



**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN INTERAKSI SOSIAL  
ANAK KELOMPOK A DI TK MUSLIMAT NU SUNAN GIRI KECAMATAN  
BALUNG KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

Oleh:

**Dwi Mei Mentari Marta  
150210205082**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**



**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN INTERAKSI SOSIAL  
ANAK KELOMPOK A DI TK MUSLIMAT NU SUNAN GIRI KECAMATAN  
BALUNG KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

Oleh:

**Dwi Mei Mentari Marta  
150210205082**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**

## PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga karya tulis ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW karena berkat beliau kita dapat keluar dari jaman kebodohan. Akhirnya dengan rasa syukur dan terimakasih dengan penuh ketulusan hati, saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang senantiasa mendampingi serta mengarahkan dalam hidup saya.

1. Ayahanda Markoni Romly dan Ibunda Yuni Hartatik, yang sayangi dan tak pernah lelah memberikan dukungan semangat, do'a, serta nasihat sepenuhnya sehingga menjadi penyemangat dalam proses menyelesaikan karya ilmiah ini. Terimakasih atas curahan kasih sayang, kepercayaan, waktu, perhatian, dan rezeki yang telah diberikan selama ini demi masa depan yang cerah dan penuh barokah;
2. Almamater Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

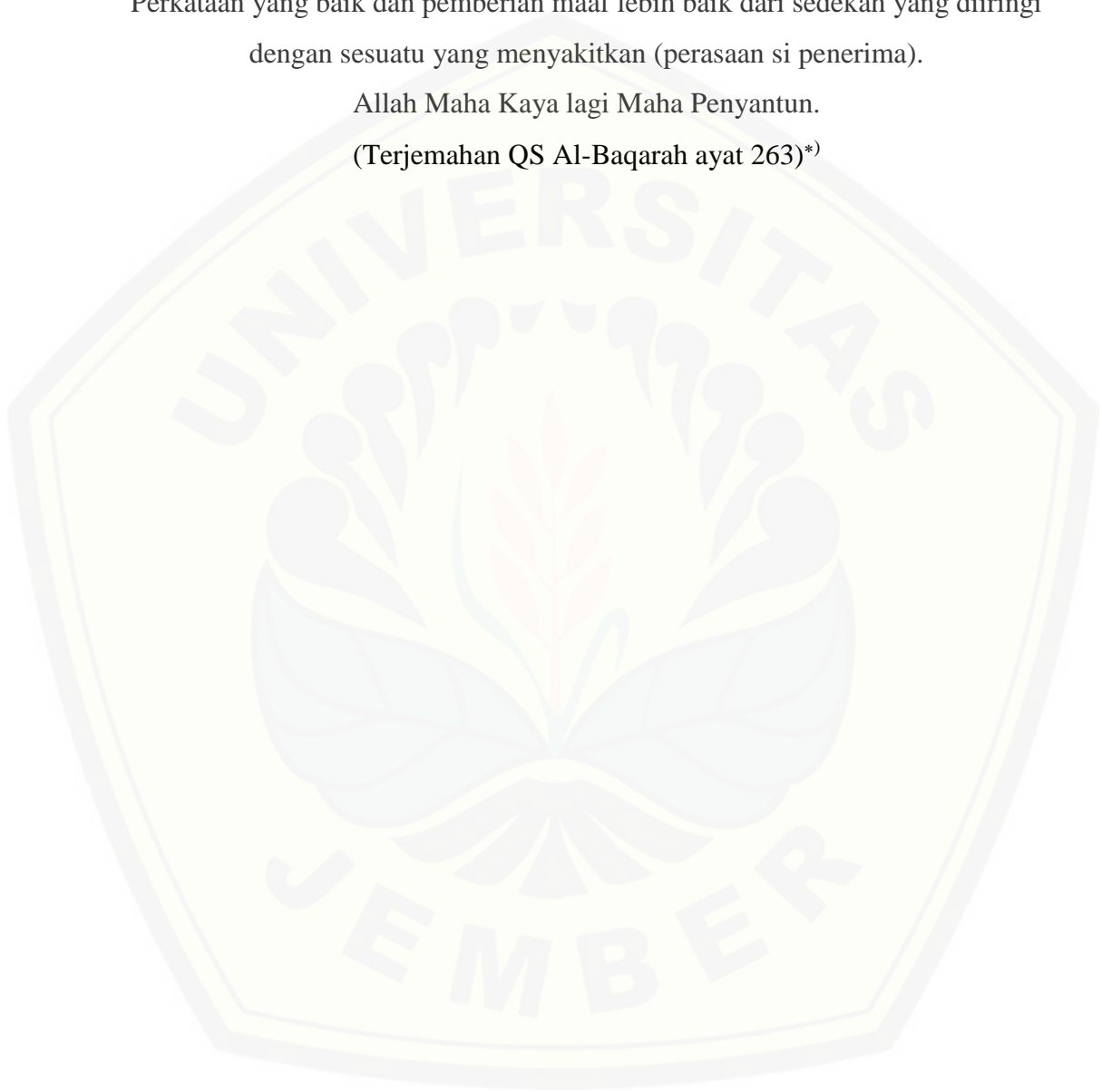
**MOTTO**

قَوْلٌ مَعْرُوفٌ وَمَغْفِرَةٌ خَيْرٌ مِنْ صَدَقَةٍ يَتْبَعُهَا أَذَى ۗ وَاللَّهُ غَنِيٌّ حَلِيمٌ

Perkataan yang baik dan pemberian maaf lebih baik dari sedekah yang diiringi dengan sesuatu yang menyakitkan (perasaan si penerima).

Allah Maha Kaya lagi Maha Penyantun.

(Terjemahan QS Al-Baqarah ayat 263)\*)



---

\* Departemen Agama RI. 2006. *Al- Qur'an Maghfirah dan Terjemahannya*. Jakarta: Maghfiroh Pustaka

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Mei Mentari Marta

NIM : 150210205082

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Anak Kelompok A Di TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada instansi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 18 Desember 2019

Yang Menyatakan,

Dwi Mei Mentari Marta  
NIM 150210205082

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN INTERAKSI SOSIAL  
ANAK KELOMPOK A DI TK MUSLIMAT NUSUNAN GIRI KECAMATAN  
BALUNG KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Oleh

Dwi Mei Mentari Marta  
NIM 150210205082

**Dosen Pembimbing I : Dra. Suhartiningsih, M.Pd.**

**Dosen Pembimbing II : Senny Weyara D. Saputri, S.Psi., M.A.**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN INTERAKSI SOSIAL  
ANAK KELOMPOK A DI TK MUSLIMAT NUSUNAN GIRI KECAMATAN  
BALUNG KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Dwi Mei Mentari Marta  
NIM : 150210205082  
Angkatan : 2015  
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 25 Mei 1996  
Jurusan/Program Studi : Ilmu Pendidikan/PG PAUD

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Dra. Suhartiningsih, M.Pd.**  
NIP. 19601217 198802 2001

**Senny Weyara D. Saputri, S.Psi.,M.A.**  
NIP. 19770502 200501 2001

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Anak Kelompok A Di TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020” telah diuji dan disahkan pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 18 Desember 2019

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

**Dra. Suhartiningsih, M.Pd.**  
NIP. 19601217 198802 2001

**Senny Weyara D. Saputri, S.Psi., M.A.**  
NIP. 19770502 200501 2 001

Anggota I

Anggota II

**Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.**  
NIP.19610729 198802 2 001

**Laily Nur Aisyah, S.Pd, M.Pd.**  
NIP.19800718 201504 2 001

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

**Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D.**  
NIP. 19680802 199303 1 004



## RINGKASAN

**Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Anak Di Kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020;** Dwi Mei Mentari Marta, 150210205082; 52 Halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Banyak orang tua sengaja memberikan dan membiarkan anak-anak mereka bermain *gadget* (usia 3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget* dengan alasan agar anak duduk tenang dan tidak rewel. Kemajuan teknologi tersebut membuat pengguna menjadi ketergantungan. anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadget*-nya untuk bermain *game* daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya. *Gadget* membuat anak semakin mudah mendapatkan akses media informasi dan teknologi, sehingga anak-anak menjadi kurang bergerak dan beraktivitas. Berdasarkan sudut pandang ilmu kesehatan, penggunaan *gadget* untuk anak usia dini sangat tidak disarankan karena dapat mengganggu perkembangannya. Interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang. Perkembangan anak-anak yang semakin individualis ini menyebabkan anak-anak kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adakah hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak di Kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember ? Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak di Kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember.

Penelitian ini dilakukan TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A TK Muslimat

NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020, sebanyak 58 anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan angket dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif.

Angket dibagikan kepada kepala sekolah, guru kelas, untuk diberikan kepada orang tua siswa kelompok A. Pemberian angket bertujuan untuk mengetahui bagaimana jawaban orang tua terkait dengan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak mereka ketika di rumah. Angket terdiri 15 pernyataan, masing-masing jawaban dinilai menggunakan skala *Likert*. Uji hipotesis menggunakan rumus korelasi *product moment*. Adapun hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa harga  $r_{hitung}$  sebesar 0,370 dengan nilai  $\rho$  sebesar 0,000 yaitu nilai  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak di kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung.

Saran bagi orang tua adalah diharapkan bagi orang tua harus lebih mengontrol dan mengawasi penggunaan *gadget* pada anaknya, agar lebih sering bermain dan berinteraksi dengan teman sebayanya maupun dengan orang lain. Bagi pendidik diharapkan untuk terus menjaga hubungan dengan orang tua peserta didik baik melalui komunikasi langsung agar dapat memudahkan usaha dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. Pendidik hendaknya mengetahui latar belakang dan lingkungan anak dirumah untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam proses belajar dan mengajar.

## PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga skripsi dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Anak Di Kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020” dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu, dengan segala ketulusan hati penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Mutrofin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini;
5. Dra. Suhartiningsih, M.Pd., selaku dosen pembimbing utama yang telah meluangkan waktu, memberikan motivasi serta bimbingan dalam penulisan skripsi;
6. Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A., selaku dosen pembimbing anggota yang telah meluangkan waktu, memberikan motivasi serta bimbingan dalam penulisan skripsi;
7. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku dosen penguji I yang telah membantu serta meluangkan waktu, memberikan dorongan motivasi dalam penulisan skripsi;
8. Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji II yang telah membantu serta meluangkan waktu, memberikan dorongan motivasi dalam penulisan skripsi;

9. Alfiyah, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji II yang telah membantu serta meluangkan waktu, memberikan dorongan motivasi dalam penulisan skripsi dan validator instrumen ini;
10. Kepala sekolah, guru-guru dan peserta didik di TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung yang telah bersedia memberikan bantuan dalam pengumpulan data terkait penelitian ini;
11. Bapak Markoni Romly dan ibu Yuni Hartatik, Kakak Novita Putri Mentari Marta, Adek kecilku Mohammad Gamal Natanegara dan seluruh keluarga besar yang telah menyayangi, perhatian, kesabaran serta tiada henti-hentinya memberikan do'a dan semangat, membimbing, memberi motivasi, memberi dukungan dan dorongan;
12. Teman terbaik Rivaldi Faqihna Fidin, Tria Agustin, Devy Budi Indriawati, Isnaini wahdanawati, Nurul Litasari, Vindi Vegi, Putri Pertiwi, Loka Karendy Putri, Indah Irana Dewi, Ria, Luvitasari Dwi Maulinda yang senantiasa memberikan dukungan;
13. Teman-teman ECE angkatan 2015 yang ikut serta mendukung dan memberi semangat;
14. Semua pihak yang telah membantu baik tenaga maupun pikiran dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan. Berkenaan dengan hal tersebut, segala kritik dan saran yang membangun dari semua pihak diharapkan dapat membuat skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Jember, 18 Desember 2019

Penulis

**DAFTAR ISI**

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PEMBIMBING</b> .....	vi
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	vii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	viii
<b>RINGKASAN</b> .....	ix
<b>PRAKATA</b> .....	xiii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xviii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xx
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	6
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	6
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	6
1.4.2 Manfaat Praktis .....	6
<b>BAB 2. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	8
<b>2.1 Interaksi Sosial Anak</b> .....	8
2.1.1 Pengertian Interaksi Sosial .....	8
2.1.2 Syarat-syarat Interaksi Sosial .....	10
2.1.3 Ciri-ciri Interaksi Sosial Anak .....	11
2.1.4 Jenis-jenis Interaksi Sosial Anak.....	11
2.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Anak.....	12
2.1.6 Bentuk-Bentuk Tingkah Laku Interaksi Sosial Anak .....	14

	Halaman
<b>2.2 Pengertian Gadget</b> .....	17
2.2.1 Gawai atau <i>Gadget</i> .....	17
2.2.2 Jenis-jenis <i>Gadget</i> .....	17
2.2.3 Manfaat <i>Gadget</i> .....	19
2.2.4 Dampak <i>Gadget</i> Bagi Anak Usia Dini.....	20
2.2.5 Penggunaan <i>Gadget</i> Bagi Anak Usia Dini.....	21
<b>2.3 Penelitian yang Relevan</b> .....	24
<b>2.4 Kerangka Berpikir</b> .....	26
<b>2.5 Hipotesis Penelitian</b> .....	27
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b> .....	28
<b>3.1 Jenis Penelitian</b> .....	28
<b>3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian</b> .....	29
<b>3.3 Populasi dan Sampel Penelitian</b> .....	29
<b>3.4 Definisi Operasional</b> .....	30
3.4.1 Penggunaan <i>Gadget</i> .....	30
3.4.2 Interaksi sosial anak .....	30
<b>3.5 Data dan Sumber data</b> .....	30
<b>3.6 Metode Pengumpulan Data</b> .....	31
3.6.1 Angket (quisioner).....	31
3.6.2 Dokumentasi.....	33
<b>3.7 Instrumen Penelitian</b> .....	33
<b>3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen</b> .....	34
3.8.1 Uji Validitas .....	34
3.8.2 Uji Reliabilitas.....	35
<b>3.9 Metode Pengolahan Data</b> .....	36
<b>3.10 Teknik Analisis Data</b> .....	37
<b>3.11 Kerangka Pemecahan Masalah</b> .....	39
<b>BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	40

	Halaman
<b>4.1 Hasil Penelitian</b> .....	38
4.1.1 Adapun Tahap-Tahap Penelitian .....	40
4.1.2 Deskripsi Karakteristik Responden .....	41
4.1.3 Uji Validitas .....	43
4.1.4 Uji Reliabilitas.....	44
4.1.5 Uji Hipotesis.....	44
<b>4.2 Pembahasan</b> .....	50
<b>BAB 5 PENUTUP</b> .....	51
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	51
<b>5.2 Saran</b> .....	51
5.2.1 Bagi Orang Tua .....	51
5.2.2 Bagi Pendidik .....	51
5.2.3 Bagi peneliti .....	52
5.2.4 Bagi Peneliti Lain.....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	53

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu .....	24
Tabel 3.1	Teknik Penskoran Angket .....	34
Tabel 3.10	Pedoman untuk memberikan interpretasi terhadap Koefisien Korelasi .....	38
Tabel 4.1	Hasil Pengelolah Data berdasarkan Status Pekerjaan .....	41
Tabel 4.2	Hasil Pengelolah Data berdasarkan Pendidikan Terakhir .....	41
Tabel 4.3	Uji Validitas Skala Penggunaan <i>Gadget</i> .....	43
Tabel 4.4	Uji validitas skala interaksi sosial .....	43
Tabel 4.5	Uji Reliabilitas Skala Penggunan <i>Gadget</i> .....	45
Tabel 4.6	Distribusi Pengkategorian Penggunaan <i>Gadget</i> .....	45
Tabel 4.7	Pengkategorian Penggunaan <i>Gadget</i> .....	45
Tabel 4.8	Distribusi Pengkategorian Interaksi Sosial .....	46
Tabel 4.9	Pengkategorian Interaksi Sosial .....	46
Tabel 4.10	Hasil perhitungan analisis <i>Correlation Product Moment</i> hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan interaksi sosial .....	47
Tabel 4.11	Pedoman untuk memberikan interpretasi terhadap Koefisien Korelasi .....	47



**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.4 Bagan Hubungan Antara Variabel X dan Y .....27  
Gambar 3.11 Kerangka Pemecahan Masalah.....39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.	Matrik Penelitian .....	54
Lampiran B.	Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	56
Lampiran C.	Surat Permohonan .....	59
Lampiran D.	Surat Persetujuan Responden.....	60
Lampiran E.	Lembar Kueisioner Penggunaan <i>Gadget</i> .....	61
Lampiran F.	Angket Penelitian .....	62
Lampiran G.	Lembar Kuisisioner Interaksi Sosial.....	64
Lampiran H.	Angket Penelitian .....	65
Lampiran I.	Data Pendidik TKMNU Sunan Giri .....	68
Lampiran J.	Data Peserta Didik Kelompok A.....	70
Lampiran K.	Data Nama Orangtua Peserta didik kelompok A TKMNU Sunan Giri Balung Jember .....	73
Lampiran L.	Hasil Validasi Instrumen Penelitian .....	76
Lampiran M.	Perhitungan Uji Validitasi Instrumen Penelitian.....	77
Lampiran N.	Uji Validitas Skala Interaksi Sosial Anak (Y).....	80
Lampiran O.	Uji Reliabelitasi Penggunaan <i>Gadget</i> .....	81
Lampiran P.	Uji Reliabilitas Interaksi Sosial .....	83
Lampiran Q.	Lampiran Data Penelitian Penggunaan <i>gadget</i> dan Interaksi Sosial .....	84
Lampiran R.	Rekapitulasi Jawaban Responden.....	86
Lampiran S.	Dokumentasi Penelitian.....	89
Lampiran T.	Surat Ijin Penelitian .....	90
Lampiran U.	Surat Keterangan Penelitian .....	91
Lampiran V.	Biodata Peneliti .....	92

## BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan mengenai pendahuluan penelitian yang meliputi: (1) latar belakang diadakan penelitian, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian. Keempat hal tersebut diuraikan sebagai berikut.

### 1.1 Latar Belakang

*Golden period* adalah periode lima tahun pertama kehidupan anak yang sering disebut juga sebagai *window opportunity*, atau *critical period*. *Golden period* merupakan masa pertumbuhan keemasan anak yang terjadi satu kali dalam kehidupan manusia. Pada masa ini otak anak berkembang sangat pesat, di mana sebagian besar jaringan sel-sel otak berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas dan kualitas manusia. Anak-anak merespon dan cepat belajar hal-hal baru dengan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya (Gunawan & Wibowo, 2016: 25). Periode ini merupakan periode kondusif dalam tumbuh kembang berbagai macam kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional dan spiritual. Rentang usia dini juga sangat menentukan dalam pembentukan karakter baik sikap, perilaku, dan kepribadian seorang anak di masa depan (Wulandari, Ichsan & Romadhon, 2016: 47).

Pada masa ini stimulasi sangat penting untuk mengoptimalkan fungsi-fungsi organ tubuh, sekaligus juga memberi rangsangan terhadap perkembangan otak. Stimulasi merupakan proses pemberian rangsangan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak terutama dalam meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan pada anak (Gunawan & Wibowo, 2016: 26). Realitanya banyak orang tua yang tidak memahami tentang pentingnya stimulasi dini pada perkembangan anak usia prasekolah. Selain itu orang tua tidak menyadari bahwa pola asuh yang diterapkan kepada anak setiap harinya dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya.

Ironisnya banyak orang tua sengaja memberikan dan membiarkan anak-anak mereka bermain *gadget* (usia 3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget* dengan alasan agar anak duduk tenang dan tidak rewel (Suana & Firdaus, 2014: 181). Perangkat *gadget* yaitu alat mekanis bergerak dalam ukuran kecil yang berdasarkan tujuannya ada beberapa jenis *gadget* yang umumnya digunakan di berbagai usia yaitu *smartphone*, laptop, dan komputer tablet Clara (2013:25). Arianti dan Pramudyawardani (2015:12) mengatakan bahwa, di peroleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka menggunakan perangkat teknologi untuk *game*. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain *game*. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain *gadget* selama 30-60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah *game* lebih dari satu jam.

Kemajuan teknologi tersebut membuat pengguna menjadi ketergantungan. Penggunaan *Gadget* di Indonesia berkinerja lebih banyak dari pada sebagian besar negara Asia Tenggara dengan penetrasi seluler 140% di mana 47% orang di Indonesia memiliki lebih dari satu ponsel. Penggunaan *gadget* telah mencapai pasar umum, dalam artian kalangan dan dimensi umur tidak lagi menjadi penghalang dalam penggunaan *gadget*. Beberapa tahun yang lalu gawai atau *gadget* hanya digunakan oleh para pebisnis dari kalangan menengah ke atas. Saat ini pengguna *gadget* tidak hanya dipakai oleh pebisnis saja. *Gadget* sudah digunakan di kalangan remaja, dewasa dan lansia, serta anak-anak, bahkan *gadget* juga sudah tidak asing lagi bagi anak usia dini Maulida (2013:6). Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa tahun ke belakang. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, ditambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan.

Anak usia dini menggunakan *gadget* karena beberapa faktor di antaranya yaitu orang tua yang sibuk bekerja dan harga *gadget* yang semakin murah akibat

persaingan di pasaran. Aplikasi-aplikasi yang terdapat pada *gadget* tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, *video*, gambar, bahkan *game*. Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Permendikbut No 137 Tahun 2014 seharusnya anak usia 4-5 tahun mampu bermain dengan teman sebayanya dan memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap toleran dan berperilaku sopan kepada teman, guru serta orang tuanya. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadget*-nya untuk bermain *game* daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya (Nurrachmawati, 2014:25).

*Gadget* membuat anak semakin mudah mendapatkan akses media informasi dan teknologi, sehingga anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih untuk duduk dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Keadaan seperti ini tentu akan berpengaruh terhadap perkembangan anak, baik itu dari kemampuan berbicara, fisik, motorik, psikologis dan sosial anak. Mereka menjadi tidak tertarik lagi bermain dengan teman sebayanya karena lebih tertarik dengan permainan digital. Selain itu anak-anak akan lebih sulit berkonsentrasi pada dunia nyata karena mereka sudah terbiasa dengan dunia digitalnya (Ameliola & Nugraha, 2013:29). Penyajian beraneka ragam fitur pada *gadget* membuat seseorang sangat senang berlama-lama untuk di depan *gadget* mereka, sehingga penggunaan *gadget* menjadi berlebihan. *Gadget* merupakan suatu hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi *game online* yang terdapat pada *gadget*, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu seharian untuk bermain *gadget*.

Dari sudut pandang ilmu kesehatan, penggunaan *gadget* untuk anak usia dini sangat tidak disarankan karena dapat mengganggu perkembangannya. Perkembangan anak terjadi pada usia prasekolah. Anak usia prasekolah memiliki potensi besar dalam mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya (Vockley, dkk, 2013:46). Penelitian yang dilakukan oleh Trinika (2017:43)

menunjukkan sebesar 42,1% penggunaan *gadget* tertinggi yaitu anak usia 3-6 tahun. Terbatasnya kesempatan untuk belajar dikarenakan *gadget* hanya berkomunikasi satu arah yakni merespon. Anak tidak dapat belajar secara alami bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi, tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi, misal simpati, sedih atau senang, dan akhirnya anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal. Terbatasnya respon anak akan mengganggu perkembangan kemampuan berbicara untuk bergaul dan beradaptasi.

Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan *gadget* dengan fitur yang tersedia. Anak-anak sering menggunakan *gadget* dan seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain dengan menggunakan *gadget* dari pada bermain bersama dengan teman lingkungannya. Interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang (Warsiyah, 2014:32). Perkembangan anak-anak yang semakin individualis ini menyebabkan anak-anak kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Interaksi sosial di masyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses interaksi sosial ini akan berkelanjutan sampai anak tumbuh dewasa. Jika anak-anak masih terpaku dengan kecanggihan teknologi maka anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya (Lioni, 2014:67).

Berdasarkan paparan dan fenomena anak ketergantungan *gadget* dapat di temukan pada anak-anak kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020. Hasil pengamatan peneliti di kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember, menunjukkan bahwa dari keseluruhan anak yang berada di kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember ada beberapa anak yang masih belum sepenuhnya bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran serta menunjukkan rasa empati, hal ini terlihat pada saat kegiatan pembelajaran, misalnya ketika anak-anak di beri tugas kelompok oleh

guru, pada kegiatan tersebut masih terdapat anak yang belum mau berbagi alat dan bahan untuk mengerjakan tugas dengan teman-teman dalam satu kelompoknya, hal ini membuat pelaksanaan tugas menjadi terhambat, selain itu ketika kegiatan bermain di dalam kelompok, terdapat anak yang menarik diri dan hanya mau bermain sendiri. Salah satu faktor penyebab anak lebih senang bermain sendiri adalah karena mereka lebih sering bermain dengan *gadget*, sebagian besar anak di kelompok A sudah mengenal *gadget*, mereka mengenal *gadget* sejak usia 3 tahun. Pengenalan *gadget* bermula dari orang tua yang membiasakan anaknya bermain *gadget* agar tidak mengganggu kesibukan orang tua. Hal itu di sampaikan oleh beberapa orang tua dari 58 anak di kelompok A di TK tersebut. Padahal anak seusia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya. Orang tua khawatir karena kebiasaan tersebut berpengaruh pada perkembangan anaknya saat ini. Para orang tua mengatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan *gadget* lebih dari dua jam untuk bermain dan menonton *video*. Penggunaan *gadget* berkelanjutan setiap hari cenderung mempengaruhi psikologis anak, misalnya, anak menjadi kecanduan bermain *gadget* dari pada melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini biasanya dipakai untuk bermain gawai atau *game* dari total keseluruhan pemakaian. Hanya sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tua dan teman-temannya atau untuk melihat video pembelajaran. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadget*-nya untuk bermain gawai dari pada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya. Trinika dkk. (2015:26) menambahkan bahwa pemakaian gadget dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian gadget yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya

1–2 kali pemakaian per harinya. Di sisi lain penggunaan *gadget* yang secara terus menerus hingga kecanduan *gadget* memberikan pengaruh buruk untuk perkembangan psikologis anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang di atas, judul yang diambil adalah “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak di Kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian yaitu: Adakah hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak di Kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka tujuannya yaitu untuk mengetahui adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak di Kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran dan informasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang pengaruh penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai referensi dan tambahan pengetahuan tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak



b. Bagi Orang tua/Pengasuh

Dapat menambah wawasan orang tua agar lebih selektif saat memberikan *gadget* kepada anaknya.

c. Bagi Siswa

Mengurangi penggunaan *gadget* dalam aktivitas sehari-harinya agar tidak anak dapat memalukan interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya.

d. Bagi Sekolah

Dapat menciptakan peserta didik yang berkualitas dengan menggunakan teknologi secara tepat agar tidak terjadi hubungan penggunaan dengan perkembangan peserta didiknya.

e. Bagi Peneliti

Dapat memberikan informasi mengenai hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak.

## BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan mengenai tinjauan teori penelitian yang meliputi: (1) Pengertian Interaksi Sosial, (2) Pengertian *Gadget*, (3) Penelitian yang Relevan, (4) Kerangka Berpikir. (5) Hipotesis Penelitian. Berikut masing-masing penjelasannya.

### 2.1 Interaksi Sosial Anak

#### 2.1.1 Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Individu baru bisa berkembang bila ia bergaul dengan masyarakat artinya, jika lingkungan tidak memungkinkan berkembang tiap-tiap potensi, maka potensi-potensi itu tidak mungkin juga berkembang Bonner (dalam Ahmadi, 2009:42). Tetapi walaupun begitu, pengaruh sekitar pun ada batasnya. Meskipun lingkungan memberi kemungkinan sampai bagaimanapun juga, tetapi potensi tidak ada, maka tidak mungkin bisa berkembang menurut Ahmadi (2009:42). Ketika seseorang itu bertemu di situlah interaksi sosial dimulai, seperti mereka saling bertegur sapa, berjabat tangan, bercakap-cakap, tertawa bersama, atau bahkan marah-marah dan berkelahi, aktivitas tersebut juga merupakan bentuk-bentuk dari aktivitas interaksi sosial. Menurut Soekanto (2006:22) bentuk umum proses sosial adalah interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia.

Hubungan interaksi sosial anak usia dini dilakukan bersama teman sebaya dan dewasa. Pada anak usia 4-5 tahun yang dilakukan dengan orang dewasa juga semakin stabil. Pada usia ini anak mampu berinteraksi dengan orang dewasa

dengan baik serta dapat menunjukkan berbagai perilaku yang diharapkan oleh orang dewasa ketika melakukan suatu kegiatan secara bersama-sama di suatu tempat (Wiyani, 2014:129)

Wiyani (2014:129) menyatakan terdapat 10 indikator yang dapat menunjukkan anak usia 4-5 tahun dapat berinteraksi sosial, yaitu:

- a. Mulai mengajak teman untuk bermain.
- b. Meminta izin bila menggunakan benda milik orang lain.
- c. Mau bekerja sama dengan teman dalam kelompok ketika melakukan kegiatan.
- d. Berani bertanya dan menjawab pertanyaan.
- e. Berbicara dengan teman sebaya mengenai rencana dalam bermain, misalnya dalam membuat aturan permainan.
- f. Membuat keputusan jika bermain dengan teman sebaya, misalnya memutuskan siapa yang memulai bermain.
- g. Berkomunikasi dengan orang-orang yang ditemuinya.
- h. Mendengar dan berbicara dengan orang dewasa .
- i. Mengadukan masalah kepada orang dewasa ketika mengalami ketidaknyamanan dengan teman.
- j. Mau menyapa teman dan orang dewasa.

Dari berbagai pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian interaksi sosial adalah sebuah aktivitas sosial yang terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok yang saling berkomunikasi antara yang satu dengan yang lainnya sehingga dapat mengubah, mempengaruhi, ataupun memperbaiki lingkungan di sekitarnya. Komunikasi yang terjadi tersebut bisa secara langsung atau tidak langsung. Aktivitas yang terjadi bisa berupa aktivitas yang positif seperti saling berjabat tangan, tersenyum, menyapa, bercakap-cakap dan aktivitas yang negatif seperti memandang dengan sinis, mencibir, marah-marah dan berkelahi.

### 2.1.2 Syarat-syarat Interaksi Sosial

Menurut Soekanto (2014:58) mengemukakan bahwa ada dua syarat terjadi interaksi sosial:

#### a. Kontak sosial

Kontak sosial berasal dari bahasa latin *con* atau *cum* yang berarti bersama-sama dan *tango* yang berarti menyentuh. Jadi, secara Harfiah kontak adalah bersama-sama menyentuh. Secara fisik, kontak baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah. Sebagai gejala sosial itu tidak perlu berarti suatu hubungan badaniah, karena orang dapat mengadakan hubungan tanpa harus menyentuhnya, seperti misalnya dengan cara berbicara dengan orang yang bersangkutan. Dengan berkembangnya teknologi dewasa ini, orang-orang dapat berhubungan satu sama lain dengan melalui telepon, telegraf, radio, dan yang lainnya yang tidak perlu memerlukan sentuhan badaniah.

Dalam percakapan tersebut agar kontak sosial dapat berjalan dengan baik harus ada rasa saling pengertian dan kerjasama yang baik antara komuniator dengan komunikan. Dari penjelasan di atas terlihat ada tiga komponen pokok dalam kontak sosial, yaitu : (1) percakapan, (2) saling pengertian, (3) kerjasama antara komunikator dan komunikan, ketiga komponen tersebut merupakan interaksi sosial yang harus dimiliki oleh individu.

#### b. Komunikasi

Komunikasi menurut Soekanto (2014:60) adalah bahwa seseorang yang memberi tafsiran kepada orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberi reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan. Dengan adanya komunikasi sikap dan perasaan kelompok dapat diketahui oleh kelompok lain atau orang lain. Hal ini kemudian merupakan bahan untuk menentukan reaksi apa yang akan dilakukannya.

### 2.1.3 Ciri-ciri Interaksi Sosial Anak

Menurut Helms & Turnner (dalam Ngurah Adiputra, 2013:71), ciri-ciri interaksi sosial anak usia dini:

- a. Anak dapat bekerjasama (*cooperating*) dengan teman.
- b. Anak mampu menghargai (*altruism*) teman, baik dalam hal menghargai milik, pendapat, hasil karya teman.
- c. Anak mampu berbagi (*sharing*) kepada teman.
- d. Anak mampu membantu (*helping others*) orang lain.

Interaksi sosial merupakan bagian dari perkembangan sosial, di mana anak usia 4-5 tahun memiliki ciri-ciri di antaranya, bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, memahami peraturan dan disiplin, menunjukkan rasa empati. Anak sepatutnya beradaptasi dengan lingkungan dan teman-teman yang baru. Dengan berada di lingkungan yang baru, akan terjadi perubahan positif pada seorang anak.

### 2.1.4 Jenis-jenis Interaksi Sosial Anak

Hakikat penulisan jenis-jenis interaksi sosial anak usia dini, Menurut Walgito (dalam Anwar, 2007:3):

- a. Jenis interaksi sosial anak usia antara individu dan individu

Merupakan terjadi kedua individu itu tidak melakukan kegiatan apa-apa, namun sebenarnya interaksi sosial telah terjadi apabila masing-masing pihak sadar akan adanya pihak lain yang menyebabkan perubahan dalam diri masing-masing. Hal ini sangat dimungkinkan oleh faktor-faktor tertentu, seperti bau minyak wangi atau bau keringat yang menyengat, bunyi sepatu ketika sedang berjalan dan hal lain yang bisa mengundang reaksi orang lain.

- b. Jenis interaksi antara kelompok dan kelompok

Interaksi jenis ini terjadi pada kelompok sebagai satu kesatuan bukan sebagai pribadi-pribadi anggota kelompok yang bersangkutan. Contohnya, permusuhan antara Indonesia dengan Belanda pada zaman perang fisik.

- c. Jenis interaksi sosial anak usia interaksi antara individu dan kelompok  
Merupakan bentuk interaksi di sini berbeda-beda sesuai dengan keadaan. Interaksi tersebut lebih mencolok manakala terjadi perbenturan antara kepentingan perorangan dan kepentingan kelompok.

Adapun Basrowi (dalam Anwar, 2015:3) mengemukakan interaksi sosial adalah hubungan dinamis yang mempertemukan orang dengan orang, kelompok dengan kelompok, maupun orang dengan kelompok manusia. Bentuknya tidak hanya bersifat kerjasama, tetapi juga berbentuk tindakan, persaingan, pertikaian dan sejenisnya.

#### 2.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Anak

Menurut Morgan et.al. (Tin Suharmini, 2007: 142-143), faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial anak usia dini:

- a. Adanya daya tarik, seperti reward, keterdekatan, sikap yang sama, dan daya tarik fisik.
- b. Adanya usaha untuk mengembangkan dan memelihara interaksi sosial. Kelly (dalam Tin Suharmini, 2007: 143) mengungkapkan bahwa derajat interaksi antara dua orang atau lebih akan meningkat atau menurun tergantung pada tingkat kontak yang dilakukan dan pengalaman berinteraksi, apakah menyenangkan atau tidak.
- c. Penerimaan dalam suatu kelompok di tentukan oleh kepantasan sosial. Misalnya orang miskin cenderung di hindari oleh orang-orang kaya.  
Interaksi sosial dipengaruhi oleh faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati (Gerungan, 2004: 63-74).

##### a. Faktor Imitasi

Faktor imitasi memegang peranan penting dalam interaksi sosial. Peranan imitasi dalam interaksi sosial misalnya pada anak-anak yang sedang belajar bahasa, cara berterima kasih, cara berpakaian, dan imitasi dalam perilaku. Imitasi dapat mendorong seseorang untuk melaksanakan perbuatan-perbuatan yang baik.

Apabila seseorang telah dididik dalam suatu tradisi tertentu yang melingkupi segala situasi sosial, maka orang tersebut memiliki kerangka cara-cara tingkah laku dan sikap-sikap moral yang menjadi pokok pangkal untuk memperluas perkembangannya (Gerungan, 2004: 63).

b. Faktor Sugesti

Dalam ilmu jiwa sosial, sugesti merupakan suatu proses di mana seorang individu menerima suatu cara penglihatan atau pedoman-pedoman tingkah laku dari orang lain tanpa kritik terlebih dahulu (Gerungan, 2004: 65).

Sugesti akan mudah terjadi pada manusia apabila memenuhi syarat-syarat berikut (Burhan Bungin, 2006: 69-71):

a. Sugesti karena hambatan berpikir akan mudah terjadi

Apabila seseorang berada dalam keadaan lelah berpikir atau ketika cara-cara berpikir kritis orang tersebut sedang terkendala. Semakin kurang daya berpikir kritisnya, akan semakin mudah orang menerima sugesti dari pihak lain.

b. Sugesti karena pikiran terpecah-pecah terjadi

Apabila seseorang mengalami disosiasi dalam pikirannya, yaitu apabila pemikiran orang itu mengalami keadaan terpecah belah. Disosiasi terjadi apabila orang yang bersangkutan menjadi bingung karena dihadapkan pada kesulitan-kesulitan hidup yang kompleks. Orang yang mengalami kebingungan seperti ini, akan mudah tersugesti oleh orang lain yang mempunyai jalan keluar untuk kesulitan yang sedang ia hadapi.

c. Sugesti karena otoritas atau prestise terjadi

Apabila orang cenderung menerima pandangan dan sikap-sikap tertentu dari orang yang ahli di bidangnya atau memiliki prestise sosial yang tinggi.

d. Sugesti karena mayoritas terjadi

Ketika orang yang menerima suatu pandangan atau sikap tertentu didukung oleh sebagian besar anggota kelompok atau masyarakatnya.

e. Sugesti karena “*will to believe*”

Sugesti terjadi ketika orang yang terkena sugesti tersebut menjadi sadar dan yakin bahwa sikap dan pandangan yang ia terima sebenarnya sudah ada dalam dirinya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial anak dapat dipengaruhi oleh faktor, selain dari faktor internal dan faktor eksternal terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi interaksi sosial anak seperti latihan dan pengalaman anak untuk bersosialisasi.

#### 2.1.6 Bentuk-Bentuk Tingkah Laku Interaksi Sosial Anak

Menurut Yusuf (dalam Prastika, 37-39:2009) melalui pergaulan dan hubungan sosial, baik dengan orangtua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial. Pada usia anak, bentuk-bentuk tingkah laku sosial itu diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Pembangkangan (*Negativisme*)

Merupakan suatu bentuk tingkah laku melawan. Tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak. tingkah laku ini mulai muncul pada kira-kira usia 18 bulan dan mencapai puncaknya pada usia tiga tahun. Berkembangnya tingkah laku negativisme pada usia ini dipandang sebagai hal yang wajar. Setelah usia empat tahun, biasanya tingkah laku ini mulai menurun. Antara usia empat dan enam tahun, sikap membangkang atau melawan secara fisik beralih menjadi sikap melawan verbal atau menggunakan kata-kata.

b. Agresi (*Agression*)

Merupakan perilaku menyerang balik secara fisik (nonverbal) maupun kata-kata (verbal). Agresi ini merupakan salah satu bentuk reaksi terhadap frustrasi atau rasa kecewa karena tidak terpenuhi keinginannya. Agresi ini mewujudkan dalam



perilaku menyerang, seperti memukul, mencubit, menendang, menggigit, marah-marah, dan mencaci maki.

c. Berselisih atau Bertengkar (*Quarreling*)

Berselisih atau bertengkar ini terjadi apabila seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain, seperti diganggu pada saat mengerjakan sesuatu atau direbut barang atau mainannya.

d. Menggoda (*Teasing*)

Merupakan sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau cemoohan), sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang diserangnya.

e. Persaingan (*Rivalry*)

Merupakan keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong oleh orang lain. Sikap persaingan ini mulai terlihat pada usia empat tahun.

f. Kerja sama (*Cooperation*)

Merupakan sikap mau bekerja sama dengan kelompok. Anak yang berusia dua atau tiga tahun belum berkembang sikap kerja samanya, mulai usia tiga tahun akhir atau empat tahun anak sudah mulai menampakkan sikap kerja samanya dengan orang lain.

g. Tingkah Laku Berkuasa (*Ascendant Behaviour*)

Merupakan sejenis perilaku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi atau bersikap. Wujud dari tingkah laku ini seperti: meminta, menyuruh, dan mengancam atau memaksa orang lain untuk memenuhi kebutuhannya. Mementingkan Diri Sendiri (*Selfishness*) yaitu sikap egosentris dalam memenuhi keinginannya. Anak ingin selalu dipenuhi keinginannya dan apabila ditolak, maka dia protes dengan menangis, menjerit, atau marah-marah.

h. Simpati (*Sympaty*)

Merupakan sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mendekati atau bekerja sama dengannya.

Seiring dengan bertambahnya usia, anak mulai dapat mengurangi sikap egosentrisnya dan mulai mengembangkan sikap sosialnya.

Berdasarkan dari beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkah laku sosial anak dapat dilihat dari perilaku anak itu sendiri yaitu berupa pembangkangan yang berarti suatu bentuk tingkah laku melawan, agresi yang berarti perilaku menyerang balik secara fisik maupun kata-kata, berselisih atau bertengkar yang terjadi ketika anak merasa tersinggung atau terganggu, menggoda yang berarti serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk ejekan atau cemoohan, persaingan yang berarti suatu keinginan untuk melebihi orang lain, kerja sama yang berarti sikap mau bekerja sama dengan kelompok, tingkah laku berkuasa yang berarti perilaku untuk menguasai situasi sosial dan mendominasi, mementingkan diri sendiri yang berarti sikap egosentris dalam memenuhi keinginannya, dan simpati yang berarti sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain.

Berdasarkan dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkah laku sosial anak dapat dilihat dari perilaku anak itu sendiri yaitu berupa pembangkangan yang berarti suatu bentuk tingkah laku melawan, agresi yang berarti perilaku menyerang balik secara fisik maupun kata-kata, berselisih atau bertengkar yang terjadi ketika anak merasa tersinggung atau terganggu, menggoda yang berarti serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk ejekan atau cemoohan, persaingan yang berarti suatu keinginan untuk melebihi orang lain, kerja sama yang berarti sikap mau bekerja sama dengan kelompok, tingkah laku berkuasa yang berarti perilaku untuk menguasai situasi sosial dan mendominasi, mementingkan diri sendiri yang berarti sikap egosentris dalam memenuhi keinginannya, dan simpati yang berarti sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain.

## 2.2 Pengertian Gadget

### 2.2.1 Gawai atau Gadget

Secara istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut “acang”. Manumpil, dkk (2015), *gadget* adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *smartphone*, *iphone*, dan *blackberry*. Widiawati dan Sugiman (2014), *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Jati dan Herawati (2014), *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. *Gadget* juga bisa diartikan sebuah perangkat elektronik kecil yang memaksimalkan fungsi khusus (Ramanathan, R., Rosicka, M., Horodecki, K., Pironio, S., Horodecki, M., & Hoodecki, P., 2018: 77). Di antaranya *ip-hone* dan *blackberry*, serta *netbook*. Novitasi sari menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk mempermudah berkomunikasi satu dengan yang lainnya.

Dari penjelasan di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa *gadget* alat komunikasi yang semua orang menggunakan gawai atau *gadget*. *Gadget* menjadi magnet yang menarik dan menjadi candu, sehingga berkomunikasi melalui dunia maya, jejaring sosial, hobi dan bahkan menjadi kewajiban setiap hari, dan menghabiskan waktu berjam-jam.

### 2.2.2 Jenis-jenis Gadget

Menurut (Klemens, G., 2010: 45) jenis *gadget* dibagi menjadi 3 yaitu:

#### a. Telepon seluler (*Handphone*)

*Handphone* adalah suatu teknologi yang memudahkan komunikasi di mana saja kapan saja sehingga cukup praktis untuk dijadikan alat komunikasi. *Handphone* berasal dari bahasa Inggris. *Hand* yang berarti tangan dan *phone*

adalah suara. Pengertian *handphone* dapat disimpulkan sebagai telepon tangan atau telepon genggam mengingat kegunaannya yang dapat menjadi media komunikasi suara walaupun dengan jarak yang sangat jauh. *Handphone* memiliki banyak sekali layanan. Tidak hanya dapat digunakan untuk menelepon, *handphone* juga dapat digunakan untuk bertukar kabar dan informasi menggunakan layanan sms. Fungsi utama dari *handphone* adalah sebagai alat komunikasi melalui suara dan pesan singkat (SMS). Selanjutnya *handphone* berfungsi untuk menangkap siaran radio, televisi. Juga dilengkapi dengan fungsi audio, kamera, video, *game*, serta layanan internet. Kini *handphone* bahkan memiliki fungsi yang hampir sama dengan perangkat *computer*.

b. Telepon pintar (*smartphone*)

Definisi *smartphone* Menurut *Publisher Tekonke*: *Smartphone* atau ponsel pintar atau juga familiar dengan sebutan ponsel cerdas adalah sebuah perangkat atau produk teknologi berupa telepon genggam atau mobile versi modern terbaru yang memiliki kelebihan di mana spesifikasi *software* dan *hardware* lebih pintar, fungsi yang lebih cerdas dan fitur-fitur yang lebih smart dari ponsel versi biasa sebelumnya, berdasarkan pendapat para pakar atau ahli teknologi sebagai berikut : Menurut Gary B, Thomas J & Misty E, (2007), *smartphone* adalah telepon yang internet enabled yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistant (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan. Menurut David Wood, Wakil Presiden Eksekutif PT Symbian OS, “Telepon pintar dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental: bagaimana mereka dibuat dan apa yang mereka bisa lakukan.” Pengertian lainnya memberikan penekanan perbedaan dari dua faktor ini.

c. Komputer Jinjing (*Laptop*)

Komputer jinjing adalah komputer bergerak yang berukuran relatif kecil dan ringan, beratnya berkisar dari 1-6 kg, tergantung pada ukuran, bahan, dan spesifikasi *laptop* tersebut. Sumber daya *laptop* berasal dari baterai atau adaptor AC yang dapat digunakan untuk mengisi ulang baterai dan menyalakan *laptop* itu

sendiri. Baterai *laptop* pada umumnya dapat bertahan sekitar 1 hingga 6 jam sebelum akhirnya habis, tergantung dari cara pemakaian, spesifikasi, dan ukuran baterai. *Laptop* terkadang disebut juga dengan komputer *notebook* sebagai komputer pribadi, *laptop* memiliki fungsi yang sama dengan komputer (*desktop computers*) pada umumnya. Komponen yang terdapat di dalamnya sama persis dengan komponen pada desktop, hanya saja ukurannya diperkecil, dijadikan lebih ringan, lebih tidak panas, dan lebih hemat daya.

### 2.2.3 Manfaat *Gadget*

*Gadget* memiliki manfaat terhadap tumbuh kembang anak usia dini yaitu:

- a. Menambah pengetahuan anak usia dini.

Di dalam *gadget*, terdapat banyak aplikasi edukatif yang disediakan untuk anak-anak dan dapat melatih proses perkembangan otak dan membantu proses pembelajaran anak usia dini. Dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi canggih, anak-anak juga dapat mengakses fitur-fitur permainan yang dapat mendukung aspek-aspek perkembangannya.

- b. Memperluas jaringan persahabatan anak usia dini.

Melalui *gadget* anak usia dini dapat memperluas jaringan persahabatan mereka karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media yang telah disediakan. Mereka dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman mereka.

- c. Mempermudah komunikasi anak usia dini.

*Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi canggih. Semua orang dengan mudah dapat berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia menggunakan *gadget*. Anak usia dini pun perlu diajarkan untuk berkomunikasi, tidak menutup kemungkinan jika ada sesuatu hal yang penting maka anak usia dini dapat menghubungi orang tua mereka atau siapapun melalui *gadget* Nurrachmawati (2014).

#### 2.2.4 Dampak *Gadget* Bagi Anak Usia Dini

Dampak positif *gadget* bagi anak usia dini, Menurut Handrianto (2013:41) antara lain:

- a. Berkembangnya imajinasi, yaitu melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan.
- b. Melatih kecerdasan, yaitu dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar.
- c. Meningkatkan rasa percaya diri, yaitu saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan.
- d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah, yaitu dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa.

Dampak negatif *gadget* bagi anak usia dini, Menurut Handrianto (2013:42) antara lain:

- a. Penurunan konsentrasi saat belajar, yaitu pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam *game* tersebut.
- b. Malas menulis dan membaca, yaitu hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *Youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, yaitu misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya. Penurunan konsentrasi saat belajar pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam *game* tersebut.

- c. Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *Youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
- d. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, yaitu misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan di sekelilingnya.

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh *gadget* itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan *gadget*, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna.

Untuk itu perlu adanya filterisasi dampak positif dan negatif *gadget*. Namun untuk anak-anak yang menggunakan *gadget* banyak di temukan dampak negatifnya dari pada dampak positifnya, dan hal itu tergantung bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan *gadget* (Saruji, Hassan & Drus, 2017: 481).

#### 2.2.5 Penggunaan *Gadget* Bagi Anak Usia Dini

Di era sekarang ini perkembangan *gadget* semakin merajalela. Bentuk *gadget* yang semakin menarik serta sungguhan aplikasinya yang beragam memudahkan setiap orang untuk mengakses berbagai informasi dari segala aspek kehidupan. Perkembangan *gadget* membuat setiap orang tua berpikir "instan" dalam mendidik anaknya. Jadi, di masa sekarang bukan hal yang aneh lagi apabila ada orang tua yang menyediakan fasilitas berupa *gadget* untuk anaknya yang masih berusia dini atau masih dalam usia emas (*golden age*) (Widiawati & Sugiman, 2014:39).

*Gadget* memang memudahkan setiap orang dalam mengakses segala informasi, tetapi bagaimana ketika *gadget* digunakan anak usia dini yang

seharusnya bermain dengan teman sebayanya, bersosialisasi dengan lingkungan tempat tinggalnya, mengeksplor dirinya, dan berpikir kreatif dalam menyikapi masalah. Karena keunggulan aplikasi *gadget*, maka *gadget* lebih pantas di gunakan untuk mengembangkan suatu pikiran, ide, usaha dan gaya hidup remaja atau orang dewasa atau orang yang memiliki kepentingan khusus dalam penggunaan *gadget*. Bukan hanya sekedar di jadikan sebagai media hiburan, untuk bermainan *games* atau menonton suatu acara secara *online* (menggunakan aplikasi tv *online* atau *youtube*) untuk anak usia dini (Widiawati & Sugiman, 2014:78).

Kemudahan pengoperasian *gadget* dan aplikasi yang terdapat di dalamnya baik *online* maupun *offline*, baik berupa *games* atau situs *web* telah memberikan keluasan pada anak usia dini secara bebas untuk memperoleh berbagai hal yang seharusnya belum pantas mereka peroleh di usianya. Menurut para pakar pendidikan (dalam Maulida, Hidayati 2013:26) “Sebaiknya seorang anak di kenalkan pada fungsi dan cara menggunakan *gadget* saat berusia enam tahun. Karena di usia tersebut perkembangan otak anak meningkat hingga 95% dari otak orang dewasa. Sebab, jika mengenalkan *gadget* di bawah usia enam tahun, anak lebih banyak untuk bermain karena anak tertarik dengan visual (gambar) dan suara yang beragam yang terdapat pada *gadget*”.

Namun menurut sebuah studi pada (2004) yang dipublikasikan di jurnal *Pediatrics* (dalam Maulida dan Hidayati, 2013:26) “Anak-anak yang menonton televisi saat usia mereka 1 sampai 3 tahun mengalami penurunan perhatian saat usia mereka tujuh tahun”. Anak usia dini memiliki potensi besar dalam mengembangkan segala potensi yang ada di dalam dirinya. Bercakap, bersosialisasi, mengenal lingkungan, menunjukkan kemampuan dirinya, memahami suatu masalah lalu dengan alami menyelesaikan masalah tersebut sesuai dengan pola pikir anak seusianya yang memiliki cara pandang tersendiri meskipun masih sulit menerima dan memahami masalah apa yang sesungguhnya sedang ia pecahkan. Di masa usia emas ini banyak kegiatan yang dapat dilakukan



oleh para orang tua dan pembimbing di taman belajar untuk terus meningkatkan kreativitas anak usia dini agar terus berkembang dan lebih baik agar siap dalam perkembangannya di masa-masa berikutnya Maulida & Hidayati (2013:26).

Menurut Sari dan Mitsalia (2016:60), pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar  $> 75$  menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30 – 75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 – 3 kali /hari. Penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan  $< 30$  menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. Pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1 – 2 kali pemakaian per harinya.

Generasi penerus bangsa harus dididik lebih baik sejak dini karena pendidikan pada anak usia dini akan sangat berpengaruh besar pada kehidupan anak selanjutnya. Pengenalan budaya tradisional seperti permainan tradisional seringkali hanya di dapatkan di sekolah saja, itu juga tidak terlalu luas dan mendalam. Kebanyakan hanya di kenalkan lewat gambar atau video, anak tidak secara langsung mengeksplor dirinya dalam bermain (Widiawati & Sugiman, 2014:32).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dalam penelitian ini yang dimaksud dengan penggunaan *gadget* yang baik adalah dikategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan  $< 30$  menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. Pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih

dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1 – 2 kali pemakaian per harinya.

### 2.3 Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Aristina Halawa dkk. Jurnal. (dalam 2019). Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Pagesangan Surabaya	Hubungan Penggunaan Media Elektronik ( <i>Gadget</i> ) Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah	Penelitian ini menggunakan korelasional. Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Pagesangan Surabaya, dengan jumlah responden 73 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara Stratified random sampling. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner penggunaan <i>gadget</i> dan perkembangan sosial anak usia sekolah. Dari 73 responden didapatkan sebanyak 63 responden (86,3%) menggunakan <i>gadget</i> pada tingkat sedang dan sebanyak 64 responden (87,7%) memiliki perkembangan

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			sosial yang baik
2.	Aprilinda, 2014. Universitas Jember	Hubungann Antara Penggunaann <i>Gadget</i> Dengan Kemampuan interaksi Sosial Pada Anak Kelompok B di RA Plus AL-Falah Kabupaten Bondowoso	Penelitian ini adalah menggunakan penelitian kuantitatif. Reponden penelitian ini yaitu seluruh orang tua atau wali dari siswa Taman Kanak-kanak (TK) RA Al-Falah Kecamatan Bondowoso. Penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah penelitian terdahulu mengkaji tentang hubungan penggunaan <i>gadget</i> menggunakan metode korelasi dan menggunakan alat ukur quisioner dalam bentuk <i>google form</i> pada anak kelompok A di TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember
3.	Gunawan. 2017. Universitas Diponegoro Semarang.	Hubungan Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik.	Penelitian ini adalah menggunakan penelitian kuantitatif serta menggunakan metode pengujian statistik, deskriptif korelasi. Reponden

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			<p>penelitian ini yaitu seluruh orang tua atau wali dari siswa Taman Kanak-kanak (TK) PGRI 33 Sumurboto, sejumlah 90 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan sebagian besar anak-anak di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik memiliki kebiasaan bermain <i>gadget</i> dengan rentang waktu lebih dari 1 jam dalam setiap harinya.</p>

#### 2.4 Kerangka Berpikir

Saat ini teknologi komunikasi terus mengalami perkembangan termasuk *gadget* yang semakin berkembang dengan adanya fitur-fitur yang menarik dan lengkap. *Gadget* seakan-akan sudah menjadi kebutuhan masyarakat dari berbagai kalangan usia dewasa, remaja, anak-anak, bahkan anak usia dini pun sudah banyak yang menggunakan *gadget*. Berbagai riset menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini semakin tahun semakin meningkat. Dari sudut pandang ilmu kesehatan, penggunaan *gadget* untuk anak usia dini sangat tidak di sarankan karena dapat mengganggu perkembangannya. Terbatasnya kesempatan untuk belajar dikarenakan *gadget* hanya berkomunikasi satu arah yakni merespon. Secara teori, hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak adalah mengetahui seberapa besar penggunaan *gadget* pada anak usia dini yang mengakibatkan menurunnya interaksi sosial anak dan kurangnya minat belajar diluar lingkungan. Anak lebih fokus ke dunia gawai atau *gadget*. Dampak

itu adalah adanya filter-filter yang menarik seperti bermain (*play game*), *video*, menonton *youtube*, dan lain sebagainya yang membuat anak lebih dominan untuk menggunakan *gadget*. Dari pada bermain diluar bersama teman-temannya yang dapat berdampak dengan interaksi sosial anak.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik suatu kerangka berpikir yang digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X : Hubungan Penggunaan *Gadget*

Y : Interaksi Sosial

## 2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu dugaan sementara dari pertanyaan yang dirumuskan sebelumnya. Menurut Sugiyono (2010) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Pada penelitian ini memiliki hipotesis di antaranya adalah sebagai berikut:

Hipotesis kerja (H1) ialah hipotesis yang menerangkan adanya hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) yang diteliti. Perolehan perhitungan H1 tersebut, akan dipakai sebagai dasar penyelidikan informasi penelitian.

Hipotesis nihil (H0) ialah hipotesis yang menerangkan tidak adanya hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Artinya, dalam kesimpulan hipotesis, yang dicoba ialah ketidakbenaran variabel (X) mempengaruhi (Y).

Hipotesis kerja dalam penelitian ini adalah ada hubungan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak. Hipotesis nihil dengan penelitian ini tidak ada hubungan penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak. Kedua hipotesis akan diuji pada  $\alpha=0,05$ .

### BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab 3 dalam penelitian ini diuraikan tentang (1) jenis Penelitian, (2) tempat, waktu dan subjek penelitian (3) populasi dan sampel penelitian, (4) definisi operasional, (5) data dan sumber data, (6) metode pengumpulan data, (7) instrumen penelitian, (8) uji validitas dan reliabilitas instrumen, (9) metode pengolahan data, (10) teknik analisis data, (11) kerangka pemecahan masalah. Adapun uraiannya sebagai berikut:

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif korelasional. Penelitian kuantitatif disebut juga pendekatan ilmiah, karena penelitian ini dilakukan secara sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya (Masyhud, 2016:30). Metode penelitian kuantitatif lebih menekankan pada aspek pengukuran secara obyektif terhadap fenomena sosial dengan menggunakan alat ukur tertentu yang sesuai dengan teori (bisa tes, kuesioner, skala penilaian, skala sikap, paduan wawancara, dan lainnya).

Penelitian korelasional adalah penelitian yang berusaha untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih. Tujuan untuk mendeteksi ada dan tidaknya atau sejauh mana variasi-variasi pada suatu variabel berhubungan dengan variasi-variasi pada satu atau lebih variabelnya berdasarkan pada koefisiensi korelasi. Koefisiensi korelasi tersebut dalam penelitian korelasional kemudian digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Penelitian korelasional ini tidak dapat diterjemahkan secara absolut, karena besar kecilnya sampel penelitian akan dapat mempengaruhi besar kecilnya akan korelasi yang diperoleh. Semakin besar sampel penelitian yang diambil akan semakin kecil angka korelasi yang didapat peneliti, (Masyhud, 2016:130-131).

### 3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember. Berdasarkan latar belakang masalah terdapat beberapa identifikasi masalah yang menjadikan TK Muslimat NU Sunan Giri sebagai tempat penelitian di antaranya yaitu:

- a. Banyak orang tua yang tidak memahami tentang pentingnya stimulasi dini pada perkembangan anak.
- b. Orang tua memperbolehkan anaknya bermain gawai atau *gadget* tanpa adanya pendampingan khusus.
- c. Anak usia dini banyak menggunakan *gadget*.
- d. Ketergantungan menggunakan teknologi *gadget*.
- e. Anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas diluar rumah.
- f. Anak tidak dapat berkomunikasi dengan baik.
- g. Anak kurang berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitarnya.
- h. Anak sulit berkonsentrasi dengan apa yang ia lakukan.
- i. Anak-anak kurang peduli dengan lingkungan sekitar.

Pengambilan data di TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember tahun pelajaran 2019/2020 dilaksanakan selama satu minggu.

Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri dan orang tua untuk mengisi angket tersebut. Jumlah seluruh anak kelompok A adalah 58 anak yang terdiri atas 31 anak laki-laki dan 27 anak perempuan.

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya akan kita kaji atau teliti (Masyhud, 2016:88). Populasi merupakan jumlah dari semua subjek penelitian sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2006). Sampel penelitian adalah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan

(mewakili populasi) yang diperlukan dalam suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan penelitian populasi, karena jika sampel suatu penelitian kurang dari 100 maka sebaiknya sampel digunakan semua dan menjadi penelitian populasi (Arikunto, 2006). Populasi dari penelitian ini yaitu orang tua dan seluruh anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Muslimat NU Sunan Giri, Kecamatan Balung Kabupaten Jember yang berjumlah 58 anak. Penelitian populasi ini tidak menggunakan teknik *sampling*.

### **3.4 Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan untuk dapat diamati observasi (Masyhud, 2017:53). Definisi operasional menyangkut definisi yang akan digunakan secara operasional dalam penelitian (Universitas Jember, 2016).

#### **3.4.1 Penggunaan Gadget**

Penggunaan *gadget* adalah rata-rata lama anak menggunakan *gadget* untuk kepentingan diri sendiri yakni bermain game, menonton video, belajar, dan memutar lagu.

#### **3.4.2 Interaksi sosial anak**

Interaksi sosial anak adalah antara anak dengan orang lain yang terdiri dari kepentingan bekerjasama, menghargai, berbagi, dan membantu orang lain.

### **3.5 Data dan Sumber data**

Data dalam penelitian ini meliputi:

- a. Data primer yang diperoleh dari sumber pertama, yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil pengisian angket (kuisisioner). Angket diberikan kepada ibu peserta didik kelompok A yang berjumlah 58 anak dari data yang telah



di berikan oleh guru di TK Muslimat NU Sunan Giri kecamatan Balung Kabupaten Jember.

- b. Data sekunder atau pelengkap adalah data yang diperoleh sumber kedua. Data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen dan sumber informasi (kepustakaan) yang terikat. Dokumen yang dibutuhkan antara lain identitas anak beserta orangtua, rapor, dan catatan perkembangan anak.

### 3.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 3.6.1 Angket (quisioner)

Menurut Masyhud (2016:268), angket merupakan instrumen pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan kesepakatan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Penelitian ini guna mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Metode pengumpulan data ini yang digunkan adalah metode dokumentasi, angket dan *quisioner*. Teknik angket digunakan untuk mengetahui tingkatan penggunaan gawai atau *gadget* pada diri siswa. Pada pelaksanaan penelitian orang tua diarahkan untuk mengisi angket tersebut berdasarkan keadaan diri mereka sebenarnya. Data yang diperoleh dari angket adalah skor penggunaan *gadget* dan interaksi sosial. Dilihat dari jenisnya, angket dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

- a. Angket terbuka yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sederhana sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaanya.
- b. Angket tertutup (angket terstruktur) yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan memberikan tanda silang (X), melingkar, atau memberi tanda check (V) pada jawaban yang telah disediakan.

Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup, yaitu *google form* yang berisi alat yang berguna untuk membantu merencanakan acara, mengirim survei, memberikan siswa atau orang lain, kuis, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien. *Form* juga dapat dihubungkan ke *spreadsheet*. Jika *spreadsheet* terkait dengan bentuk, tanggapan otomatis akan dikirimkan ke *spreadsheet*. Jika tidak, penggunaan dapat melihat hasil kuis mereka di “Ringkasan Tanggapan” yang dapat di akses dari menu tanggapan. Peneliti dapat meminta pertanyaan pilihan ganda, daftar pertanyaan, pertanyaan skala, dan masih banyak lagi. Dalam membuat angket, peneliti juga berpedoman pada hal-hal yang diperhatikan dalam menyusun angket (Masyhud, 2016:269), antara lain:

- a. Isi dan tujuan pertanyaan. Isi dan tujuan pertanyaan harus sesuai dengan tujuan dilakukan penelitian yang dilakukan yang bercemin dalam rumusan masalah dan tujuan penelitian. Jika isi dan tujuan menyimpang dari rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka angket tersebut tidak akan dapat digunakan untuk menjangkau data yang dibutuhkan. Maka sebelum dilakukan penyusunan skala angket perlu dibuat tabel spesifikasi yang berupa kisi-kisi angket.
- b. Bahasa yang digunakan. Bahasa yang digunakan dalam angket disesuaikan dengan kondisi responden. Gunakan bahasa yang simpel (tidak berbelit-belit), mudah dimengerti dan tidak mendua arti agar tidak menimbulkan salah tafsir yang akhirnya berdampak pada ketidak tepatan informasi yang diberikan responden.
- c. Tipe dan bentuk pertanyaan. Tipe pertanyaan dalam angket harus dirancang sesuai dengan jenis data yang dibutuhkan.
- d. Pertanyaan tidak mendua. Dalam menyusun pertanyaan dalam angket perlu diperhatikan pertanyaan tidak ganda yang akan menyebabkan ambigu atau membingungkan responden.
- e. Tidak menanyakan yang sudah lupa. Peneliti tidak memaksa untuk menanyakan pada responden kejadian yang telah lama terjadi.

- f. Pertanyaan tidak menggiring. Pertanyaan tidak boleh bersifat menggiring/condong pada sebuah jawaban.
- g. Panjang pertanyaan. Pertanyaan tidak boleh terlalu panjang dan juga terlalu pendek.
- h. Urutan pertanyaan. Pertanyaan disusun secara sistematis dan diurutkan menurut konsep dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks.
- i. Prinsip pengukuran. Penyusunan pertanyaan dalam angket juga harus diperhatikan prinsip-prinsip pengukuran.
- j. Petunjuk angket petunjuk atau perintah untuk mengerjakan angket harus jelas agar responden tidak mengalami kebingungan dalam mengerjakan angket.
- k. Penampilan fisik angket. Setelah penyusunan angket selesai dilakukan secara keseluruhan maka perlu dilakukan penelitan sebelum pengumpulan data.

### 3.6.2 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan sekolah yang diteliti. Sumber data yang diperoleh dari dokumentasi ini berupa data dokumen. Data yang akan diraih dalam dokumentasi adalah:

- a. Profil lembaga TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember tahun pelajaran 2019/2020.
- b. Data diri anak dan Orang tua.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama, (Siregar, 201:161-162). Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa instrumen merupakan suatu alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam menggunakan

metode pengumpulan data secara sistematis dan lebih mudah. Instrumen penelitian menempati posisi teramat penting dalam hal bagaimana dan apa yang harus dilakukan untuk memperoleh data di lapangan. Peneliti menggunakan bentuk skala, yaitu skala *Likert* dengan empat kemungkinan jawaban, yaitu: a) sangat sesuai, b) sesuai, c) tidak sesuai, dan d) sangat tidak sesuai. Skala ukur yang digunakan untuk penskoran menggunakan skala *Likert*, sehingga skor jawaban adalah a=4, b=3, c=2, dan d=1, jika item-nya positif/*favorable* sedangkan untuk item negatif/*unfavorable* diberikan skor a=1, b=2, c=3, dan d=4.

**Tabel 3.1**  
**Teknik Penskoran Angket**

Pernyataan positif/ <i>favorable</i>		Pernyataan negative/ <i>unfavorable</i>	
Respon	Skor	Respon	Skor
Sangat sesuai	4	Sangat tidak sesuai	1
Sesuai	3	Tidak sesuai	2
Tidak sesuai	2	Sesuai	3
Sangat tidak sesuai	1	Sangat sesuai	4

### 3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

#### 3.8.1 Uji Validitas

Instrumen dikatakan memenuhi syarat validitas, jika instrumen tersebut dapat diukur semua yang seharusnya diukur, sehingga instrumen tersebut benar-benar cocok untuk mengukur apa yang hendak diukur. Ada lima jenis validitas instrumen yang dapat di pergunakan untuk mengetahui valid tidaknya instrumen penelitian, yaitu validitas kontruk, validitas pengukuran setara, validitas pengukuran serentak, dan validitas ramalan. Peneliti menggunakan uji validasi kontruk dan validasi isi.

Validitas kontruk berkenaan dengan konsep-konsep yang dituangkan dalam item instrumen. Pengujian validitas kontruk dilakukan dengan cara menyusun instrumen berdasarkan teori tertentu yang selanjutnya dikonsultasikan kepada para ahli. Validitas isi mengukur sejauh mana item instrumen dapat mencakup keseluruhan indikator dalam variabel yang akan diukur (Masyhud, 2016:208).

Uji validitas isi dalam penelitian ini dilakukan dengan metode korelasi *Product Moment* dari Pearson. Uji validitas dilakukan terhadap sampel sebanyak 58 dengan menggunakan bantuan SPSS (*statistical product and service solution for windows*). Pengujian dilakukan dengan melihat angka koefisien yang menyatakan hubungan antara skor pernyataan dengan skor total, (Hatch & Farhady, 1982), rumus angka kasar sebagai berikut:

Rumus Angka Kasar:

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi skor butir soal dengan skor total

X = variabel bebas

Y = variabel terikat

N = jumlah sampel

Kriteria yang digunakan  $r_{xy}$  untuk setiap butir yang diperoleh, maka untuk menentukan setiap butir kuesioner valid atau tidak, digunakan taraf signifikansi 0,05 atau taraf kepercayaan 95%. Bila nilai  $r_{xy}$  lebih besar atau sama dengan nilai *r-tabel* pada taraf signifikansi 0,05, maka butir kuesioner tersebut dinyatakan valid; dan jika nilai  $r_{xy}$  lebih kecil dari pada nilai *r-tabel* pada taraf signifikansi 0,05, maka butir kuesioner dinyatakan tidak valid (gugur) (Santoso, 1999: Arikunto, 1989: Wijaya, 2000).

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah instrumen dikatakan memenuhi syarat reliabilitas, jika ia mampu menghasilkan hasil pengukuran yang benar-benar dapat dipercaya (Masyhud, 2016:208). Salah satu indikator dari instrumen yang reliabilitas adalah jika instrumen tersebut digunakan berkali-kali dengan obyek yang sama, maka hasilnya akan tetap relatif sama. Dalam penelitian ini diuji reliabilitas menggunakan teknik *Alpha Cronbach's* dengan menggunakan bantuan program

SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) for windows. Reliabilitas dinyatakan dengan menggunakan angka-angka yang biasanya sebagai suatu koefisien, koefisien yang tinggi dapat menunjukkan reliabilitas yang tinggi juga (Sugiyono, 2016:176). Rumus uji reliabilitas sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\Sigma \sigma^2}{\sigma_{\bar{X}}^2} \right]$$

Keterangan:

- n = Jumlah sampel
- X = Nilai skor yang dipilih
- $\sigma^2$  = Varians total
- $\Sigma \sigma^2$  = Jumlah varian butir
- k = Jumlah butir pertanyaan
- $r_{11}$  = Koefisien reliabilitas instrumen

### 3.9 Metode Pengolahan Data

Menurut Siregar (2014:206), beberapa teknik pengolahan data sebagai berikut:

#### a. Editing

*Editing* adalah proses pengecekan atau pemeriksaan data yang telah berhasil dikumpulkan dari lapangan. Tujuan dilakukan *editing* adalah untuk mengoreksi kesalahan-kesalahan dan kekurangan data yang terdapat pada catatan lapangan.

#### b. Tabulasi

*Tabulasi* adalah proses penempatan data kedalam bentuk tabel yang telah diberi kode sesuai dengan kebutuhan analisis. Membuat *tabulasi* tidak lain dari memasukkan data kedalam tabel-tabel dan mengatur angka-angka sehingga dapat dihitung jumlah kasus dalam beberapa kategori. Hal yang dilakukan untuk mempermudah membaca data yang telah diberi kode (*coding*) dan skor (*scoring*). *Coding* adalah kegiatan pemberian kode pada tiap-tiap data yang termasuk kategori yang sama. Kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka-angka atau huruf untuk membedakan antara data atau identitas data yang akan dianalisis.

*Scoring* adalah data yang telah dikumpulkan dalam suatu penelitian sebelum dilakukan analisis perlu dilakukan atau memberikan skor nilai pada masing-masing jawaban responden.

Terdapat beberapa alternatif jawaban pada angket yang digunakan untuk menggali data, yaitu:

- Responden yang menjawab pilihan sangat sesuai diberi skor 4.
- Responden yang menjawab pilihan sesuai diberi skor 3.
- Responden yang menjawab pilihan tidak sesuai diberikan skor 2.
- Responden yang menjawab pilihan sangat tidak sesuai diberi skor 1.

### 3.10 Teknik Analisis Data

Analisis data sangat penting karena berfungsi sebagai alat untuk mengolah dan menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian. Hal ini dilakukan untuk memperoleh kesimpulan yang akan dipertanggung jawabkan. Analisis data yang dilakukan adalah korelasi Pearson *product moment* karena dalam penelitian ini untuk mencari arah dan kekuatan hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel tak bebas (Y) dengan menggunakan bantuan SPSS menurut (Siregar, 2013:252).

Rumus korelasi *product moment*:

$$r_{xy} = \frac{\Sigma xy}{\sqrt{(\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2)(N \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2)}}$$

Keterangan:

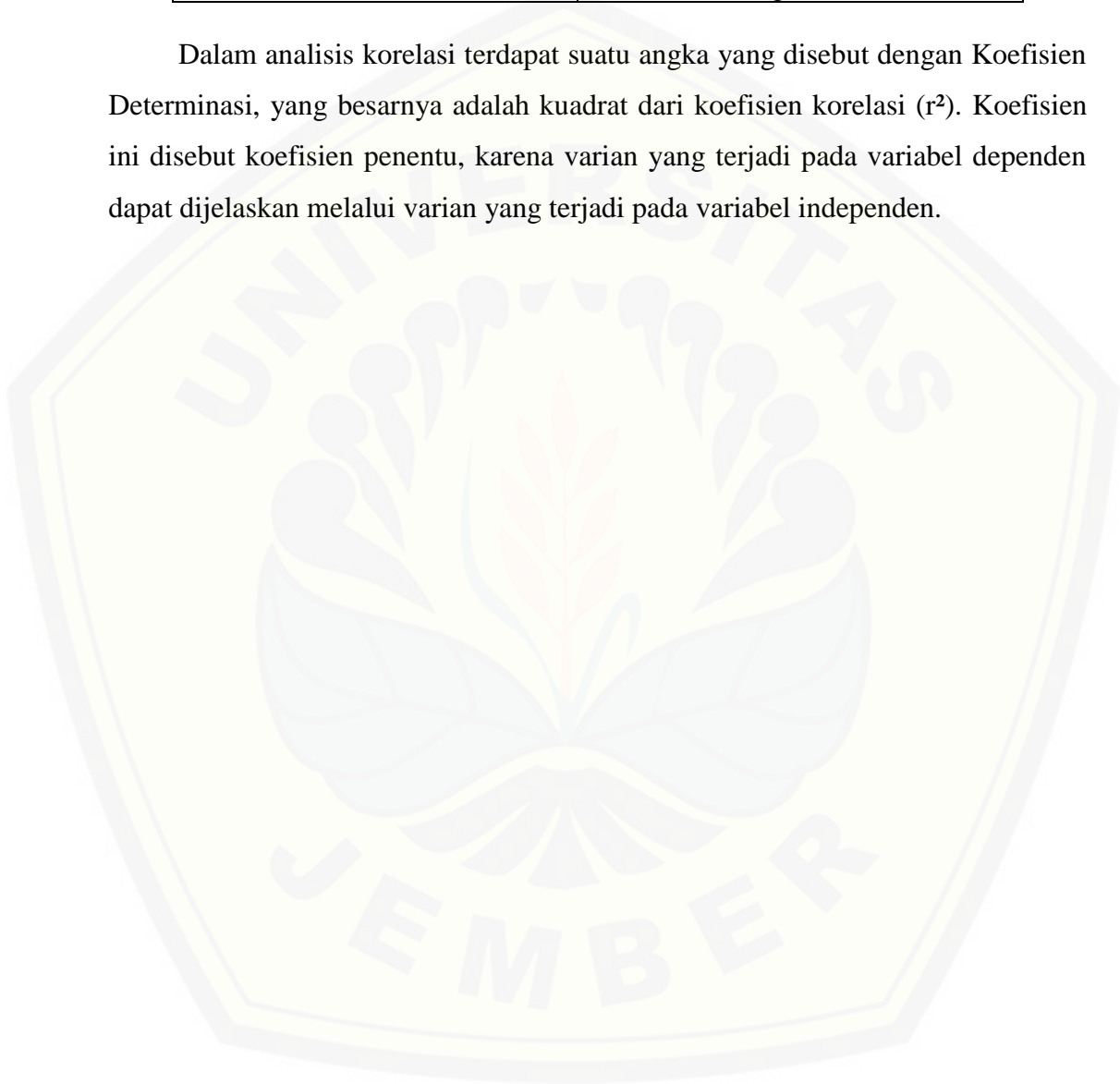
- $r_{xy}$  = Koefisien korelasi
- X = Skor pengamatan variabel bebas
- Y = Skor pengamatan variabel terikat
- n = Jumlah responden

Tabel 3.10

Pedoman untuk memberikan interpretasi terhadap Koefisien Korelasi

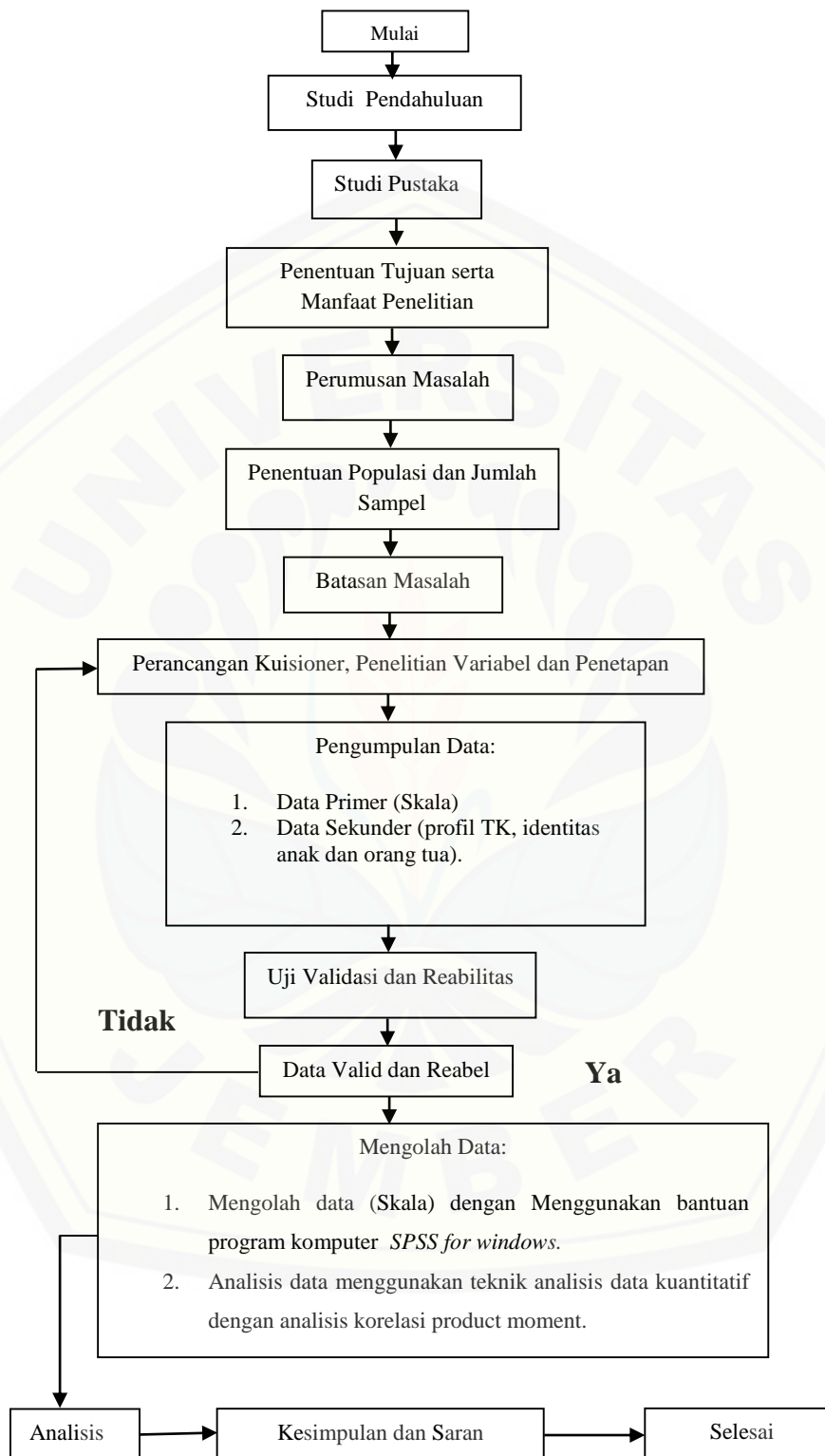
Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Dalam analisis korelasi terdapat suatu angka yang disebut dengan Koefisien Determinasi, yang besarnya adalah kuadrat dari koefisien korelasi ( $r^2$ ). Koefisien ini disebut koefisien penentu, karena varian yang terjadi pada variabel dependen dapat dijelaskan melalui varian yang terjadi pada variabel independen.





### 3.11 Kerangka Pemecahan Masalah



## BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uraian pada bab ini dipaparkan tentang hasil penelitian yang telah dilaksanakan meliputi: 4.1 hasil penelitian, 4.2 pembahasan penelitian. Adapun uraiannya sebagai berikut:

### 4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada hari Selasa, 20 Agustus 2019 s/d 30 September 2019 bertempat di TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 dan mengumpulkan seluruh orang tua peserta didik kelompok A, kemudian menyebarkan angket dan menjelaskan cara pengisian angket, setelah itu memantau pengembalian angket yang selesai.

#### 4.1.1 Adapun Tahap-Tahap Penelitian

- a. Tahap Persiapan
  - 1) Peneliti melakukan pengamatan terhadap fenomena-fenomena yang ada di lingkungan sekolah
  - 2) Merumukan permasalahan
  - 3) Menentukan variabel yang di teliti
  - 4) Melakukan studi pustaka yang bertujuan untuk mendapatkan refereni dan landasan teoritis yang relevan terhadap variabel yang di teliti
  - 5) Menyusun alat ukur
  - 6) Menetapkan sampel penelitian
- b. Tahap Pengambilan Data
  - 1) Menyusun instrumen penelitian
  - 2) Melakukan uji validitas dan reliabilitas alat instrumen penelitian
  - 3) Menyusun instrumen yang telah valid dan reliabel
- c. Tahap Pengelolah Data

- 1) Melakukan skoring terhadap skala yang sudah di bagikan dan yang telah di isi oleh subjek penelitian
  - 2) Menghitung dan melakukan tabulasi data
  - 3) Melaksanakan uji validitas dan uji reliabilitas dengan bantuan *SPSS for Windows*
  - 4) Melakukan uji hipotesis dengan bantuan *SPSS for Windows*
- d. Tahap Pembahasan
- 1) Mendeskripsikan hasil penelitian yang sudah dianalisis.
  - 2) Membahas hasil uji analisis berdasarkan hipotesis yang di ajukan dalam penelitian.
  - 3) Merumuskan kesimpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian dengan perhitungan data yang diperoleh dari hasil peneltian.

#### 4.1.2 Deskripsi Karakteristik Responden

Deskripsi karakteristik responden yaitu menguraikan karakteristik individu responden untuk memberikan informasi mengenai responden yang menjadi sampel penelitian. Responden pada penelitian ini adalah orang tua atau wali murid dari anak-anak kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember

##### a. Karakteristik Responden Berdasarkan Status Pekerjaan

Karakteristik responden berdasarkan status pekerjaan terbagi menjadi lima kelompok yakni Petani, Karyawan Swasta PNS, Wiraswasta, Ibu Rumah Tangga. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh distribusi karakteristik responden berdasarkan latar belakang pekerjaan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Pengelolah Data berdasarkan Status Pekerjaan

Status Pekerjaan	Responden	Persentase (%)
Petani	5 Responden	8,6 %
Karyawan Swasta	11 Responden	18,9 %
PNS	6 Responden	10,3%

Status Pekerjaan	Responden	Persentase (%)
Wiraswasta	10	17,2%
Ibu Rumah Tangga	26	44,8 %
<b>Total</b>	<b>58 Responden</b>	<b>100%</b>

b. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

Karakteristik responden berdasarkan Pendidikan Terakhir terbagi menjadi beberapa kelompok, yakni dari pendidikan terakhir SMP, SMA/SMK, D1, D3 hingga S1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh distribusi karakteristik responden berdasarkan Pendidikan Terakhir.

Tabel 4.2 Hasil Pengelolah Data berdasarkan Pendidikan Terakhir

Pendidikan Terakhir	Responden	Persentase (%)
SMP	6 Responden	10,3 %
SMA/SMK	37 Responden	63,7 %
D1	1 Responden	1,7%
D3	4 Responden	6,8%
S1	10 Responden	17,2%
<b>Total</b>	<b>58 Responden</b>	<b>100%</b>

#### 4.1.3 Uji Validitas

Uji validitas adalah sebuah instrumen dapat dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat mengungkapkan apa yang hendak diketahui atau diukur (Mahsyud, 2016: 293). Instrumen dapat dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dari variabel yang diteliti secara cepat. Cara mengukur validitas yaitu skor nilai setiap butir pernyataan dikorelasikan dengan skor total yang menghasilkan  $r_{\text{hitung}}$ . Hasil dibandingkan dengan  $r_{\text{tabel}}$  dimana  $df = 30 - 2 = 28$  (0,374) dengan menggunakan tarif signifikan 5% (Siregar, 2013:48).

a. Uji validitas skala penggunaan *gadget*

Berdasarkan analisis dari 30 item skala penggunaan *gadget* menunjukkan bahwa koefisien validitas bergerak antara (0,623) - (0,879). Dari analisis tersebut maka jumlah item seluruh datanya valid.

Tabel 4.3 Uji Validitas Skala Penggunaan *Gadget*

Variable	Item pertanyaan	$r$ hitung	$r$ tabel	Keterangan
Skala Penggunaan <i>Gadget</i>	X1	0,830	0,374	Valid
	X2	0,731	0,374	Valid
	X3	0,897	0,374	Valid
	X4	0,836	0,374	Valid
	X5	0,623	0,374	Valid

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat diketahui bahwa setiap item pernyataan dari variabel skala penggunaan *gadget* (X1), (X2), (X3), (X4) dan (X5). Masing-masing memiliki nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari pada tabel (0,374) dengan nilai signifikan kurang dari 5% yang menyatakan seluruh data variabel X valid.

Keterangan :

X1 : Anak saya bermain *gadget* (tablet dan *handphone*) selama ?

X2 : Anak saya bermain *gadget* untuk bermain *game* selama ?

X3 : Anak saya bermain *gadget* untuk menonton *youtube* selama ?

X4 : Anak saya bermain *gadget* untuk belajar menulis dan membaca selama ?

X5 : Saya bermain *gadget* untuk menghafal lagu anak-anak selama ?

b. Uji validitas skala interaksi sosial anak

Variable	Item Pernyataan	$r$ hitung	$r$ tabel	Keterangan
Skala Interaksi Sosial Anak	Y1	0,833	0,374	Valid
	Y2	0,859	0,374	Valid
	Y3	0,776	0,374	Valid
	Y4	0,766	0,374	Valid
Skala Interaksi Sosial Anak	Y5	0,733	0,374	Valid
	Y6	0,834	0,374	Valid
	Y7	0,752	0,374	Valid
	Y8	0,596	0,374	Valid
	Y9	0,743	0,374	Valid
	Y10	0,691	0,374	Valid

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat diketahui bahwa setiap item pernyataan dari variabel skala penggunaan *gadget* (Y1), (Y2), (Y3), (Y4), (Y5), (Y6), (Y7), (Y8), (Y9), dan (Y10). Masing-masing memiliki nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari pada tabel (0,374) dengan nilai signifikan kurang dari 5% yang menyatakan seluruh data variabel Y valid.

Keterangan :

- Y1 : Anak saya mau bekerjasama dengan temannya ketika bermain ?
- Y2 : Anak saya sudah mulai mengajak temannya bermain selama ?
- Y3 : Anak saya sudah bisa berkomunikasi dengan teman sebaya mengenai rencana dalam bermain ?
- Y4 : Anak saya sudah bisa menghargai teman dan hasil karya temannya?
- Y5 : Anak saya sudah bisa bertanya dan menjawab pertanyaan dari orang tua ?
- Y6 : Anak saya sudah bisa menyapa teman dan orang dewasa ?
- Y7 : Anak saya sudah bisa meminta izin bila menggunakan benda milik orang lain ?
- Y8 : Anak saya mengadu pada orang tua ketika mempunyai masalah dengan temannya ?
- Y9 : Anak saya bisa membantu temannya untuk membereskan pensil kedalam tempatnya ?
- Y10 : Anak saya bisa bekerjasama dengan teman dalam kelompok ketika bermain ?

#### 4.1.4 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas data dilakukan untuk mengetahui apakah suatu instrumen dapat dipercaya digunakan sebagai alat pengumpulan data (Suharsimi, 2002:154). Alat ukur dalam uji reliabilitas ini menggunakan metode *Cronbach Alpha*, dengan membandingkan nilai *Cronbach Alpha* pada masing-masing variabel dengan ketepatan *Cronbach Alpha* > 0,60 untuk dapat diketahui apakah data diperoleh memenuhi kriteria reliabilitas.

Tabel 4.5 Uji Reliabilitas Skala Penggunaan *Gadget*

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
Skala Penggunaan <i>Gadget</i>	0,801	Reliabel
Skala Interaksi Sosial Anak	0,777	Reliabel

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat di ketahui bahwa nilai *Cronbach Alpha* dari setiap variabel lebih besar dari *Cronbach Alpha* ketetapan yaitu 0,60 sehingga dapat dinyatakan setiap variabel reliabel atau layak di gunakan sebagai alat pengumpulan data.

Penggunaan *gadget* adalah rata-rata lama anak menggunakan *gadget* untuk kepentingan diri sendiri yakni bermain game, menonton video, belajar, dan memutar lagu dalam sehari. Berikut distribusi penggunaan *gadget* yaitu:

Tabel 4.6 Distribusi Pengkategorian Penggunaan *Gadget*

Jumlah Skor	Klasifikasi
15-19	Tinggi
10-14	Sedang
5-9	Rendah

Tabel 4.7 Pengkategorian Penggunaan *Gadget*

No.	Penggunaan <i>Gadget</i>	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1.	Tinggi	33	56,89
2.	Sedang	25	43,10
3.	Rendah	-	-
	Total	58	100%

Hasil Tabel 4.7 pengkategorian Penggunaan *Gadget* kategori tinggi berjumlah 33 orang, kategori sedang berjumlah 25 orang, dan kategori rendah berjumlah nihil (0).

c. Interaksi sosial adalah antara anak dengan orang lain yang terdiri dari kepentingan bekerjasama, menghargai, berbagi, dan membantu orang lain.

Tabel 4.8 Distribusi Pengkategorian Interaksi Sosial

Jumlah Skor	Klasifikasi
31-36	Sangat Tinggi
26-30	Tinggi
20-25	Sedang
15-19	Rendah
10-14	Sangat Rendah

Tabel 4.9 Pengkategorian Interaksi Sosial

No.	Interaksi Sosial	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1.	Sangat Tinggi	-	-
2.	Tinggi	-	-
3.	Sedang	1	1,72
4.	Rendah	30	51,72
5.	Sangat Rendah	27	46,55
	Total	58	100 %

Hasil Tabel 4.9 pengkategorian Interaksi Sosial kategori sangat tinggi berjumlah nihil (0), kategori tinggi berjumlah nihil (0), kategori sedang berjumlah 1 orang, kategori rendah berjumlah 30 orang, dan sangat rendah berjumlah 27 orang.

#### 4.1.5 Uji Hipotesis

Hasil analisis data variabel X dan variabel Y diolah dengan menggunakan bantuan perhitungan SPSS (*Statistic Program For Social Science*) v.17 Pengajuan hipotesis tabel sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Tidak ada hubungan yang signifikan antara skala penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial siswa TK Muslimat NU Sunan Giri Balung.



Ha : Ada hubungan yang signifikan antara skala penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial siswa TK Muslimat NU Sunan Giri Balung.

Tabel 4.10 hasil perhitungan analisis *Correlation Product Moment* hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial

Hubungan antar variabel	$r_{hitung}$	P	Kesimpulan
Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial Anak	0,370	0,000	Ada hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan interaksi sosial

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 4.10 besar  $r_{hitung}$  adalah 0,370. dengan nilai  $p$  sebesar 0,000 yaitu nilai  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak artinya ada Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Di Kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

Tabel 4.11 Pedoman untuk memberikan interpretasi terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2016:257)

Berdasarkan tabel 4.11 dapat diketahui hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial menunjukkan  $r_{hitung}$  sebesar 0,370 yang diinterpretasikan dengan nilai rendah. Kesimpulannya ada hubungan yang rendah penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak di Kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

## 4.2 Pembahasan

Gawai atau *gadget* merupakan suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Bentuk dari *gadget* beraneka ragam, mulai dari laptop, smartphone, ipad, ataupun tablet. Keberadaan *gadget* di era yang semakin berkembang ini memberikan dampak positif maupun negatif bagi penggunaannya, baik pengguna di usia anak-anak ataupun dewasa. Salah satu faktor yang berperan dalam pemberian dampak *gadget* yaitu durasi penggunaannya. (Ramanathan, R., Rosicka, M., Horodecki, K., Pironio, S., Horodecki, M., & Hoodecki, P., 2018: 77).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak di TK Muslimat NU Sunan Giri Balung adalah anak menjadi tidak aktif bergerak, beraktivitas diluar rumah, tidak dapat berkomunikasi dengan baik, kurang berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitarnya, sulit berkonsentrasi dengan apa yang ia lakukan, dan kurang peduli dengan lingkungan sekitar.

Para siswa memiliki kebiasaan bermain *gadget* dengan rentang waktu lebih dari satu jam dalam setiap harinya banyak hal yang di lakukan para siswa dalam penggunaan *gadget*, seperti bermain *game* maupun menonton video di situs *youtube*. Lama atau durasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangannya, pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Hal ini terlihat pada anak di TK Muslimat NU Sunan Giri Balung, ada beberapa anak yang lebih pendiam dari pada anak lainnya, salah satu dampak penggunaan *gadget* terlalu lama adalah membuat anak malas untuk berinteraksi dan bergaul dengan teman sebayanya, mereka lebih suka bermain sendiri bahkan ada yang ingin di temani oleh orang tuanya.

Banyak faktor yang mempengaruhi atau menyebabkan anak tertarik untuk bermain *gadget*, kebanyakan berawal dari bentuk pengalihan ataupun kurangnya waktu dari orang tua dalam hal menemani anak untuk bermain. Berdasarkan hasil

penelitian menunjukkan bahwa mayoritas jenis pekerjaan orang tua/wali dari siswa TK Muslimat NU Sunan Giri Balung yang menjadi responden adalah petani sebanyak 5 responden atau 8,6%, karyawan swasta sebanyak 11 responden atau 18,9%, PNS sebanyak 6 responden atau 10,3%, dan wiraswasta sebanyak 10 responden atau 17,2%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa sebagian orang tua siswa di TK Muslimat NU Sunan Giri Balung adalah pekerja yaitu sebanyak 32 responden atau 55,20 % dari keseluruhan responden, sedangkan orang tua siswa di TK Muslimat NU Sunan Giri Balung yang tidak bekerja atau sebagai ibu rumah tangga sebanyak 26 responden atau 44,8 % dari keseluruhan responden. Jenis pekerjaan di atas menyita waktu orang tua karena tidak sepenuhnya bisa menemani anak untuk berinteraksi ataupun bermain bersama. Semakin sibuk pekerjaan orang tua, maka akan lebih sedikit pula waktu yang digunakan untuk mendidik dan menemani anak.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan dengan perhitungan diperoleh  $P(\text{value}) = 0,261$  dengan taraf nyata  $\alpha$  yang di uji adalah 0,05. Karena  $P(\text{value}) > \alpha 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Hal ini berarti ada hubungan yang signifikan antara skala penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada siswa di TK Muslimat NU Sunan Giri Balung.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial berdasarkan perhitungan menggunakan rumus product moment hasil perhitungan hubungan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial anak jumlah  $r_{hitung}$  sebesar 0,370 yang tingkat hubungannya rendah. , Misalnya anak menjadi tidak patuh pada orangtua maupun gurunya, dan tidak bisa mengatur emosinya. Dampak dari gangguan perkembangan tidak hanya akan terlihat dalam jangka pendek, akan tetapi akan semakin terlihat pada jangka panjang selama proses perkembangan anak. Bagaimanapun juga, masa kanak-kanak merupakan periode awal dari berkembangnya manusia.

Banyak faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, diantaranya yaitu pendidikan ibu, pekerjaan ibu, pendidikan bapak, stimulasi perkembangan dan faktor lingkungan dari anak. Beberapa stimulus dapat mempengaruhi perkembangan anak, terutama perkembangan sosial yaitu pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak. Salah satu dampak pengenalan *gadget* terlalu dini adalah anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan *gadget*nya berakibat tidak ingat untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar.

Tidak hanya dari stimulasi bermain *gadget*, perkembangan interaksi sosial anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, serta lingkungan yang ada di sekitar anak. Masing-masing orang tua memiliki cara tersendiri dalam mendidik dan membimbing anak. Selain pengalaman yang dimiliki, faktor lain yang mempengaruhi seseorang dalam menentukan cara mendidik anak adalah pendidikan terakhir. Pendidikan akhir orang tua akan mempengaruhi bagaimana cara seseorang dalam memberikan bimbingan dan pengajaran pada anak. Pada penelitian ini, hanya terdapat 10,3% orang tua yang berpendidikan akhir SMP, 63,7% yang berpendidikan akhir SMA/SMK, dan sisanya memiliki pendidikan akhir perguruan tinggi, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara tingkat pendidikan terakhir orang tua terhadap pola asuh anak.

## BAB 5 PENUTUP

Uraian pada bab ini tentang: 5.1 kesimpulan, 5.2 saran. Adapun urainnya sebagai berikut:

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak di Kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020”, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak di TK Muslimat NU Sunan Giri Balung, karena hasil analisis data menunjukkan adanya suatu hubungan antara penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial pada anak.

### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

#### 5.2.1 Bagi Orang Tua

Diharapkan bagi orang tua harus lebih mengontrol dan mengawasi penggunaan *gadget* pada anaknya, agar anak lebih sering bermain dan berinteraksi dengan teman sebayanya maupun dengan orang lain.

#### 5.2.2 Bagi Pendidik

Diharapkan bagi pendidik untuk terus menjaga hubungan dengan orang tua peserta didik baik melalui komunikasi langsung maupun tidak langsung agar dapat memudahkan usaha dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. Pendidik hendaknya mengetahui latar belakang dan lingkungan anak di rumah untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam proses belajar dan mengajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut pendidik dapat memaksimalkan pembelajaran agar anak berkembang sesuai dengan tumbuh kembangnya. Mengedukasi orang tua dampak penggunaan *gadget*.

### 5.2.3 Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial anak prasekolah.

### 5.2.4 Bagi Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya diharapkan lebih mempersiapkan dalam proses pengambilan atau pengumpulan data dan jumlah sampel diperbanyak sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lebih baik. Kontrol pengisian angket sehingga didapatkan jawaban yang lengkap dan jujur.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arianti, Pramudyawardani, 2015. *Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun*. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi 1 (1) : 4 – 8. [Online] Diakses dari file:///H:/7/8/baru/1/New%20folder/Pengaruh%20Penggunaan%20Gadget%20Pada%20Tumbuh%20Kembang%20anak.pdf pada tanggal 05 Maret 2019.
- Nurrachmawati, 2014. *Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini*. Jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini. Makasar: FT Universitas Hasanuddin.
- Ameliola. Nugraha, 2013. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*.
- Burhan bungin, 2006. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Kencana Perdana Media Group.
- Aristina Halawa dkk. Jurnal. (dalam 2019). *Hubungan Penggunaan Media Elektronik (Gagdet) Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Pagesangan Surabaya*. Surabaya
- Gunawan. 2017. *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik*. Universitas Diponegoro
- Widiawati & Sugiman, 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*.
- Maulida & Hidayah, 2013. *Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013. FKIP Universitas Negeri Semarang. Semarang.

- Wiyani, N. A. 2014. *Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini: Panduan bagi Orang tua & Pendidik PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sugiono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Masyhud, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK). FKIP Universitas Jember. Jember.
- <http://repo.stikesicme-jbg.ac.id/1392/1/143210145%20Yeni%20Triastutik%20Artikel.pdf>
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi VI. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Dr. H. Yusuf, Syamsu LN. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta



## LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

### MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Interaksi Sosial Anak Usia Dini anak di Kelompok B TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember	Adakah hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan interaksi sosial anak?	<p>Variabel bebas (X): Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i></p> <p>Variabel Terikat (Y): Interaksi sosial.</p>	<p>Penggunaan <i>Gadget</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Durasi penggunaan <i>gadget</i>.</li> </ul> <p>Kemampuan Interaksi Sosial</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bekerjasama</li> <li>- Menghargai</li> <li>- Berbagi</li> <li>- Membantu</li> </ul>	Sumber data Literatur, buku, jurnal, Guru, dan Orang tua anak.	<p>Subjek Penelitian : Anak usia 4-5 tahun</p> <p>Tempat Penelitian : TK Muslimat NU Sunan Giri</p> <p>Desain Penelitian : Pendekatan kuantitatif</p> <p>Metode pengumpulan data : Angket (quisioner) Dokumentasi Observasi</p> <p>Analisis data : Teknik analisis korelasi <i>product moment</i></p>

## LAMPIRAN B. INSTRUMEN PENELITIAN

## 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

## a. Penggunaan Gadget

No.	Variabel	Sub Variabel	Deskripsi	Indikator
1.	Penggunaan gadget	Durasi	Anak saya bermain gadget (tablet dan handphone).	Jam
		Durasi	Anak saya bermain gadget untuk bermain game.	Jam
		Durasi	Anak saya bermain gadget untuk menonton youtube.	Jam
		Durasi	Anak saya bermain gadget untuk belajar menulis dan membaca.	Jam
		Durasi	Saya bermain gadget untuk menghafal lagu anak-anak.	Jam

## b. Interaksi Sosial Anak

Variabel	Sub Variabel	Deskripsi	Indikator
Interaksi Sosial	1. Bekerjasama	Anak dapat bekerjasama dengan temannya melalui berinteraksi sosial.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mulai mengajak temannya bermain.</li> <li>2. Berbicara dengan teman sebaya mengenai rencana dalam bermain. Misalnya: dalam membuat aturan pelajaran.</li> </ol>
Interaksi Sosial	2. Menghargai	Anak mampu menghargai teman, baik dalam hal menghargai barang milik, pendapat, hasil karya temannya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berani bertanya dan menjawab pertanyaan.</li> <li>2. Berkomunikasi dengan orang-orang yang ditemuinya.</li> <li>3. Mendengarkan dan berbicara dengan orang dewasa.</li> <li>4. Mau menyapa teman dan orang dewasa.</li> </ol>
	3. Berbagi	Anak mampu berbagi maiananya dengan temannya.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta izin bila menggunakan benda milik orang lain.</li> <li>2. Mengadu masalah kepada orang dewasa ketika mengalami ketidaknyamanan dengan teman.</li> </ol>
	4. Membantu	Anak mampu membantu temannya	Bekerjasama dengan teman dalam kelompok

Variabel	Sub Variabel	Deskripsi	Indikator
		untuk memasukkan pensil kedalam tempatnya.	ketika melakukan kegiatan.



*LAMPIRAN C. SURAT PERMOHONAN***SURAT PERMOHONAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dwi Mei Mentari Marta

NIM : 150210205082

Pekerjaan : Mahasiswa

Alamat : Jl. Halmahera 35

Bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Kelompok A di TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini tidak akan menimbulkan akibat yang akan merugikan bagi Bapak/Ibu maupun keluarga sebagai responden. Kerahasiaan semua informasi akan dijaga dan dipergunakan untuk kepentingan penelitian saja. Jika Bapak/Ibu tidak bersedia menjadi responden, maka tidak ada halangan apapun untuk menarik diri sebagai responden. Sebaliknya, apabila Bapak/Ibu bersedia untuk menandatangani lembar persetujuan yang saya lampirkan, Bapak/Ibu diharapkan sesuai dengan yang sebenarnya menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Atas perhatian dan kesediaannya untuk menjadi responden, saya ucapkan terimakasih.

Hormat saya,

**Dwi Mei Mentari Marta**

NIM. 150210205082

*LAMPIRAN D. SURAT PERSETUJUAN RESPONDEN***SURAT PERSETUJUAN RESPONDEN**

Setelah saya membaca dan memahami isi dan penjelasan pada lembar permohonan menjadi responden, maka saya bersedia turut berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian yang akan dilakukan oleh mahasiswa program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember, yaitu:

Nama : Dwi Mei Mentari Marta  
NIM : 150210205082  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Alamat : Jl. Halmahera 35  
Judul : Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Kelompok A di TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember tahun pelajaran 2019/2020.

Saya memahami bahwa penelitian ini tidak membahayakan dan merugikan saya maupun keluarga saya, sehingga saya bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.

Jember, 18 Desember 2019

(.....)  
Nama terang dan tanda tangan

## LAMPIRAN E. LEMBAR KUESIONER PENGGUNAAN GADGET

<b>Kode Responden:</b>
------------------------

**PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER**

Pilihlah satu jawaban pada setiap pernyataan-pernyataan di bawah ini yang paling menggambarkan keadaan anak sesungguhnya, bukan yang terbaik atau idealnya, karena akan dijaga kerahasiaannya. Jawablah dengan jujur dan seksama, berdasarkan dengan apa yang anda pahami pada setiap pernyataan. Pastikan anda telah menjawab semua pernyataan sebelum mengembalikan kuesioner ini. Silahkan beri tanda check (√) atau silang (X) pada salah satu dari tiga jawaban di kotak pilihan jawaban yang telah disediakan sebagai tanggapan dari setiap butir pernyataan.

Contoh:

No.	Pernyataan	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1.	Apakah anak saya menggunakan <i>gadget</i> setiap hari			

Artinya : Berdasarkan jawaban tersebut maka anda menanggapi pernyataan bahwa “anak anda menggunakan *gadget*” hal tersebut sesuai dengan kondisi anak anda dan sering anak anda lakukan.

**Sering** : Apabila anda merasa perilaku tersebut sering muncul dari anak.

**Kadang-kadang** : Apabila anda merasa perilaku kadang-kadang muncul pada anak.

**Tidak Pernah** : Apabila anda merasa perilaku tidak pernah muncul pada anak.

*ANGKET PENELITIAN*  
**Skala Penggunaan Gadget**

**1. Identitas Responden Gadget**

<b>Identitas Anak</b>	<b>Identitas Orang tua</b>
Nama: .....	Nama Ibu :.....
TTL :.....	Nama Ayah:.....
Jenis Kelamin:.....	Pekerjaan :.....

**2. Petunjuk Pengisian**

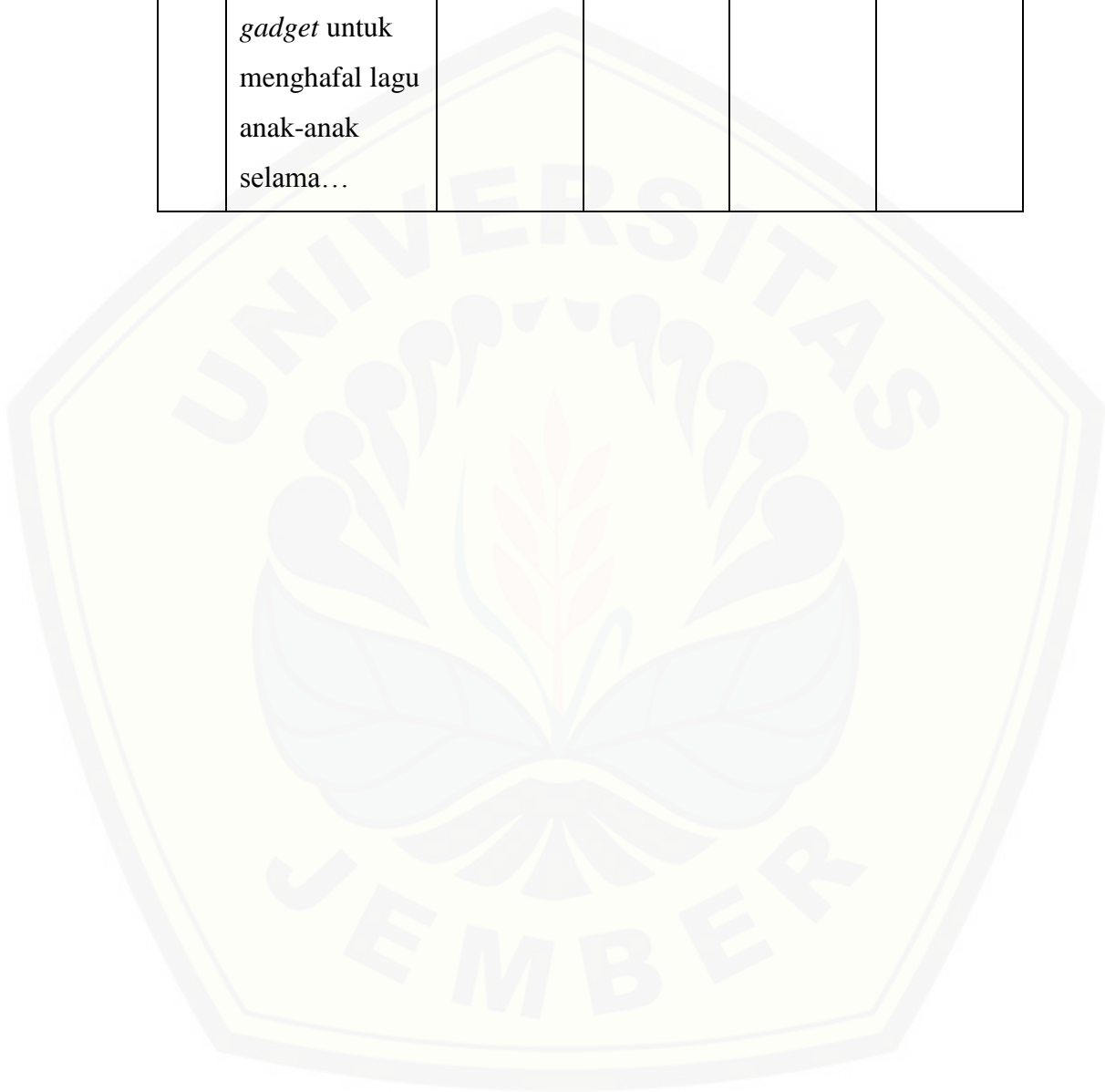
**Berikan Tanda cek (√) atau silang (X) pada jawaban dan sesuai dengan kondisi dan keadaan anak Bapak/Ibu!**

<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>&lt;1 Jam</b>	<b>1-2 Jam</b>	<b>2-3 Jam</b>	<b>&gt;3 Jam</b>
1.	Anak saya bermain <i>gadget</i> (tablet dan <i>handphone</i> ) selama....				
2.	Anak saya bermain <i>gadget</i> untuk bermain <i>game</i> selama....				
3.	Anak saya bermain <i>gadget</i> untuk menonton <i>youtube</i> selama...				
4.	Anak saya bermain <i>gadget</i> untuk belajar menulis dan membaca selama....				



Berikan Tanda cek (√) atau silang (X) pada jawaban dan sesuai dengan kondisi dan keadaan anak Bapak/Ibu!

No.	Pernyataan	< 1 Jam	1-2 Jam	2-3 Jam	>3 Jam
5.	Saya bermain <i>gadget</i> untuk menghafal lagu anak-anak selama...				



## LAMPIRAN G. LEMBAR KUESIONER INTERAKSI SOSIAL ANAK

<b>Kode Responden:</b>
------------------------

**PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER**

Pilihlah satu jawaban pada setiap pernyataan-pernyataan di bawah ini yang paling menggambarkan keadaan anak sesungguhnya, bukan yang terbaik atau idealnya, karena akan dijaga kerahasiaannya. Jawablah dengan jujur dan seksama, berdasarkan dengan apa yang anda pahami pada setiap pernyataan. Pastikan anda telah menjawab semua pernyataan sebelum mengembalikan kuesioner ini. Silahkan beri tanda check (√) atau silang (X) pada salah satu dari tiga jawaban di kotak pilihan jawaban yang telah disediakan sebagai tanggapan dari setiap butir pernyataan.

Contoh:

No.	Pernyataan	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1.	Apakah anak saya menggunakan <i>gadget</i> setiap hari		√	

Artinya : Berdasarkan jawaban tersebut maka anda menanggapi pernyataan bahwa “anak anda menggunakan *gadget*” hal tersebut sesuai dengan kondisi anak anda dan sering anak anda lakukan.

**Sering** : Apabila anda merasa perilaku tersebut sering muncul dari anak.

**Kadang-kadang** : Apabila anda merasa perilaku kadang-kadang muncul.

**Tidak Pernah** : Apabila anda merasa perilaku tidak pernah muncul.

## ANGKET PENELITIAN

## Skala Interaksi Sosial

1. Identitas Responden *Gadget*

Identitas Anak	Identitas Orang tua
Nama: .....	Nama Ibu : .....
TTL : .....	Nama Ayah: .....
Jenis Kelamin: .....	Pekerjaan : .....

## 2. Petunjuk Pengisian

Berikan Tanda (√) pada jawaban dan sesuai dengan kondisi dan keadaan anak Bapak/Ibu!

No.	Pernyataan	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1.	Anak saya mau bekerjasama dengan temannya ketika bermain.			
2.	Anak saya sudah mulai mengajak temannya bermain.			
3.	Anak saya sudah bisa berkomunikasi dengan teman sebaya mengenai rencana dalam bermain			

No.	Pernyataan	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
	Misalnya: dalam membuat aturan permainan.			
4.	Anak saya sudah bisa menghargai teman dan hasil karya temannya.			
5.	Anak saya sudah bisa bertanya dan menjawab pertanyaan dari orang tua.			
6.	Anak saya sudah bisa menyapa teman dan orang dewasa.			
7.	Anak saya sudah bisa meminta izin bila menggunakan benda milik orang lain.			
8.	Anak saya mengadu pada orang tua ketika mempunyai masalah dengan temannya.			

Berikan Tanda (√) pada jawaban dan sesuai dengan kondisi dan keadaan anak Bapak/Ibu!

No.	Pernyataan	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
9.	Anak saya bisa membantu temannya untuk membereskan pensil kedalam tempatnya			
10.	Anak saya bisa bekerjasama dengan teman dalam kelompok ketika bermain			

*LAMPIRAN I. DATA PENDIDIK TK NU MUSLIMAT SUNAN GIRI BALUNG*

No.	Nama Pendidik	JK	Ijazah Tertinggi	Jabatan	Status
1.	Alfiah, M.Pd	P	S2 2012	Ka.TK	PNS
2.	Hikmatul Hasanah, S.Pd	P	S1 PAUD 2013	GTY	Guru
3.	Sufinatur Rohmah, S.Pd	P	S1 PAUD 2013	GTY	Guru
4.	Mulyani, S.Pd	P	S1 PAUD 2011	GTY	Guru
5.	Nuning Ulfa, S.Pd	P	S1 PAUD 2011	GTY	Guru
6.	Linda Ikasasar, S.Pd.I	P	S1 PAI 2008	GTY	Guru
7.	Zakiah Mareta, S.Sos.I	P	S1 SOSIAL 2008	GTY	Guru
8.	Nur Laili Ulil Asmi	P	S1 PAUD 2016	GTY	Guru
9.	Nurul Hidayah S.AB	P	S1 SAB 2005	GTY	Guru
10.	Ainul Yakin	L	MA 2012	GTY	Guru
11.	Layyinatul Hasanah	P	MA 2009	GTY	Guru
12.	Ainur Riza	P	SMA 2009	GTY	Guru
13.	Aprillia Dwi Lestari	P	SMA 2016	GTY	Guru
14.	Fikriyah Mazidztul Mufidah	P	SMK Nahdlatuth Thalabah	GTY	Guru
15.	Khusnul Ariyanti	P	SMA Satya Dharma	GTY	Guru
16.	Rahmat	P	SMA	PTY	Tukang Kebun

## Profil TK Muslimat NU Sunan Giri Balung

- a) Nama sekolah : TKMNU Sunan Giri
- b) NPSN : 20555963
- c) Jenjang Pendidikan : TK
- d) Status Sekolah : Swasta
- Waktu Penyelenggaraan :Senin-Kamis Pkl. 07.30-12.00 Wib  
:Jum'at&Sabtu Pkl.07.30-10.00 Wib
- Alamat : Jl. Dr. Wahidin Sudirohusodo 89
- e) Nama DusunDesa/Kelurahan : Dusun Kebonsari/Balunglor
- f) Kecamatan : Kec. Balung Kode pos 68161
- g) Kabupaten : Jember
- h) Nomor SK Pendidikan : 342/104.321/I/1996
- i) Tanggal SK Pendirian : 15 Januari 1996
- j) Status Kepemilik : Yayasan
- k) Nomor SK Izin Operasional : 421.1/499/413/2015
- l) Tanggal SK Izin Operasional : 03 Februari 2015
- m) Tanggal Masa Berlaku : 03 Februari 2019
- n) Nomor Rekening Sekolah : -
- o) Nama Bank : BANK JATIM
- p) Cabang/KCD Unit : Capem Balung
- q) Rekening Atas Nama : TKMNU SUNAN GIRI
- r) Luas Tanah : 509 m2 (Milik Sendiri)

*LAMPIRAN J. DATA PESERTA DIDIK KELOMPOK A TK MUSLIMAT NU  
SUNAN GIRI BALUNG*

Tabel J. Daftar Nama Anak Kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Balung  
Jember Tahun Pelajaran 2019/2020

No.	Nama	Jenis Kelamin	Tempat dan Tanggal Lahir
1.	P1	P	Jember, 14 Mei 2014
2.	P2	P	Jember, 22 Juni 2015
3.	P3	P	Jember, 11 juni 2014
4.	P4	P	Jember, 31 Mei 2014
5.	P5	P	Jember, 17 Desember 2014
6.	P6	P	Jember, 17 Desember 2014
7.	P7	P	Jember, 05 November 2014
8.	P8	P	Jember, 08 November 2014
9.	P9	L	Jember, 07 Juni 2014
10.	P10	P	Jember, 23 Juli 2015
11.	P11	P	Jember, 26 Mei 2014
12.	P12	P	Jember, 07 Juni 2014
13.	P13	L	Jember, 08 Maret 2014
14.	P14	L	Jember, 10 Oktober 2014
15.	P15	P	Jember, 01 November 2015
16.	P16	L	Jember, 07 Juni 2014
17.	P17	L	Jember, 16 Oktober 2014
18.	P18	L	Jember, 27 juli 2014
19.	P19	L	Jember, 06 Mei 2015
20.	P20	L	Jember, 28 Mei 2015



No.	Nama	Jenis Kelamin	Tempat dan Tanggal Lahir
21.	P21	L	Jember, 28 Mei 2015
22.	P22	P	Jember, 09 Maret 2014
23.	P23	P	Jember, 24 Desember 2014
24.	P24	P	Jember, 10 November 2014
25.	P25	P	Jember, 14 September 2014
26.	P26	P	Jember, 15 Agustus 2014
27.	P27	P	Jember, 23 April 2014
28.	P28	P	Jember, 06 Oktober 2014
29.	P29	P	Jember, 26 Januari 2015
30.	P30	P	Jember, 15 November 2014
31.	P31	P	Jember, 01 Maret 2015
32.	P32	P	Jember, 26 Januari 2014
33.	P33	P	Jember, 11 juli 2014
34.	P34	L	Jember, 13 Desember 2014
35.	P35	L	Jember, 07 Mei 2014
36.	P36	L	Jember, 18 Desember 2014
37.	P37	L	Jember, 02 Februari 2015
38.	P38	L	Blora, 17 Januari 2015
39.	P39	L	Jember, 25 September 2014
40.	P40	L	Jember, 27 Mei 2014
41.	P41	L	Jember, 24 Juni 2014
42.	P42	L	Jember, 19 April 2014
43.	P43	L	Jember, 03 Oktober 2014
44.	P44	L	Jember, 03 Februari 2015
45.	P45	L	Jember, 13 Februari 2015

No.	Nama	Jenis Kelamin	Tempat dan Tanggal Lahir
46.	P46	L	Jember, 02 Desember 2014
47.	P47	P	Jember, 01 Agustus 2014
48.	P48	L	Jember, 31 Maret 2014
49.	P49	L	Jember, 18 November 2014
50.	P50	L	Jember, 10 Mei 2014
51.	P51	L	Jember, 19 Juli 20115
52.	P52	P	Jember, 06 Juli 2014
53.	P53	L	Jombang, 28 Februari 2014
54.	P54	L	Jember, 26 Februari 2014
56.	P56	L	Jember, 06 Mei 2014
57.	P57	L	Jember, 20 April 1014
58.	P58	L	Jember, 08 Juni 2014

*LAMPIRAN K. DATA NAMA ORANG TUA PESERTA DIDIK KELOMPOK A TK MUSLIMAT NU SUNAN GIRI BALUNG JEMBER*

Tabel I. Data Nama Orang Tua Peserta Didik Kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020

No.	Nama Inisial Orang Tua	Pekerjaan	Alamat Rumah
1.	L1	Ibu Rumah Tangga	Balung kulon
2.	L2	Ibu Rumah Tangga	Pakusari
3.	L3	Ibu Rumah Tangga	Pakusari
4.	L4	Ibu Rumah Tangga	Puger
5.	L5	Ibu Rumah Tangga	Balunglor
6.	L6	Ibu Rumah Tangga	Gumelar
7.	L7	Wiraswasta	Gumelar
8.	L8	Ibu Rumah Tangga	Gumelar
9.	L9	Wiraswasta	Gumelar
10.	L10	Wiraswasta	Pakusari
11.	L11	Wiraswasta	Pakusari
12.	L12	Wiraswasta	Balunglor
13.	L13	Karyawan Swasta	Balunglor
14.	L14	Karyawan Swasta	Balunglor
15.	L15	Karyawan Swasta	Gumelar
16.	L16	Karyawan Swasta	Wuluhan
17.	L17	Karyawan Swasta	Wuluhan
18.	L18	Wiraswasta	Wuluhan
19.	L19	Wiraswasta	Wuluhan
20.	L20	Wiraswasta	Wuluhan

No.	Nama Inisial Orang Tua	Pekerjaan	Alamat
21.	L21	Ibu Rumah Tangga	Tanjungrejo
22.	L22	Ibu Rumah Tangga	Tanjungrejo
23.	L23	Wiraswasta	Tanjungrejo
24.	L24	Ibu Rumah Tangga	Tanjungrejo
25.	L25	Ibu Rumah Tangga	Tanjungrejo
26.	L26	Ibu Rumah Tangga	Tutul Balung
27.	L27	Ibu Rumah Tangga	Tutul Balung
28.	L28	Ibu Rumah Tangga	Tutul Balung
29.	L29	Petani	Tutul Balung
30.	L30	Petani	Tutul Balung
31.	L31	Petani	Tutul Balung
32.	L32	Ibu Rumah Tangga	Rambipuji
33.	L33	Wiraswasta	Rambipuji
34.	L34	Petani	Rambipuji
35.	L35	Karyawan Swasta	Rambipuji
36.	L36	Petani	Rambipuji
37.	L37	Karyawan Swasta	Gambirono
38.	L38	Karyawan Swasta	Gambirono
39.	L39	Wiraswasta	Gambirono
40.	L40	Wiraswasta	Gambirono
41.	L41	Karyawan Swasta	Gambirono
42.	L42	Karyawan Swasta	Puger
43.	L43	Karyawan Swasta	Puger
44.	L44	Wiraswasta	Puger
45.	L45	Wiraswasta	Puger

No.	Nama Inisial Orang Tua	Pekerjaan	Alamat
46.	L46	Ibu Rumah Tangga	Glundengan
47.	L47	PNS	Glundengan
48.	L48	Ibu Rumah Tangga	Glundengan
49.	L49	Ibu Rumah Tangga	Glundengan
50.	L50	PNS	Balung Kulon
51.	L51	PNS	Balung Kulon
52.	L52	PNS	Balung Kulon
53.	L53	Wiraswasta	Balung Kulon
54.	L54	PNS	Balung Kulon
55.	L55	Wiraswasta	Krajan Lor
56.	L56	Wiraswasta	Krajan Lor
57.	L57	Wiraswasta	Krajan Lor
58.	L58	PNS	Krajan Lor

## Lampiran L. Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Nama Validator 1: Dra. Nanik Yulianti, M.Pd

2: Alfiah, S.Pd., M.Pd

Lampiran F. Lembar Instrumen Validasi  
**F.1 Instrumen Validasi Pengukuran Gogder dan Interaksi Sosial**  
 Nama Validator : Dr. Nanik Yulianti, M.Pd  
 Pekerjaan : Dosen FKIP Universitas Jember  
 Jabat : Kabupaten Penggemang Gogder dengan Interaksi Sosial anak di Kelurahan A TK, Madinat NU, Sumat Gati Kecamatan Bahang Kabupaten Jember

Penyajik:

- Lembar validasi diisi oleh ahli.
- Berdasarkan pedagogik (berubah tanda (Y) pada kolom yang tersedia jika "Y" maka pernyataan sesuai dan jika "Tidak" maka pernyataan tidak sesuai untuk menilai pengamatan gogder dan Interaksi Sosial
- Pada bagian akhir Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran apabila terdapat perubahan mengenai instrumen dari pengamatan gogder dan interaksi sosial yang digunakan pada penelitian ini.

No	Indikator	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
<b>A. Pengamatan gogder</b>			
	Anak saya bermain gogder (table dan handphone)	✓	
	Anak saya bermain gogder untuk bermain game	✓	
	Anak saya bermain gogder untuk menonton youtube	✓	
	Anak saya bermain gogder untuk belajar membaca dan menulis	✓	
	Saya bermain gogder untuk menghidai lagu anak-anak	✓	
<b>B. Interaksi Sosial Anak</b>			
<b>1. Berkejasama</b>			
	Anak dapat bekerjasama dengan temannya melalui berinteraksi sosial	✓	
	Mulai mengajik temannya bermain	✓	
	Berharus dengan teman supaya mengajik mereka dalam bermain. Misalnya: dalam membuat aturan permainan.	✓	
<b>2. Menghargai</b>			
	Anak mampu menghargai teman, baik dalam hal menghargai barang milik, pendapat, hasil karya temannya	✓	

Validator 1

No.	Indikator	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
	Mendengarkan dan berbicara dengan orang dewasa	✓	
	Mau menyapa teman dan orang dewasa	✓	
<b>3. Berbagi</b>	Mencoba untuk bisa menggunakan benda milik orang lain	✓	
	Mengajik masalah kepada orang dewasa ketika mengalami ketidaknyamanan dengan teman	✓	
<b>4. Membantu</b>	Anak mampu membantu temannya untuk mendapatkan pensil kadifan terputus	✓	
	Bekerjasama dengan teman dalam kelompok ketika melakukan kegiatan	✓	

Saran mengenai instrumen pengamatan gogder dan interaksi sosial yang digunakan dalam penelitian ini:  
 - *um kelas adalah dengan jalan langsung*  
 - *ter. kaly dananda 090 dan pitem*

Jember, 28-9-2019  
 Dra. Nanik Yulianti, M.Pd

Lampiran F. Lembar Instrumen Validasi  
**F.1 Instrumen Validasi Pengukuran Gogder dan Interaksi Sosial**  
 Nama Validator : Alfiah, S.Pd, M.Pd  
 Pekerjaan : Kepala Sekolah TK, Madinat NU, Sumat Gati Bahang  
 Jabat : Kabupaten Penggemang Gogder dengan Interaksi Sosial anak di Kelurahan A TK, Madinat NU, Sumat Gati Kecamatan Bahang Kabupaten Jember

Penyajik:

- Lembar validasi diisi oleh ahli.
- Berdasarkan pedagogik (berubah tanda (Y) pada kolom yang tersedia jika "Y" maka pernyataan sesuai dan jika "Tidak" maka pernyataan tidak sesuai untuk menilai pengamatan gogder dan Interaksi Sosial
- Pada bagian akhir Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran apabila terdapat perubahan mengenai instrumen dari pengamatan gogder dan interaksi sosial yang digunakan pada penelitian ini.

No	Indikator	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
<b>A. Pengamatan gogder</b>			
	Anak saya bermain gogder (table dan handphone)	✓	
	Anak saya bermain gogder untuk bermain game	✓	
	Anak saya bermain gogder untuk menonton youtube	✓	
	Anak saya bermain gogder untuk belajar membaca dan menulis	✓	
	Saya bermain gogder untuk menghidai lagu anak-anak	✓	
<b>B. Interaksi Sosial Anak</b>			
<b>1. Berkejasama</b>			
	Anak dapat bekerjasama dengan temannya melalui berinteraksi sosial	✓	
	Mulai mengajik temannya bermain	✓	
	Berharus dengan teman supaya mengajik mereka dalam bermain. Misalnya: dalam membuat aturan permainan.	✓	
<b>2. Menghargai</b>			
	Anak mampu menghargai teman, baik dalam hal menghargai barang milik, pendapat, hasil karya temannya	✓	

Validator 2

No.	Indikator	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
	Mendengarkan dan berbicara dengan orang dewasa	✓	
	Mau menyapa teman dan orang dewasa	✓	
<b>3. Berbagi</b>	Mencoba untuk bisa menggunakan benda milik orang lain	✓	
	Mengajik masalah kepada orang dewasa ketika mengalami ketidaknyamanan dengan teman	✓	
<b>4. Membantu</b>	Anak mampu membantu temannya untuk mendapatkan pensil kadifan terputus	✓	
	Bekerjasama dengan teman dalam kelompok ketika melakukan kegiatan	✓	

Saran mengenai instrumen pengamatan gogder dan interaksi sosial yang digunakan dalam penelitian ini:

Jember 23-9-2019  
 Validator  
 Alfiah, S.Pd, M.Pd  
 Np 197010200001010

## LAMPIRAN M . PERHITUNGAN UJI VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

1. Uji Validitas Skala Penggunaan *Gadget* (X)

## Correlations

		x1	x2	x3	x4	x5	total
x1	Pearson Correlation	1	.632**	.693**	.720**	.245	.830**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.201	.000
	N	29	29	29	29	29	29
x2	Pearson Correlation	.632**	1	.528**	.589**	.114	.731**
	Sig. (2-tailed)	.000		.003	.001	.557	.000
	N	29	29	29	29	29	29
x3	Pearson Correlation	.693**	.528**	1	.617**	.614**	.879**
	Sig. (2-tailed)	.000	.003		.000	.000	.000
	N	29	29	29	29	29	29
x4	Pearson Correlation	.720**	.589**	.617**	1	.366	.836**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000		.051	.000
	N	29	29	29	29	29	29
x5	Pearson Correlation	.245	.114	.614**	.366	1	.623**
	Sig. (2-tailed)	.201	.557	.000	.051		.000
	N	29	29	29	29	29	29
Total	Pearson Correlation	.830**	.731**	.879**	.836**	.623**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	29	29	29	29	29	29

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

2. Uji Validitas Skala Interaksi Sosial Anak (Y)

Correlations

		hasil1	hasil2	hasil3	hasil4	hasil5	hasil6	hasil7	hasil8	hasil9	hasil10	total
hasil1	Pearson Correlation	1	.772**	.524**	.705**	.667**	.580**	.667**	.323	.557**	.532**	.833**
	Sig. (2-tailed)		.000	.003	.000	.000	.001	.000	.082	.001	.002	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
hasil2	Pearson Correlation	.772**	1	.637**	.607**	.733**	.696**	.637**	.353	.588**	.477**	.859**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.056	.001	.008	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
hasil3	Pearson Correlation	.524**	.637**	1	.443*	.575**	.616**	.419*	.460*	.609**	.629**	.776**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000		.014	.001	.000	.021	.011	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
hasil4	Pearson Correlation	.705**	.607**	.443*	1	.477**	.558**	.596**	.369*	.496**	.631**	.766**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.014		.008	.001	.001	.045	.005	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
hasil5	Pearson Correlation	.667**	.733**	.575**	.477**	1	.532**	.565**	.384*	.358	.277	.733**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.008		.002	.001	.036	.052	.139	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
hasil6	Pearson Correlation	.580**	.696**	.616**	.558**	.532**	1	.661**	.382*	.736**	.470**	.834**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.001	.002		.000	.037	.000	.009	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
hasil7	Pearson Correlation	.667**	.637**	.419*	.596**	.565**	.661**	1	.359	.387*	.383*	.752**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.021	.001	.001	.000		.051	.035	.037	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
hasil8	Pearson Correlation	.323	.353	.460*	.369*	.384*	.382*	.359	1	.387*	.540**	.596**



	Sig. (2-tailed)	.082	.056	.011	.045	.036	.037	.051		.035	.002	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
hasil9	Pearson Correlation	.557**	.588**	.609**	.496**	.358	.736**	.387*	.387*	1	.432*	.743**
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.000	.005	.052	.000	.035	.035		.017	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
hasil10	Pearson Correlation	.532**	.477**	.629**	.631**	.277	.470**	.383*	.540**	.432*	1	.691**
	Sig. (2-tailed)	.002	.008	.000	.000	.139	.009	.037	.002	.017		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Total	Pearson Correlation	.833**	.859**	.776**	.766**	.733**	.834**	.752**	.596**	.743**	.691**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## LAMPIRAN O. DATA UJI RELIABILITAS

1. Uji Reliabilitas Penggunaan *Gadget* (X)

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.801	.908	6

Berdasarkan data di atas dapat di ketahui bahwa nilai *Cronbach Alpha* Penggunaan *Gadget* dari setiap variabel lebih besar dari *Cronbach Alpha* ketetapan yaitu 0,60 dan hasilnya nilainya adalah 0.801 dapat dinyatakan setiap variabel reliabel atau layak di gunakan sebagai alat pengumpulan data.

## 2. Uji Reliabilitas Interaksi Sosial

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.777	.936	11

Berdasarkan data di atas dapat di ketahui bahwa nilai *Cronbach Alpha* Interaksi Sosial dari setiap variabel lebih besar dari *Cronbach Alpha* ketetapan yaitu 0,60 dan hasilnya nilainya adalah 0.777 dapat dinyatakan setiap variabel reliabel atau layak di gunakan sebagai alat pengumpulan data.

*LAMPIRAN Q. DATA PENELITIAN PENGGUNAAN GADGET DAN INTERAKSI SOSIAL*

a. Penggunaan Gadget

Jumlah Butir Pertanyaan 5

Skor min  $1 \times 5 = 5$

Skor Max  $4 \times 5 = 20$

Kelas Interval  $k = 1 + 3,3 \log (n)$

$$= 1 + 3,3 \log (5)$$

$$= 1 + 3,3 (0,69)$$

$$= 1 + 2,30$$

$$= 3,30 (3)$$

Jarak kelas interval  $(20-5)/3 = 5$

Jumlah Skor	Ketepatan
5 – 19	Tinggi
10 – 4	Sedang
5 – 9	Rendah

## b. Interaksi Sosial

Jumlah Butir Pertanyaan 5

Skor min  $1 \times 10 = 10$

Skor Max  $4 \times 10 = 40$

Kelas Interval  $k = 1 + 3,3 \log (n)$

$$= 1 + 3,3 \log (40)$$

$$= 1 + 3,3 (1,60)$$

$$= 1 + 5,28$$

$$= 6,28 (6)$$

Jarak kelas interval  $(40-10)/3 = 5$

Jumlah Skor	Ketepatan
31 – 36	Sangat Tinggi
26 – 30	Tinggi
20 – 25	Sedang
15 – 19	Rendah
10 – 14	Sangat

## LAMPIRAN R. UJI HIPOTES ANALISIS PRODUCT MOMENT

Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial

## Correlations

		PENGGUNAAN GADGET	INTERAKSI SOSIAL
PENGGUNAAN GADGET	Pearson Correlation	1	.370**
	Sig. (2-tailed)		.004
	N	58	58
INTERAKSI SOSIAL	Pearson Correlation	.370**	1
	Sig. (2-tailed)	.004	
	N	58	58

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## LAMPIRAN S. REKAPITULASI JAWABAN RESPONDEN

## 1. Skala Penggunaan Gadget (X)

No.	Nama	Skor Penilaian Penggunaan Gadget (X)				
		X1	X2	X3	X4	X5
1.	P1	4	1	4	4	3
2.	P2	4	4	4	4	4
3.	P3	4	4	4	4	4
4.	P4	1	1	3	4	4
5.	P5	3	3	4	4	4
6.	P6	2	3	3	4	4
7.	P7	4	4	4	3	2
8.	P8	2	4	2	4	1
9.	P9	3	4	4	4	4
10.	P10	4	4	3	4	2
11.	P11	1	1	3	4	4
12.	P12	2	2	3	4	3
13.	P13	4	4	2	3	1
14.	P14	3	3	3	1	2
15.	P15	1	2	3	4	3
16.	P16	1	2	3	3	2
17.	P17	1	3	3	4	2
18.	P18	1	2	3	4	3
19.	P19	2	3	4	4	3
20.	P20	1	3	3	4	3
21.	P21	2	3	3	4	3
22.	P22	1	3	3	4	3
23.	P23	1	2	3	4	3
24.	P24	1	3	3	4	3
25.	P25	2	3	3	4	3
26.	P26	1	2	3	4	3
27.	P27	4	4	4	4	4
28.	P28	4	4	4	3	3
29.	P29	3	4	3	4	3
30.	P30	4	4	4	4	4
31.	P31	4	4	4	4	1
32.	P32	1	2	3	4	3
33.	P33	3	4	3	4	4
34.	P34	3	4	3	4	4

No.	Nama	Skor Penilaian Penggunaan <i>Gadget</i> (X)				
		X1	X2	X3	X4	X5
35.	P35	3	3	3	4	4
36.	P36	4	4	4	4	4
37.	P37	4	4	3	4	1
38.	P38	4	4	4	4	4
39.	P39	4	4	4	4	4
40.	P40	3	4	4	4	1
41.	P41	4	4	4	4	4
42.	P42	1	3	2	4	3
43.	P43	4	4	4	4	4
44.	P44	3	3	4	4	1
45.	P45	4	4	4	4	4
46.	P46	4	4	4	4	4
47.	P47	3	4	4	4	3
48.	P48	4	1	4	4	4
49.	P49	3	3	4	4	4
50.	P50	3	3	4	4	4
51.	P51	4	4	4	4	4
52.	P52	4	4	4	3	4
53.	P53	4	4	4	4	4
54.	P54	4	1	4	4	4
55.	P55	1	1	4	4	4
56.	P56	4	4	4	4	4
57.	P57	4	4	4	4	4
58.	P58	4	4	4	4	4

Keterangan:

X1 : butir soal ke-1

X2 : butir soal ke-2

X3 : butir soal ke-3

X4 : butir soal ke-4

X5 : butir soal ke-5

## LAMPIRAN T. RELAPITULASI JAWABAN RESPONDEN

## 2. Skala Interaksi Sosial Anak (Y)

No.	Nama	Skor Penilaian Interaksi Sosial Anak (Y)									
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10
1.	P1	4	3	4	2	4	4	3	4	3	3
2.	P2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2
3.	P3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4
4.	P4	2	2	2	2	3	3	2	3	1	3
5.	P5	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3
6.	P6	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2
7.	P7	4	3	4	4	4	3	3	1	2	4
8.	P8	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3
9.	P9	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
10.	P10	2	4	3	3	3	1	1	3	2	3
11.	P11	2	2	3	1	4	4	3	2	3	3
12.	P12	3	2	1	4	2	1	2	4	3	4
13.	P13	3	2	1	3	2	3	2	4	3	4
14.	P14	4	3	2	1	3	2	4	4	3	2
15.	P15	3	3	2	3	4	3	3	4	2	3
16.	P16	3	2	2	2	4	3	1	3	4	2
17.	P17	3	2	2	1	4	3	2	3	4	3
18.	P18	3	3	2	4	3	3	2	3	2	3
19.	P19	2	2	2	3	3	3	2	3	1	3
20.	P20	2	2	3	2	3	2	2	3	1	3
21.	P21	2	2	3	1	3	2	1	3	1	3
22.	P22	2	3	2	2	3	2	1	3	2	2
23.	P23	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3
24.	P24	2	2	2	1	3	3	2	3	2	3



No.	Nama	Skor Penilaian Interaksi Sosial Anak (Y)									
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10
25.	P25	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3
26.	P26	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2
27.	P27	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3
28.	P28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
29.	P29	3	3	4	3	4	4	2	2	3	3
30.	P30	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
31.	P31	3	3	2	3	4	3	4	4	2	3
32.	P32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
33.	P33	3	3	3	2	4	4	3	3	2	2
34.	P34	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3
35.	P35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
36.	P36	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
37.	P37	3	3	3	3	4	4	4	2	2	3
38.	P38	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3
39.	P30	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
40.	P40	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3
41.	P41	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3
42.	P42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
43.	P43	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
44.	P44	4	4	3	3	4	4	3	4	2	3
45.	P45	3	3	4	2	4	3	3	3	1	2
46.	P46	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
47.	P47	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3
48.	P48	3	4	3	2	3	4	2	3	4	3
49.	P49	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3
50.	P50	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
51.	P51	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3

No.	Nama	Skor Penilaian Interaksi Sosial Anak (Y)									
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10
52.	P52	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3
53.	P53	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
54.	P54	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3
55.	P55	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3
56.	P56	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3
57.	P57	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3
58.	P58	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3

Keterangan:

- Y1 : butir soal ke-1  
Y2 : butir soal ke-2  
Y3 : butir soal ke-3  
Y4 : butir soal ke-4  
Y5 : butir soal ke-5  
Y6 : butir soal ke-6  
Y7 : butir soal ke-7  
Y8 : butir soal ke-8  
Y9 : butir soal ke-9  
Y10 : butir soal ke-10

*LAMPIRAN U. DOKUMENTASI PENELITIAN*




Gambar R.3 Pengisian Angket Hari Ketiga



Gambar R.4 Pengisian Angket Hari Keempat

## LAMPIRAN V. SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 • Faximile: 0331-339029  
Laman: www.fkip.unsj.ac.id

No/nor 6.598/UN25.1.5/LT/2019  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

17 9 AUG 2019

Yth. Kepala  
TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung

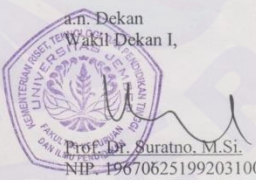
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Dwi Mei Mentari Marta  
NIM : 150210205082  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember dengan judul "Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Interaksi Sosial Anak di Kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan I,  
Prof. Dr. Suratno, M.Si.  
NIP. 196706251992031003



## LAMPIRAN W. SURAT KETERANGAN PENELITIAN

**TAMAN KANAK – KANAK MUSLIMAT NU SUNAN GIRI**

Jl. Dr. Wahidin Sudirohusodo No.89 Dusun Kebonsari RT 01 RW 016  
Desa Balunglor Kecamatan Balung Kabupaten Jember Telp.0336622262

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor:09 /TKMNU/SG-B/VIII/2019

Yang Bertanda Tangan di bawah ini :

Nama : ALFIYAH,S.Pd.M.Pd.  
NIP : 197012062005012010  
Jabatan : Kepala  
Nama Lembaga : TK Muslimat NU Sunan Giri  
Alamat Lembaga : Jl. Dr. Wahidin Sudirohusodo 89 Dusun Kebonsari  
Desa Balunglor Kecamatan Balung Kabupaten Jember.

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dwi Mei Mentari Marta  
TTL : Jember,25 Mei 1996  
NIM : 150210205082  
Prodi : Pendidikan Guru PAUD  
Universitas : Universitas Jember

Adalah benar telah melakukan penelitian guna penyusunan Skripsi yang dimulai tanggal 20 Agustus 2019 s/d 30 September 2019 dengan judul “ *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak di Kelompok A TK Muslimat NU Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019 /2020* “

Demikian Surat keterangan ini disampaikan,agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 30 September 2019

Kepala TKMNU Sunan Giri



ALFIYAH,S.Pd.M.Pd.  
NIP.197012062005012010

## LAMPIRAN X. BIODATA

## BIODATA MAHASISWA



Nama : Dwi Mei Mentari Marta  
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 25 Mei 1996  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Asal : Dusun Pontang Krajan RT/RW 011/003  
 Pontang Ambulu Jember  
 Telepon : 082232547505  
 Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini/ PG PAUD  
 Jurusan : Ilmu Pendidikan  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Email : [Dwime1996@gmail.com](mailto:Dwime1996@gmail.com)

## Latar Belakang Pendidikan

No.	Nama Sekolah	Alamat	Tahun Lulus
1.	TK AL-HIDAYAH 68	Pontang Krajan	2003
2.	SDN PONTANG 01	Pontang Krajan	2009
3.	SMP ISLAM AMBULU	Ambulu	2012
4.	SMA BIMA AMBULU	Ambulu	2015
5.	UNIVERSITAS JEMBER	Jember	2019