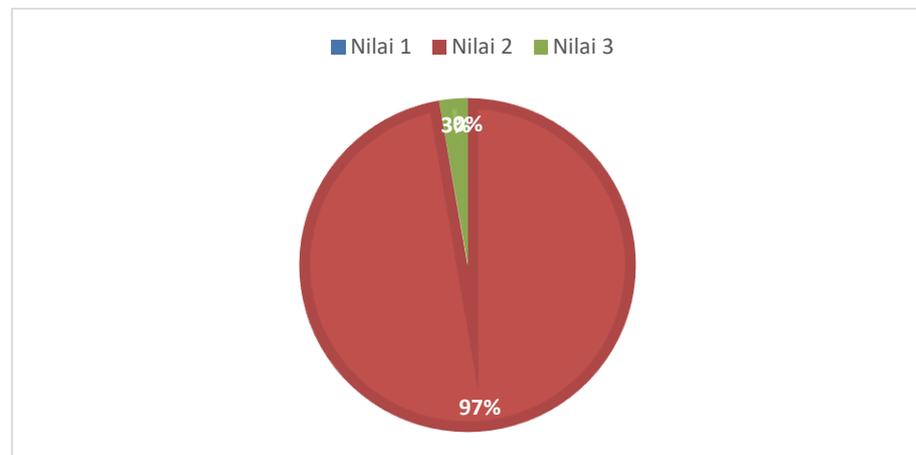
$$1 = 0$$

$$2 = \frac{36}{37} \times 100\% = \frac{3600}{37} = 97,3\%$$

$$3 = \frac{1}{37} \times 100\% = \frac{100}{37} = 2,7\%$$

Berdasarkan persentase di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua yang cukup baik dalam mempercayai bahwa gadget memiliki manfaat yaitu sebesar 97,3% dan 2,7% memiliki kriteria sangat baik. Berikut hasil perhitungan dalam bentuk diagram lingkaran :

Gambar 4. 5 Skor Pernyataan Keempat Mengenai Gadget Memiliki Manfaat



Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Tentang Pernyataan Gadget Memiliki Manfaat

No	Nilai	Presentase	Keterangan
1	1	0	Tidak Baik
2	2	97,3%	Cukup Baik
3	3	2,7%	Sangat Baik

e. Pernyataan kelima “dampak positif dan negatif dari gadget”

$$1 = \frac{3}{37} \times 100\% = \frac{300}{37} = 8,1\%$$

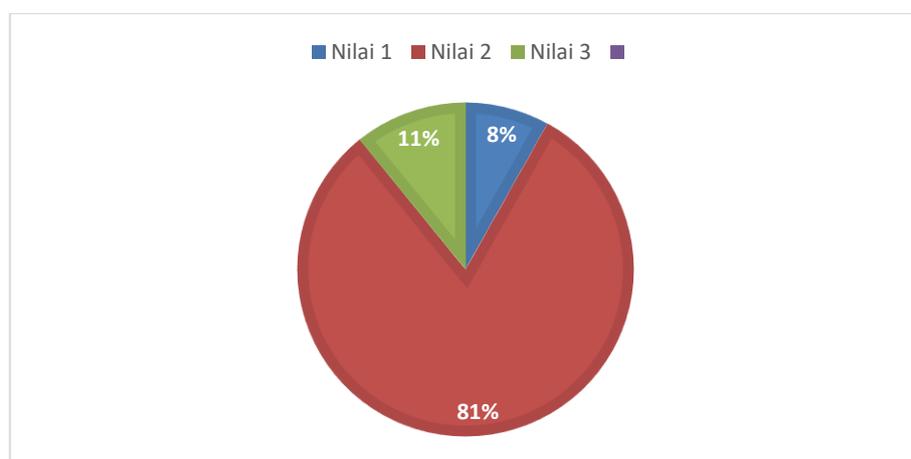
$$2 = \frac{30}{37} \times 100\% = \frac{3000}{37} = 81,1\%$$

$$3 = \frac{4}{37} \times 100\% = \frac{400}{37} = 10,8\%$$

Berdasarkan persentase di atas dapat disimpulkan bahwa orang

tua yang tidak baik dalam memahami dampak positif dan negatif dari gadget yaitu sebesar 8,1%, yang cukup baik dalam memahami sebanyak 81,1% dan yang sangat baik dalam memahami yaitu sebesar 10,8%. Berikut merupakan hasil perhitungan dalam bentuk diagram lingkaran :

Gambar 4. 6 Skor Pernyataan Kelima Tentang Dampak Positif dan Negatif Gadget



Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Tentang Dampak Positif dan Negatif Gadget

No	Nilai	Presentase	Keterangan
1	1	8,1%	Tidak Baik
2	2	81,1%	Cukup Baik
3	3	10,8%	Sangat Baik

f. Pernyataan keenam tentang penggunaan gadget sesuai kebutuhan

$$1 = 0$$

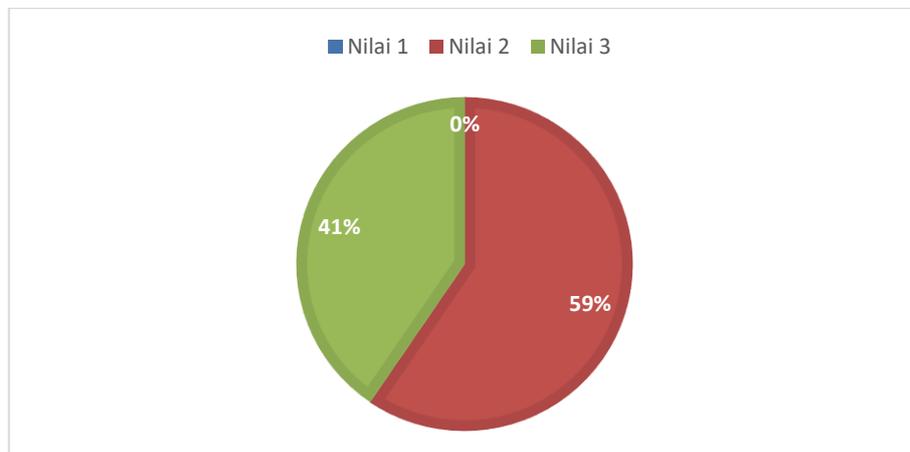
$$2 = \frac{22}{37} \times 100\% = \frac{2200}{37} = 59,5\%$$

$$3 = \frac{15}{37} \times 100\% = \frac{1500}{37} = 40,5\%$$

Berdasarkan persentase di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua yang cukup memahami tentang penggunaan gadget harus sesuai dengan kebutuhan pengguna yaitu sebesar 59,5% dan 40,5% orang tua sangat baik dalam memahami penggunaan gadget harus sesuai

kebutuhan. Berikut perhitungan dalam bentuk diagram lingkaran :

Gambar 4. 7 Skor Pernyataan Keenam Tentang Penggunaan Gadget Sesuai Kebutuhan



Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi Tentang Penggunaan Gadget Sesuai Kebutuhan

No	Nilai	Presentase	Keterangan
1	1	0	Tidak Baik
2	2	59,5%	Cukup Baik
3	3	40,5%	Sangat Baik

g. Pernyataan ketujuh tentang batas waktu penggunaan gadget

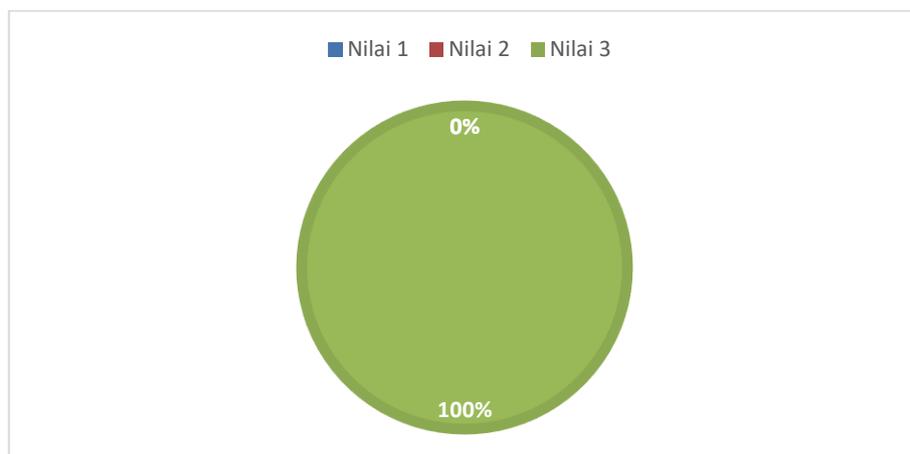
$$1 = 0$$

$$2 = 0$$

$$3 = \frac{37}{37} \times 100\% = \frac{3700}{37} = 100\%$$

Berdasarkan persentase di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua yang memahami batasan waktu dalam penggunaan gadget yaitu sebesar 100%. Berikut merupakan hasil perhitungan dalam bentuk diagram lingkaran :

Gambar 4. 8 Skor Pernyataan Ketujuh Mengenai Batas Waktu Penggunaan Gadget



Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Tentang Batas Waktu Penggunaan Gadget

No	Nilai	Presentase	Keterangan
1	1	0	Tidak Baik
2	2	0	Cukup aik
3	3	100%	Sangat Baik

- h. Pernyataan kedelapan tentang pendampingan anak dalam penggunaan gadget

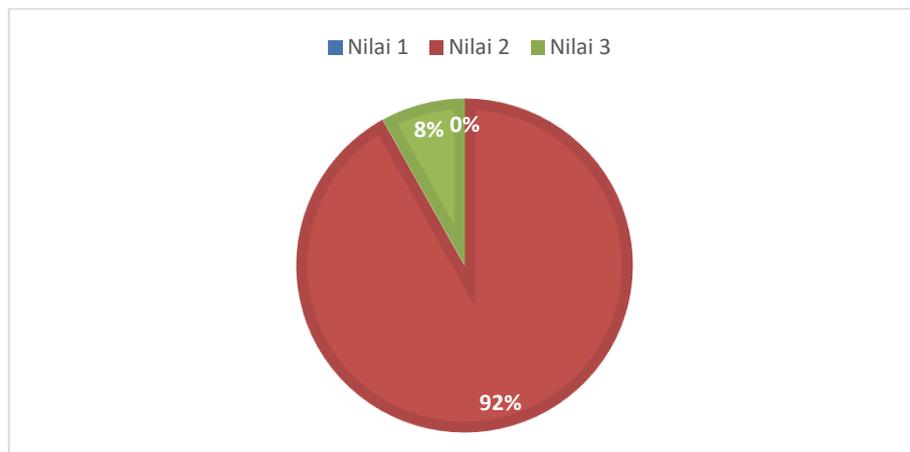
$$1 = 0$$

$$2 = \frac{34}{37} \times 100\% = \frac{3400}{37} = 91,9\%$$

$$3 = \frac{3}{37} \times 100\% = \frac{300}{37} = 8,1\%$$

Berdasarkan persentase di atas disimpulkan bahwa orang tua yang cukup baik dalam memahami pendampingan anak dalam penggunaan gadget sebesar 91,9% dan untuk orang tua yang sangat baik dalam memahami yaitu sebesar 8,1%. Berikut hasil perhitungan dalam bentuk diagram lingkaran :

Gambar 4. 9 Skor Pernyataan Kedelapan Mengenai Pemahaman Orang Tua Tentang Pendampingan Anak Dalam Penggunaan Gadget



Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Tentang Pemahaman Orang Tua Tentang Pendampingan Anak Dalam Penggunaan Gadget

No	Nilai	Presentase	Keterangan
1	1	0	Tidak Baik
2	2	91,9%	Cukup Baik
3	3	8,1%	Sangat Baik

- i. Pernyataan kesembilan tentang pembatasan penggunaan gadget pada anak

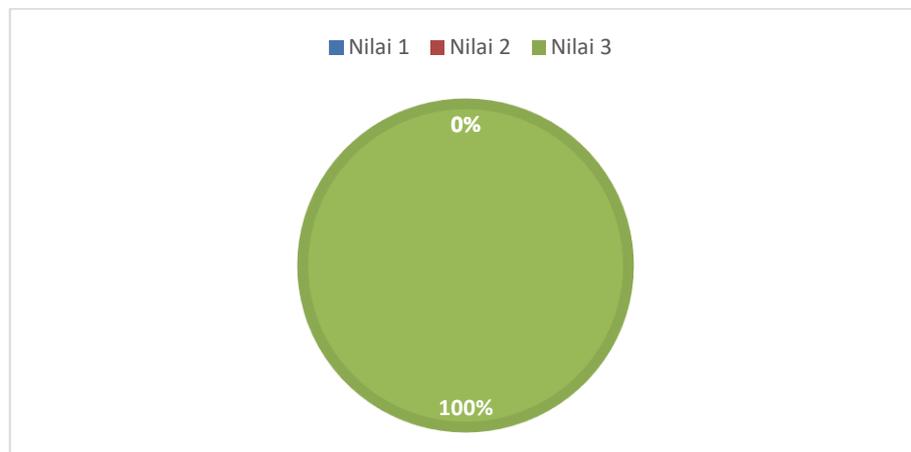
$$1 = 0$$

$$2 = 0$$

$$3 = \frac{37}{37} \times 100\% = \frac{3700}{37} = 100\%$$

Berdasarkan persentase di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua yang memahami tentang pembatasan penggunaan gadget pada anak-anak yaitu sebesar 100%. Berikut merupakan hasil perhitungan dalam bentuk diagram lingkaran :

Gambar 4. 10 Skor Pernyataan Kesembilan Mengenai Pembatasan Penggunaan Gadget Pada Anak



Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Tentang Pembatasan Penggunaan Gadget Pada Anak

No	Nilai	Presentase	Keterangan
1	1	0	Tidak Baik
2	2	0	Cukup Baik
3	3	100%	Sangat Baik

j. Pernyataan kesepuluh tentang sikap anak ketika menggunakan gadget

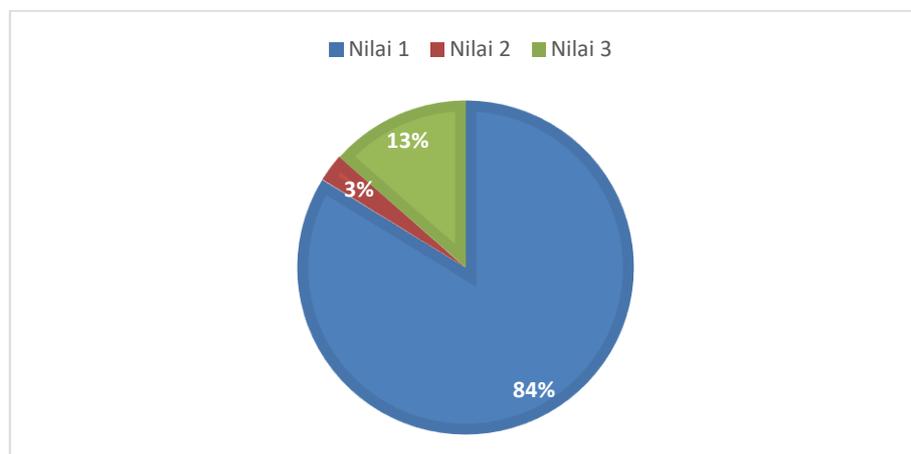
$$1 = \frac{31}{37} \times 100\% = \frac{3100}{37} = 83,8\%$$

$$2 = \frac{1}{37} \times 100\% = \frac{100}{37} = 2,7\%$$

$$3 = \frac{5}{37} \times 100\% = \frac{500}{37} = 13,5\%$$

Berdasarkan persentase di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua yang tidak baik dalam memahami tentang sikap anak ketika menggunakan gadget yaitu sebesar 83,8%, kemudian sebesar 2,7 untuk orang tua yang cukup memahami dan 13,5% untuk orang tua yang sangat memahami pernyataan tersebut. Berikut merupakan hasil perhitungan dalam bentuk diagram lingkaran :

Gambar 4. 11 Skor Pernyataan Kesepuluh Mengenai Pemahaman Orang Tua Tentang Sikap Anak Ketika Menggunakan Gadget



Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi Tentang Pemahaman Orang Tua Tentang Sikap Anak Ketika Menggunakan Gadget

No	Nilai	Presentase	Keterangan
1	1	83,8%	Tidak Baik
2	2	2,7%	Cukup Baik
3	3	13,5%	Sangat Baik

k. Pernyataan kesebelas tentang pemfasilitasan gadget pada anak

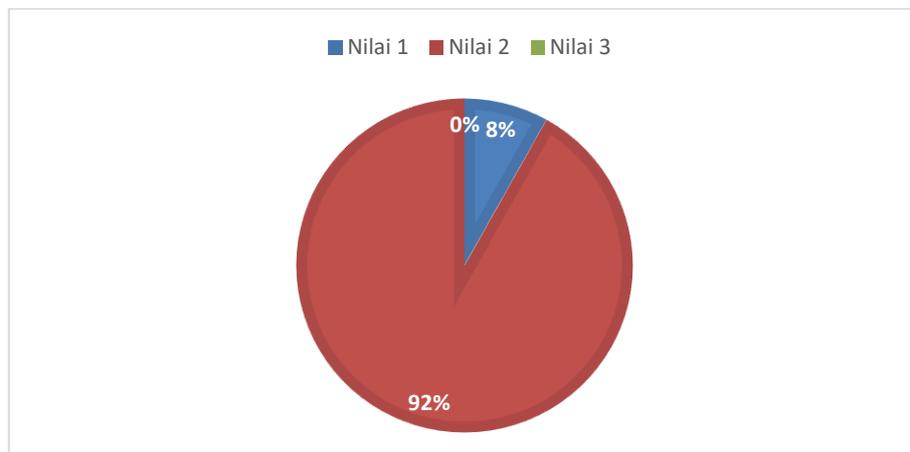
$$1 = \frac{3}{37} \times 100\% = \frac{300}{37} = 8,1\%$$

$$2 = \frac{34}{37} \times 100\% = \frac{3400}{37} = 91,9\%$$

$$3 = 0$$

Berdasarkan persentase di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua yang tidak baik dalam memahami tentang pemahaman orang tua mengenai pemfasilitasan gadget pada anak yaitu sebesar 8,1% dan orang tua yang cukup baik dalam memahami butir pernyataan kesebelas sebanyak 91,9%. Berikut merupakan hasil perhitungan dalam bentuk diagram lingkaran :

Gambar 4. 12 Skor Pernyataan Kesebelas Mengenai Pemahaman Orang Tua Tentang Pemfasilitasan Gadget Pada Anak



Tabel 4. 12 Distribusi Frekuensi Tentang Pemahaman Orang Tua Tentang Pemfasilitasan Gadget Pada Anak

No	Nilai	Presentase	Keterangan
1	1	8,1%	Tidak Baik
2	2	91,9%	Cukup Baik
3	3	0	Sangat Baik

1. Pernyataan keduabelas tentang kepemilikan akun sosial media pada anak

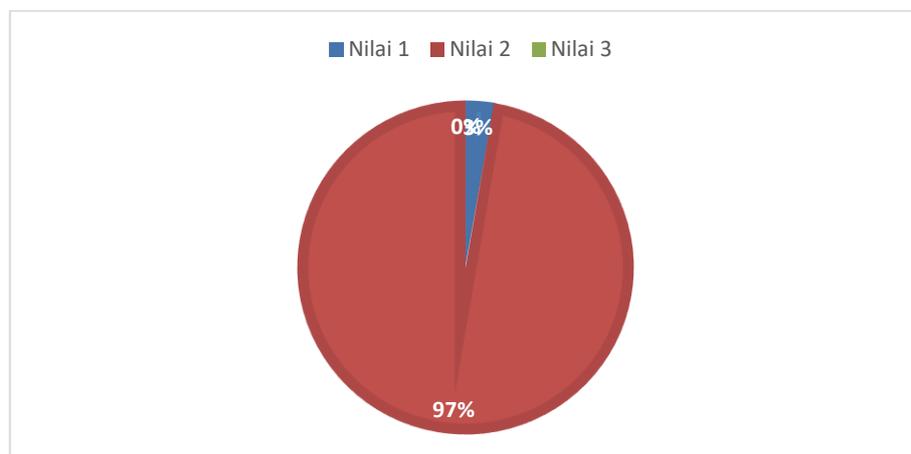
$$1 = \frac{1}{37} \times 100\% = \frac{100}{37} = 2,7\%$$

$$2 = \frac{36}{37} \times 100\% = \frac{3600}{37} = 97,3\%$$

$$3 = 0$$

Berdasarkan persentase di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua yang tidak baik dalam memahami tentang pemahaman orang tua mengenai kepemilikan akun sosial media pada anak yaitu sebesar 2,7 % dan 97,3% orang tua cukup memahaminya. Berikut merupakan hasil perhitungan dalam bentuk diagram lingkaran :

Gambar 4. 13 Skor Pernyataan Keduabelas Mengenai Pemahaman Orang Tua Tentang Kepemilikan Akun Sosial Media Pada Anak



Tabel 4. 13 Distribusi Frekuensi Tentang Pemahaman Orang Tua Tentang Kepemilikan Akun Sosial Media Pada Anak

No	Nilai	Presentase	Keterangan
1	1	2,7%	Tidak Baik
2	2	97,3%	Cukup Baik
3	3	0	Sangat Baik

## 2. Jumlah skor keseluruhan butir pertanyaan

Total keseluruhan indikator yang tercantum dalam angket yaitu sebanyak 12 butir pernyataan. Untuk mendapatkan gambaran indikator yang memiliki skor terbesar mengenai pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget yang baik untuk anak usia 4-6 tahun dapat kita lihat dari banyaknya persentase yang ada di tiap butir pernyataan. Berikut merupakan hasil dari perhitungan masing-masing indikator pernyataan dalam angket :

$$1 = \frac{38}{444} \times 100\% = \frac{3800}{444} = 8,5\%$$

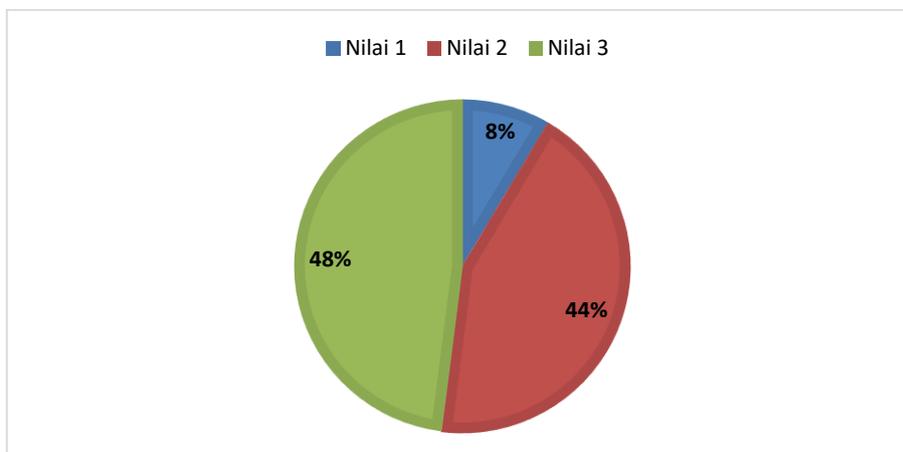
$$2 = \frac{193}{444} \times 100\% = \frac{19300}{444} = 43,5\%$$

$$3 = \frac{213}{444} \times 100\% = \frac{21300}{444} = 48\%$$

Gambar 4.14

Gambar 4. 14 Jumlah Skor Indikator Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Yang Baik Bagi Anak Usia 4-6 Tahun di

### Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga



Bedasarkan hasil olah data di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman orang tua sudah memahami terkait penggunaan gadget yang baik pada anak usia 4-6 tahun yang mana hal tersebut dapat dilihat dari hasil persentase dengan angka 3 yang memiliki persentase 48%. Kemudian orang tua dikatakan memiliki tingkatan sedang dalam memahami penggunaan gadget yang baik untuk anak usia 4-6 tahun yaitu terletak pada angka 2 dengan persentase 43,5%. Pada angka terakhir yaitu angka 1 dengan persentase 8,5% disimpulkan bahwa orang tua memiliki tingkat pemahaman yang rendah terkait penggunaan gadget yang baik bagi anak usia 4-6 tahun.

#### **B. Analisis Data**

Bedasarkan data yang telah terkumpul terkait Tingkat Pemahaman Orang Tua tentang Penggunaan Gadget yang Baik pada Anak Usia 4-6 Tahun di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga mendapatkan hasil tertinggi yang dapat dilihat melalui nilai terbanyak yaitu 3 dengan prosentase sebesar 48% yang mana memiliki artian bahwa orang tua sangat baik dalam memahami penggunaan gadget yang baik pada anak usia 4-6 tahun, kemudian nilai 2 dengan prosentase 43,5% memiliki arti bahwa orang tua cukup dalam memahami penggunaan gadget yang bai pada anak usia 4-6 tahun, dan yang terakhir yaitu nilai 1 dengan prosentase 8,5% yang bermakna bahwa buruknya pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget yang baik

pada anak usia 4-6 tahun. Pada tahap analisis data ini terbagi menjadi dua analisis yaitu sebagai berikut :

#### 1. Analisis Unit

Setelah diperoleh data-data valid yang diperoleh melalui orang tua yang memiliki anak yang berusia 4-6 tahun yaitu sebanyak 37 responden dapat disimpulkan melalui analisis data dengan hasil bahwa mayoritas orang tua di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari yang memiliki anak usia 4-6 tahun termasuk dalam kategori sangat baik yaitu dengan prosentase 46%. Kemudian nilai rata-rata hasil penelitian ini yaitu 28,729 dengan nilai tengah 28,86, nilai modus 28,07 serta nilai standar deviasi sebesar 2,48. Data tertinggi berada dalam interval 28 dengan jumlah 19 orang tua atau responden, sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas tingkat pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget yang cukup baik pada anak usia 4-6 tahun berada pada tingkat sangat baik dalam memahami.

#### 2. Analisis data berdasarkan jawaban responden dari tiap butir pertanyaan

Butir pertama yaitu berisi pernyataan “Gadget merupakan media elektronik yang canggih” dengan melibatkan 37 responden yang mana seluruh responden menjawab paham dengan nilai 3 yang memiliki total skor 111 serta hitungan persentase sebesar 100% yang bermakna orang tua sangat baik dalam memahami kecanggihan gadget.

Butir kedua mengenai “Gadget memberikan kemudahan bagi penggunaanya” yang telah dijawab oleh 37 responden yang mana semua responden memberikan nilai 3 dengan hasil skor 111 dengan hitungan persentasenya yaitu sebesar 100%.

Butir ketiga pernyataan mengenai “Fungsi gadget berbeda-beda” yang mana pernyataan ini dijawab oleh 37 responden dengan hasil 111 yang mana seluruh orang tua menjawab dengan nilai 3 dengan persentase 100%.

Butir keempat melibatkan 37 responden dengan pernyataan “yakin bahwa gadget sangat bermanfaat” menghasilkan skor 75 dengan pembagian nilai 36 orang tua menjawab dengan nilai 2 yang memiliki

persentase sebesar 97,3% dan 1 orang tua menjawab nilai 3 dengan persentase sebanyak 2,7%.

Butir kelima menjawab terkait pernyataan “Pemahaman terhadap dampak positif dan negatif penggunaan gadget” yang melibatkan 37 orang tua dengan hasil perhitungan 3 orang yang memberikan nilai 1 atau setara dengan 8,1% , 30 orang tua memberikan nilai 2 dengan persentase 81,1% dan sisanya sebanyak 4 orang tua memberikan nilai 3 dengan persentase 10,8%.

Butir keenam dijawab oleh 37 responden mengenai pernyataan “penggunaan gadget harus sesuai dengan kebutuhan pengguna” yang mana pernyataan ini mendapatkan hasil 22 orang tua memberikan nilai 2 dengan persentase 59,5% dan 15 orang tua memberikan nilai 3 dengan persentase sebanyak 40,5%.

Butir ketujuh diikuti oleh 37 orang tua dengan hasil persentase 100% yang mana seluruh orang tua memberikan nilai 3 pada butir pernyataan “Penggunaan gadget harus ada batas waktunya”.

Butir kedelapan diikuti oleh 37 responden dengan pernyataan “mendampingi anak ketika anak sedang menggunakan gadget”. Pernyataan ini mendapatkan hasil dengan masing-masing nilai yaitu 34 orang tua memberikan nilai 2 dengan persentase 91,9% dan 3 orang tua memberikan nilai 3 dengan persentase sebesar 8,1%.

Butir kesembilan berisi pernyataan tentang “membatasi anak dalam penggunaan gadget” yang dijawab oleh 37 orang tua sebagai responden yang mana seluruh responden menjawab dengan memberikan nilai 3 pada butir pernyataan ini dengan persentase sebesar 100%.

Butir pernyataan kesepuluh dijawab oleh 37 responden dengan penjabaran 31 responden memberikan nilai 1 dengan persentase 83,8%, 1 responden memberikan nilai 2 dengan persentase 2,7%, dan 5 responden memberikan nilai 3 dengan persentase 13,5% pada pernyataan “memperhatikan sikap anak ketika menggunakan gadget”.

Butir pernyataan kesebelas mengenai pernyataan “Tidak memfasilitasi

gadget pada anak” terjawab oleh 37 orang tua dengan hasil nilai sebesar 71 yang meliputi jawaban nilai 1 diberikan oleh 3 orang dengan persentase 8,1% dan jawaban nilai 2 diberikan oleh 34 orang tua dengan persentase 91,9%.

Butir keduabelas berkaitan dengan pernyataan “Tidak mengizinkan anak memiliki akun sosial media” melibatkan 37 responden mendapatkan hasil 73 dengan rincian sebanyak 1 orang tua menjawab dengan nilai 1 dengan persentase 2,7% dan 36 orang tua memberikan nilai 2 dengan prosentase 97,3%.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data yang didapatkan dari 37 responden dapat disimpulkan bahwa Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget yang Baik pada Anak Usia 4-6 Tahun di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga mendapatkan hasil sangat baik dengan hasil persentase 10,8%, cukup baik 78,4% dan tidak baik 10,8% dari jumlah responden 37 Orang Tua. Tingkat pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget yang baik pada anak usia 4-6 tahun memiliki rata-rata skor 28,729, nilai median 28,86, nilai modus 28,07 dan nilai standar deviasi 2,8. Pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget pada anak usia 4-6 tahun tergolong penting karena apabila orang tua tidak memperhatikannya maka anak-anak akan menjadi kecanduan terhadap gadget, maka dari itu penting adanya untuk para orang tua memahami tentang bagaimana penggunaan gadget yang baik untuk anak-anaknya agar anak tidak kecanduan bermain gadget.

#### **B. Keterbatasan Penelitian**

Dalam melaksanakan penelitian serta melakukan penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwasanya terdapat keterbatasan ataupun hambatan-hambatan yang ditemui oleh peneliti sehingga tidak menutup kemungkinan untuk diadakannya penelitian lanjutan oleh peneliti lainnya di waktu mendatang. Adapun keterbatasan atau hambatan-hambatan yang dihadapi peneliti dalam menjalankan penelitian ini antara lain :

1. Responden yang sulit ditemui karena waktu.
2. Pengumpulan kuisioner yang tidak tepat waktu dan tidak serentak.

#### **C. Saran**

Bedasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan pada penelitian ini

maka penulis mengharapkan untuk para orang tua dapat memberikan perhatian dan juga pengawasan pada anak dalam menggunakan gadget. Kemudian bagi peneliti lain, peneliti berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi oleh peneliti yang lainnya yang tentunya peneliti selanjutnya diharapkan dapat melaksanakan penelitian yang lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Ma'ruf. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Agusniatih, Andi., dan M Monepa, Jane. 2019. *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Teori dan Metode Perkembangan*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

Ahmadi, Farid., dan Ibda, Hamidulloh. 2020. *Konsep dan Aplikasi Literasi Baru di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.

Alizamar. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran Implementasi dalam Bimbingan Kelompok Belajar di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Media Akademi

Ananda, Rusyadi., dan Fadhil, Muhammad. 2018. *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik Dalam Pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.

Anggraini, Eka. 2019. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Jakarta: Serayu Publishing.

Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Ayuhan. 2018. *Konsep Pendidikan Anak Salih Dalam Prespektif Islam*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Darma, Yudi. 2019. *Analisis Data Statisti : Sebuah Pendekatan Praktis Pengolahan Statistik Bermuatan Karakter*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Farida, Ai., dkk. 2022. *Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak*, *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 1 No. 8.

Fonna, Nurdianita. 2019. *Pengembangan Revolusi Industri 4.0 Dalam Berbagai Bidang*. Medan: Guepedia.

Hamzah, Nur. 2015. *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. Pontianak: IAIN Pontianak Press.

Haruna, Sri Rahmah. 2022. *Faktor yang Berhubungan dengan Gadget Addicted pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Hasbi, Muhammad., dkk. 2021. *Pemanfaatan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Hasmyati., dkk. 2022. Pendidikan Inklusif. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.

Iswidharmanjaya, Derry., dan Agency, Beranda. 2014. Bila Si Kecil Bermain Gadget. Jakarta: Bisakimia.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Toolkit Pemanfaatan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.

Madyawati, Lilis. 2017. Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak. Jakarta: Kencana.

Marwany., dan Kurniawan, Heru. 2019. Literasi Anak Usia Dini. Banyumas: Rizquna.

Novrinda., dkk. 2017. Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Ditinjau dari Latar Belakang Pendidikan, Jurnal Potensia PG PAUD FKIP UNIB, Vol. 2 No. 1 tahun.

Priadana, Sidik., dan Sunarsi, Denok. 2021. Metode Penelitian Kuantitatif. Tangerang : Pascal books.

Priyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif. Sidoarjo: Zifatama Publishing.

Pudyastuti, Rita Rena., dan Kariyadi. 2023. Penggunaan Gadget Bagi Anak. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.

Rahman, Habibu., dkk. 2020. Pengembangan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini (Tasikmalaya: Edu Publisher.

Rezka Arina Rahma. 2021. Pembelajaran Jarak Jauh Pada Paud. Madiun: CV. Bayfa Cendakia Indonesia.

Samsu. 2017. Metode Penelitian (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development.) Jambi: PUSAKA JAMBI.

Sari, Intan Permata., dkk, 2023. Kecanduan Gadget dan Efeknya pada Konsentrasi Belajar. Indramayu: Penerbit Adab.

Setiawan, Agus. 2022. Model Project-Based Learning. Bekasi: Mikro Media Teknologi.

Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Sundahry. 2019. *Variabel Penelitian Bidang Pendidikan*. Klaten: Lakeisha.

Tegeh, I Made. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Widhi Kurniawan, Agung., dan Puspitaningtyas, Zahra. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.

Wijanarko, Jarot., dan Setiawati Esther. 2016. *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital “Pengaruh Gadget pada Perilaku dan Kemampuan Anak, Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital”*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.

Yannuansa Nanndo. 2020. *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*. Jombang: LPPM Unhasy Tebuireng Jombang.



## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### 1. Data Balita

NO	NAMA ANAK	USIA	JK	NAMA ORANG TUA	
				AYAH	IBU
1	Chayra Narisha Nugroho	4 tahun	P	Wisnu Indra Nugroho	Vina Ratnadilla
2	Dzaky Abrizan Rosandy	4 tahun	L	Barlian Rosandy	Yurin Suni Irmawati
3	Haidar Bangkit	4 tahun	L	Andri Setiawan	Mulyati
4	Muhammad Arfa Hamizan	4 tahun	L	Afri Tri Subekti	Eva Fitriana
5	Noval Nur Wijaya	4 tahun	L	Himawan Aditya	Maya Nurlita
6	Alyaka Mulya Putri	5 tahun	P	Imam Sukrisna	Hana Fitriana
7	Fahri Arsenio Rosandy	5 tahun	L	Barlian Rosandy	Yurin Suni Irmawati
8	Maheswari Setiawan	5 tahun	P	Deny Setiawan	Novita Puspitasari
9	Al Farezi Faeyza A	6 tahun	L	Abiyyu Anwar	Usi Amelia
10	Alesha Yumna	6 tahun	P	Dimas Setiyadi	Putri Y.
11	Kinandya Z.H	6 tahun	P	Febrianto Eko Winarto	Intan Nur Azizah
12	Geza Al Ghaizan	4 tahun	L	Sugiman	Anisa Kusumastuti
13	Fatin Shafia	5 tahun	P	Junaedi	Rohyatun
14	Hamzan Firdaus A	5 tahun	L	Ridwandi HAT	Erlin Dwi Agustin

15	Mohammad Arkeynaro Ghaizzan	5 tahun	L	Yuli Saeful B	Sofiyanti
16	Muhammad Kayyisu Al Fariz	5 tahun	L	Nursolin	Sri
17	Muhammad Zhafran Cikal Wibowo	5 tahun	L	Kholik Wibowo	Dwi Ariyani
18	Ali Mahendra	6 tahun	L	Sutriadi	Yuliana
19	Aulian Hamizan M	6 tahun	P	Alsa Baharudin	Pipit Lusianah
20	Kenzo Yuda Al Mair	6 tahun	L	Fajar Sulistiyo	Rina Dwi Djarjo
21	Muhammad Raffasya	6 tahun	L	Edi Supriyo	Inna Supriyatin
22	Jenahara M.P	6 tahun	P	Veroca A.P	Tri Yunia E.
23	Davian Ivander Ozaze	5 tahun	L	Priyanto	Iva Erianawati
24	Yoda Saka Al Ghanny	5 tahun	L	Doni Setiawan	Dewi Fatmawati
25	Tsaqifah Faidho El N.H	4 tahun	P	Azzizurrahman	Widya Dara
26	Virga Falah Rivandra	4 tahun	L	Egi Sisanto	Tina Rahayu
27	Numa Zuhayra Rasanah	5 tahun	P	Sugiarto	Hentiningsih
28	Dirandra Danish Adi Prasetya	6 tahun	L	Adi Prasetya	Henny Herawati

29	Gesang Barata	4 tahun	L	-	Weni Sofa
30	Kenzie Arsaka Putra	4 tahun	L	Yahko Okta	Endah Siswanti
31	Kenzo Anargian	4 tahun	L	Iyan K	Megiana Yanua
32	Akmal Al Farizqi	4 tahun	L	Susiyanto	Emi Mardianingsih
33	Rafadhan Azri	4 tahun	L	Kustanto	Jumirah
34	Kaina Aqila Rizkia Putri	4 tahun	P	-	Dani Yumafirliana
35	Aprilia Qolbi	5 tahun	P	Zaenal	Sri Kustanti
36	Orlin Bintang	5 tahun	L	Adnan Firman	Maulida Nur Azizah
37	Adiyasa Ozirria Ar Rasyid	4 tahun	L	Muhammad Ardiansyah	Retno Nur Santi
38	Firza Arya Sirotudin	5 tahun	L	Muakhor A.S	Erlina

## 1. Data Penelitian Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Yang Baik Pada Anak Usia 4-6 Tahun

No	Nama	Butir Pernyataan												Skor Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	Anisa Kusumastuti	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	2	2	29
2	Dani Yumafirliana	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	31
3	Dewi Fatmawati	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	28
4	Dwi Ariyani	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	2	2	29
5	Emi Mardianingsih	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	28
6	Endah Siswanti	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	28
7	Erlin Dwi Agustin	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	28
8	Erlina	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	2	2	29
9	Eva Fitriana	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	30
10	Hana Fitriana	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	1	1	26
11	Henny Herawati	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	2	2	29
12	Hentningsih	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	28
13	Inna Supriyatin	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	28
14	Intan	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	33
15	Iva Erianawati	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	28
16	Jumirah	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	28
17	Maulida Nur Azizah	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	28
18	Maya Nurlita	3	3	3	2	1	2	3	2	3	1	2	2	27
19	Megiana Yanua	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	28

20	Mulyati	3	3	3	3	1	2	3	2	3	1	2	2	28
21	Novita Puspitasari	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	1	2	27
22	Pipit Lusianah	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	32
23	Putri	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	28
24	Retno Nur Santi	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	28
25	Rina Dwi Djarjo	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	32
26	Rohyatun	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	2	2	29
27	Sofiyanti	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	2	2	31
28	Sri	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	28
29	Sri Kustanti	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	2	2	29
30	Tina Rahayu	3	3	3	2	1	2	3	2	3	1	2	2	27
31	Tri Yunia	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	28
32	Usi Amelia	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	28
33	Vina Ratnadilla	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	1	2	28
34	Weni Sofa	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	28
35	Widya Dara	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	28
36	Yuliana	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	2	2	29
37	Yurin Suni Irmawati	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	32
Jumlah		111	111	111	75	75	89	111	77	111	48	71	73	1063

### A. Interval (Menyusun Analisis Unit)

#### 1. Jumlah Kelas

$$JK = 1 + 3,3 \log n$$

$$JK = 1 + 3,3 \log (37)$$

$$JK = 1 + 5,175$$

$$JK = 6,175 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

#### 2. Rentang Data

$$RD = \text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil}$$

$$RD = 33 - 26$$

$$RD = 7$$

#### 3. Panjang Interval

$$PI = RD : JK$$

$$PI = 7 : 6$$

$$PI = 1,16 \text{ dibulatkan menjadi } 1$$

### B. Analisis Data (Tabel Hasil Nilai Mean/Nilai Tengah)

No	Interval	F	Xi	F × Xi
1	26	1	26	26
2	27	3	27	81
3	28	19	28	532
4	29	7	29	203
5	30	1	30	30
6	31	2	31	62
7	32	3	32	96
8	33	1	33	33
Jumlah		37		1.063

#### 1. Nilai Mean

$$Me = \frac{\sum f_i X_i}{\sum f_i}$$

$$Me = \frac{1063}{37} = 28,729$$

## 2. Nilai Median

$$Md = b + p \left( \frac{\frac{1}{2} n - F}{f} \right)$$

$$Md = 29,5 + 1 \left( \frac{18,5 - 23}{7} \right)$$

$$Md = 29,5 + 1 (-0,64)$$

$$Md = 28,86$$

## 3. Nilai Modus

$$Mo = b + p \left( \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

$$Mo = 27,5 + 1 \left( \frac{16}{16 + 12} \right)$$

$$Mo = 27,5 + 0,57$$

$$Mo = 28,07 \text{ dibulatkan menjadi } 28$$

No	Interval	$f$	$X_i$	$f \times X_i$	$X_i - \bar{X}$	$(X_i - \bar{X})^2$	$f(X_i - \bar{X})^2$
1	26	1	26	26	-2,729	7,447	7,447
2	27	3	27	81	-1,729	2,989	8,967
3	28	19	28	532	-0,729	0,531	10,089
4	29	7	29	203	0,271	0,073	0,511
5	30	1	30	30	1,271	1,615	1,615
6	31	2	31	62	2,271	5,157	10,314
7	32	3	32	96	3,271	10,699	32,097
8	33	1	33	33	4,271	18,241	18,241
Jumlah		37		1.063			89,281

## 4. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n-1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{89,281^2}{37-1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{7.971,096}{36}} = 2,48$$

2. Instrumen Penilaian Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Yang Baik Pada Anak Usia 4-6 Tahun

No	Pernyataan	Skor Skala Penilaian		
		1	2	3
1	Gadget merupakan media elektronik canggih			
2	Gadget memberikan kemudahan bagi pengguna.			
3	<i>Gadget</i> mempunyai banyak jenis yang memiliki fungsi berbeda-beda.			
4	Saya yakin <i>gadget</i> sangat bermanfaat.			
5	Saya tahu dampak baik dan buruk penggunaan <i>gadget</i> .			
6	Penggunaan <i>gadget</i> harus sesuai kebutuhan pengguna.			
7	Penggunaan <i>gadget</i> harus ada batas waktunya.			
8	Pendampingan pada anak ketika bermain <i>gadget</i> .			
9	Membatasi anak dalam penggunaan <i>gadget</i> .			
10	Memperhatikan sikap anak ketika menggunakan <i>gadget</i> .			
11	Tidak memfasilitasi <i>gadget</i> pada anak.			
12	Tidak mengizinkan anak memiliki akun sosial media.			

Keterangan :

Skor 1 = Tidak Setuju

Skor 2 = Setuju

Skor 3 = Sangat Setuju

### 3. Transkrip Wawancara

Tujuan diadakannya wawancara yaitu untuk mengetahui tingkat pemahaman orang tua tentang penggunaan gadget yang baik pada anak usia 4-6 tahun di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga.

#### Hasil Wawancara 1

Nama Responden : Ibu Vina Ratnadilla

Hari / Tanggal Wawancara : 19 Oktober 2023

Pertanyaan :

a. Apakah ananda Chayra bermain gadget di kesehariannya?

Jawaban : “Iya, setiap hari bermain smartphone”

b. Apakah Ibu Vina membatasi ananda Chayra dalam bermain gadget?

Jawaban : “Tidak, karena Chayra bermain smartphone ketika tidak ada teman bermain saja”

c. Berapa lama ananda Chayra bermain gadget dalam sehari?

Jawaban : “Terkadang lama, namun terkadang juga tidak bermain smartphone. Mungkin kira-kira Chayra bermain smartphone selama 3-4 jam dalam sehari”

#### Hasil Wawancara 2

Nama Responden : Iin

Hari/Tanggal Wawancara : 21 Oktober 2023

Pertanyaan :

a. Apakah ibu memfasilitasi gadget pada ananda Jenahara?

Jawaban : “Iya, karena untuk komunikasi dengan ibunya”

b. Apakah ananda Jenahara memiliki akun media sosial?

Jawaban : “Iya, sosial media whatsapp untuk menghubungi ibunya”

#### Hasil Wawancara 3

Nama Responden : Ibu Anisa Kusumastuti

Hari/Tanggal Wawancara : 21 Oktober 2023

Pertanyaan :

- a. Apakah Ibu Anisa tahu apa yang di maksud dengan gadget?  
Jawaban : “Gadget itu barang elektronik seperti hp”
- b. Apakah ananda Geza bermain smartphome dalam sehari-hari?  
Jawaban : “Ya, kadang-kadang”
- c. Apakah Ibu Anisa mendampingi ananda Geza ketika sedang bermain dengan smartphonenya?  
Jawaban : “Jika saya dirumah saya yang mendampingi, jika saya sedang bekerja neneknya yang mendampingi”

#### Hasil Wawancara 4

Nama Responden : Ibu Dewi Fatmawati

Hari/Tanggal Wawancara : 23 Oktober 2023

Pertanyaan :

- a. Apakah anandan Yoda bermain gadget di kesehariannya?  
Jawaban : “Kadang-kadang saja”
- b. Apakah Ibu Dewi memperhatikan posisi tubuh ananda Yoda ketika berain gadget?  
Jawaban : “Sesukanya anak, kadang sambil tiduran sampai kadang-kadang ketiduran”

#### Hasil Wawancara 5

Nama Responden : Ibu Tina Rahayu

Hari/Tanggal Wawancara : 11 November 2023

Pertanyaan :

- a. Apakah menurut Ibu Tina gadget sangat bermanfaat?  
Jawaban : “Ya, ada manfaatnya buat komunikasi, cari berita, nonton yutub buat belajar anak-anak”
- b. Apakah Ibu Tina memasilitasi gadget berupa smartphome kepada ananda Virga?  
Jawaban : “Ada, tapi barengan sama saya”

## 4. Permohonan Ijin Riset Individu

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI</b> <b>PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO</b> <b>FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</b> <small>Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126          Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553          www.ftik.uinsaizu.ac.id</small>	
Nomor	: B.m.4385/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/09/2023	14 September 2023
Lamp.	: -	
Hal	: <b>Permohonan Ijin Riset Individu</b>	
Kepada Yth. Kepala Desa Bobotsari Kec. Bobotsari di Tempat		
<i>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</i> 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	: Laela Nur Afifah	
2. NIM	: 1717406067	
3. Semester	: 13 (Tiga Belas)	
4. Jurusan / Prodi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini	
5. Alamat	: Jl. Kenduruan RT 01/RW 01 Bobotsari, Purbalingga	
6. Judul	: Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget yang Baik Pada Anak Usia 4-6 tahun di dusun I desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga	
Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :		
1. Objek	: Orang tua yang memiliki anak berusia 4-6 tahun di Dusun I Desa Bobotsari	
2. Tempat / Lokasi	: Dusun I Desa Bobotsari	
3. Tanggal Riset	: 15-09-2023 s/d 15-11-2023	
4. Metode Penelitian	: Kuantitatif Deskriptif	
Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih. <i>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</i>		
		An. Dekan Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah
		 Ali Muhdi

## 5. Surat Keterangan Sudah Selesai Penelitian

## 6. Surat Keterangan Telah Mengikuti Seminar Proposal



**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.uinsalzu.ac.id

**SURAT KETERANGAN  
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**  
No. 2687/Un.19/FTIK.J.PM/PIAUD/PP.05.3/9/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Jurusan/Prodi PIAUD pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul : Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget yang Baik pada Anak Usia 4-6 Tahun di Dusun I Desa Bobotsari Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga

Sebagaimana disusun oleh:

Nama : Laela Nur Afifah  
NIM : 1717406067  
Semester : 13  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah / PIAUD

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 16 Agustus 2023

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 13 September 2023

Mengetahui,  
Ketua Jurusan/Prodi PIAUD



Novi Mulyani, M.Pd.I  
NIP. 19901125019032020

Penguji

Novi Mulyani, M.Pd.I  
NIP. 19901125019032020

## 7. Surat Keterangan Telah Mengikuti Ujian Komprehensif



**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

---

**SURATKETERANGAN**  
**No.74/UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/1/2024**

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

N a m a : Laela Nur Afifah  
N I M : 1717406067  
P r o d i : PIAUD

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

Hari/Tanggal : Selasa, 2 Januari 2024  
Nilai : 95 (A)

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

Purwokerto, 2 Januari 2024  
Wakil Dekan Bidang Akademik,

  
Dr. Suparjo, M.A.  
NIP. 19730717 199903 1 001



## 8. Surat Keterangan Wakaf Buku Perpustakaan



**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: [lb@uinsaizu.ac.id](mailto:lb@uinsaizu.ac.id)

**SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU**

Nomor : B-311/Un.19/K.Pus/PP.08.1/1/2024

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa :

Nama : LAELA NUR AFIFAH  
NIM : 1717406067  
Program : SARJANA / S1  
Fakultas/Prodi : FTIK / PIAUD

Telah menyumbangkan (menghibahkan) buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan Judul, Pengarang, Tahun dan Penerbit ditentukan dan atau disetujui oleh Kepala Perpustakaan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 19 Januari 2024



Kepala,

Indah Wijaya Antasari

9. Blangko Bimbingan Skripsi



**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.uinsu.ac.id

**BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Laela Nur Afifah  
 No. Induk : 1717406067  
 Fakultas/Jurusan : FTIK / PIAUD  
 Pembimbing : Sony Susandra, M.Ag.  
 Nama Judul : Tingkat Pemahaman Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Yang Baik Pada Anak Usia 4-6 Tahun

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	Rabu, 27/9/2023	Revisi Proposal menjadi skripsi	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2	Senin, 2/10/2023	Revisi Substansi dan tata tulis bab 1	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3	Jumat, 6/10/2023	Perbaikan Substansi dan tata tulis bab 2	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4	Rabu, 11/10/2023	Revisi Substansi dan tata tulis bab 3	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5	Senin, 16/10/2023	Revisi Substansi bab 4	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6	Sabtu, 13/1/2024	Revisi Tata tulis bab 4	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7	Selasa, 14/1/2024	Pengambilan pada bab 5 dan lampiran	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>



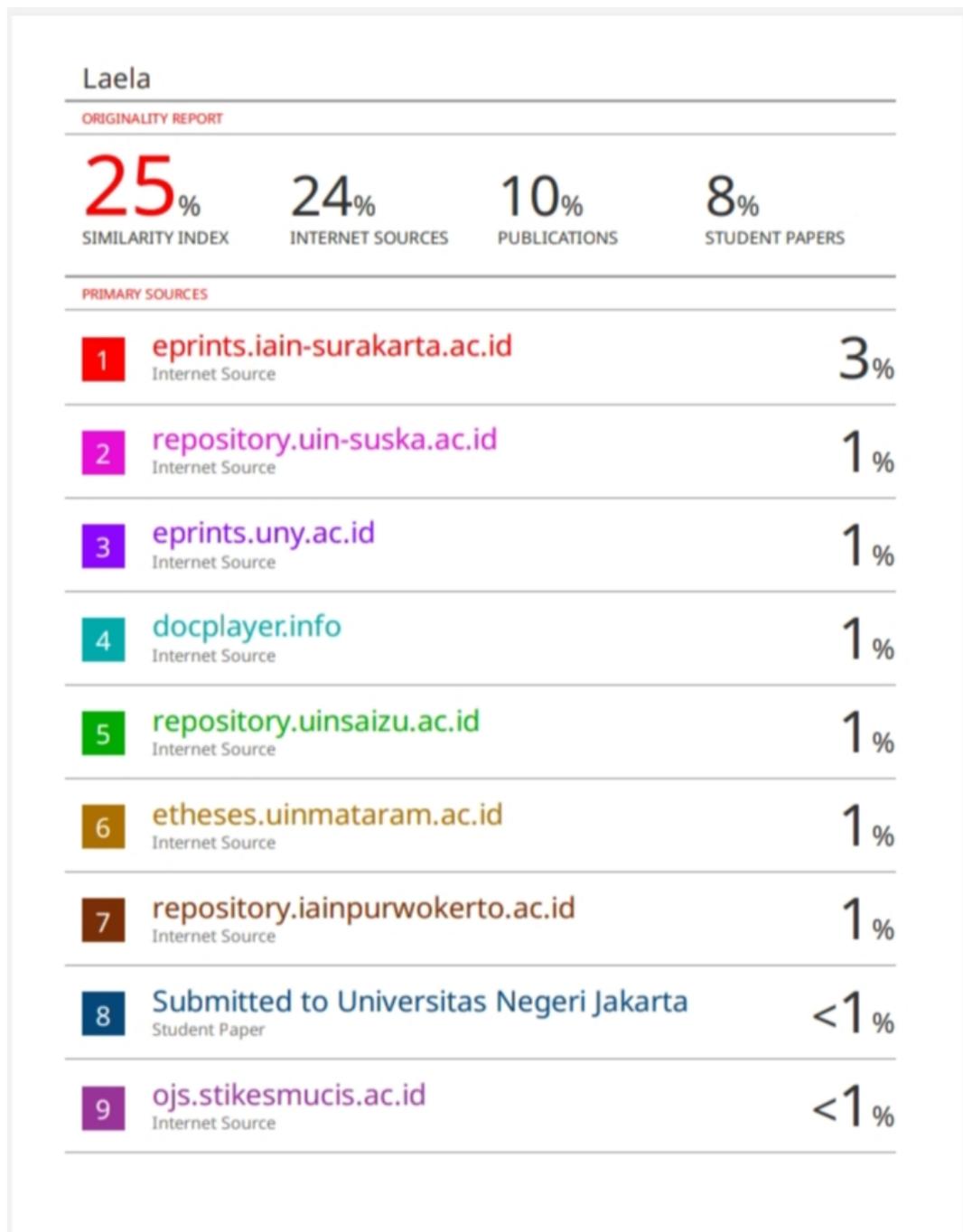
**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A, Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
[www.uinsaizu.ac.id](http://www.uinsaizu.ac.id)

8	Jember, 19/1/2024	ACC	Seperti	st	st
---	-------------------	-----	---------	----	----

Dibuat di : Purwokerto  
Pada tanggal: 19 Januari 2024  
Dosen Pembimbing

Sony Susandra, M.Ag.  
NIP. 197204291999031001

## 10. Bukti Cek Plagiasi



## 11. Sertifikat BTA PPI



**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/8120/07/2020**

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

**NAMA : LAELA NUR AFIFAH**  
**NIM : 1717406067**

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:

<b># Tes Tulis</b>	<b>:</b>	<b>75</b>
<b># Tartil</b>	<b>:</b>	<b>70</b>
<b># Imla`</b>	<b>:</b>	<b>70</b>
<b># Praktek</b>	<b>:</b>	<b>70</b>
<b># Nilai Tahfidz</b>	<b>:</b>	<b>70</b>





ValidationCode

Purwokerto, 07 Jan 2020  
Mudir Ma'had Al-Jami'ah,

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

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

12. Sertifikat Aplikasi Komputer



**IAIN PURWOKERTO**

**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO**  
**UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA**  
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40 A Telp. 0281-635624 Fax. 636553 Purwokerto 53126



**TIPD**

**www.iaipurwokerto.ac.id**

# S E R T I F I K A T

Nomor : In.17/UPT.TIPD -3037/XI/2017

Diberikan kepada :

**Laela Nur-Affifah**  
 NIM : 1717406067

Tempat/ Tgl Lahir : Purbalingga, 9 Juli 1999

Sebagai tanda yang bersangkutan telah mengikuti dan menempuh Ujian Akhir  
 Komputer  
 pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program Microsoft Office  
 yang diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto  
 pada tanggal 17 November 2017

**SKALA PENILAIAN**

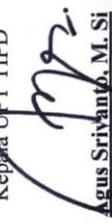
SKOR	HURUF	ANGKA
86 - 100	A	4
81 - 85	A-	3,6
76 - 80	B+	3,3
71 - 75	B	3
66 - 70	B-	2,6
61 - 65	C+	2,3

**MATERI PENILAIAN**

MATERI	NILAI
Microsoft Word	B-
Microsoft Excel	B+
Microsoft Power Point	B+

Purwokerto, 22 November 2017

Kepala UPT TIPD



**Agus Srivandana, M. Si**  
 NIP : 197509071999031002

Foto  
3x4  
Hitam  
Putih

## 13. Sertifikat Bahasa Inggris



  
**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)

---

**CERTIFICATE**

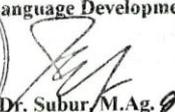
*Number: In.17/UPT.Bhs/PP.00.9/187/2017*

This is to certify that:

Name : **LAELA NUR AFIFAH**  
 Study Program : **PIAUD**

Has completed an English Language Course in Intermediate level organized by Language Development Unit with result as follows:

**SCORE: 56      GRADE: FAIR**

Purwokerto, August 20<sup>th</sup> 2017  
 Head of Language Development Unit,  
  
 Dr. Subur, M.Ag.  
 NIP. 19670307 199303 1 005



## 14. Sertifikat Bahasa Arab

  
**IAIN PURWOKERTO**  
**وزارة الشؤون الدينية**  
**الجامعة الإسلامية الحكومية بورنوكرتو**  
**الوحدة لتنمية اللغة**

عنوان: شارع جنرل أحمد ياني رقم: ٤١، بورنوكرتو ٥٣١٢٦، هاتفه ٠٢٨-٦٣٥٦٢٤ www.iainpurwokerto.ac.id

---

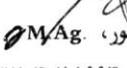
**الشهادة**  
 الرقم: ان. ٢٦ / Bhs / UPT / ٠٠٩ / PP / ١٨٧ / ٢٠١٧

تشهد الوحدة لتنمية اللغة بأن:

الاسم : ليلا نور عفيفة  
 القسم : **PIAUD**

قد استحق/استحقت الحصول على شهادة إجادة اللغة العربية بجمع  
 مهاراتها على المستوى المتوسط  
 وذلك بعد إتمام الدراسة التي عقدتها الوحدة لتنمية اللغة وفق المنهج  
 المقرر بتقدير:

٥٨  
 ( مقبول ) ١٠٠

٢٤ أغسطس ٢٠١٧  
 الوحدة لتنمية اللغة،  
  
 الدكتور م. Ag.  
 رقم التوظيف: ١٩٩٣٠٣١٠٠٠-١٩٦٧٠٣٠٧

  
 KEMENTERIAN AGAMA  
 IAIN PURWOKERTO  
 PENGEMBANGAN BAHASA

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **A. Identitas Diri**

1. Nama Lengkap : Laela Nur Afifah
2. NIM : 1717406067
3. Tempat/Tgl. Lahir : Purbalingga, 9 Juli 1999
4. Alamat Rumah : Jl. Kenduruan RT 01 RW 01 Bobotsari,  
Purbalingga
5. Nama Ayah : Nana Aminarto
6. Nama Ibu : Siswati

### **B. Riwayat Pendidikan**

1. SD/MI : SD N 1 Bobotsari / 2005-2011
2. SMP/MTs : MTs Miftahussalam Banyumas / 2011-2014
3. SMA/MA/SMK : MAN Purbalingga / 2014-2017
4. S1 : UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto / 2017