



**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN
KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK
KELOMPOK B DI RA PLUS AL-FALAH
KABUPATEN BONDOWOSO**

SKRIPSI

Oleh:
Vina Aprilinda
NIM 140210205068

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**



**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN
KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK
KELOMPOK B DI RA PLUS AL-FALAH
KABUPATEN BONDOWOSO**

SKRIPSI

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

Oleh:
Vina Aprilinda
NIM 140210205068

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nyasehingga karya tulis ini dapat tersusun dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ayahanda Mulyo Sucipto dan Ibunda Eni Rabiyyah serta keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat, dukungan, kasih sayang, serta doa sepenuh hati. Terimakasih atas cinta kasih yang tiada terhingga dan menjadi sumber semangat selama ini;
2. Guru sejak Taman Kanak-Kanak hingga Perguruan Tinggi, serta Dosen Pembimbing maupun Dosen Penguji atas segala bimbingan dan ilmu yang telah diberikan;
3. Ibu Dra. Khutobah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang berkenan memberikan motivasi dan semangat untuk terus meraih cita-cita yang tinggi.
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember.

MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

“dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya”
(terjemahan Qs. An Najm 53 : 39)¹

إِنِّي ظَنَنْتُ أَنِّي مُلَاقٍ حِسَابِيَهٗ

“Sesungguhnya aku yakin, bahwa (suatu saat) aku akan menerima perhitungan
terhadap diriku” (terjemah Qs. Al Haqqah 69: 20)¹



¹ Kementerian Agama Republik Indonesia. 2008. Al-Qur'an Terjemah dan Transliterasi. Bandung: Fajar Utama Madani

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vina Aprilinda

NIM : 140210205068

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Hubungan antara Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi 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 mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 03 Juli 2018

Yang menyatakan,

Vina Aprilinda

140210205068

SKRIPSI

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN
KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK
KELOMPOK B DI RA PLUS AL-FALAH
KABUPATEN BONDOWOSO**

Oleh

Vina Aprilinda
140210205068

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

Dosen Pembimbing Anggota : Drs. H. Misno A. Lathif, M.Pd.

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN
KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK
KELOMPOK B DI RA PLUS AL-FALAH
KABUPATEN BONDOWOSO**

SKRIPSI

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

Oleh:

Nama : Vina Aprilinda
NIM : 140210205068
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : PG PAUD
Angkatan : 2014
Daerah Asal : Bondowoso
Tempat/Tanggal Lahir : Bondowoso, 19 April 1996

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen pembimbing II,

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

Drs. H. Misno A. Lathif, M.Pd.
NIP. 195508131981031003

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Hubungan antara Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso” karya Vina Aprilinda telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Selasa, 03 Juli 2018

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yulianti, M.Pd.
NIP. 19610729 198802 2 001

Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.
NIP. 19550813 198103 1 003

Anggota I,

Anggota II

Dra. Khutobah, M.Pd.
NIP. 195610031982122001

Luh Putu Indah B., S.Pd.,M.Pd.
NIP. 19871211 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 antara Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso; Vina Aprilinda; 140210205068; 2018: 60 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini; Jurusan Ilmu Pendidikan; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Gadget merupakan perangkat atau alat elektronik yang memiliki fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. *Gadget* memiliki pengaruh yang signifikan bagi manusia, salah satunya adalah mampu mengembangkan kemampuan intelektual, namun disisi lain dapat membuat seseorang kecanduan *gadget* sehingga tidak dapat bersosialisasi dengan baik. Pengguna *gadget* terdiri dari semua kalangan termasuk anak usia dini. Anak usia dini adalah anak usia lahir-8 tahun yang berada dalam masa emas untuk tumbuh dan mengembangkan potensi yang bersumber dari pengembangan aspek perkembangannya. Pada usia dini anak diharapkan mampu berinteraksi sosial dengan lingkungan dibandingkan dengan benda. Namun pada kenyataannya, saat ini anak-anak lebih banyak berinteraksi dengan benda (*gadget*) dibandingkan berinteraksi dengan orang lain. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di RA Plus Al-Falah, terdapat beberapa anak yang menggunakan *gadget* di lingkungan sekolah. Saat anak bermain *gadget*, anak fokus dengan *gadget*-nya dan tidak mau bermain bersama teman-temannya. Hal tersebut menyebabkan interaksi anak dengan orang lain menjadi berkurang. Namun, dari seluruh anak yang menggunakan *gadget* masih terdapat beberapa anak yang mampu berinteraksi dengan baik bersama temannya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “adakah hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso dan seberapa besar hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso?”. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah hubungan antara penggunaan

gadget dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso dan untuk mengetahui seberapa besar hubungan hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini berlokasi di RA Plus Al-Falah Kecamatan Maesan Kabupaten Bondowoso yang dilakukan selama dua minggu, yaitu pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Metode pengambilan data menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B yang menggunakan *gadget* berjumlah 22 anak. Uji validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus tata jenjang kemudian untuk uji reliabilitas dikoreksi kembali menggunakan rumus *spearman brown*. Teknik analisis data menggunakan rumus tata jenjang yang dihitung secara manual.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa r hitung sebesar $-0,656$, sedangkan r tabel sebesar $0,428$ ($N=22$ dengan taraf kepercayaan 95%), sehingga hitung lebih besar dari r tabel ($0,656 > 0,428$), maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan negatif antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa besarnya hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial adalah $-0,656$ atau $43,03\%$, sehingga penggunaan *gadget* memiliki kontribusi sebesar $43,03\%$, sedangkan sisanya $56,97\%$ dipengaruhi oleh faktor lain.

Saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian ini adalah hendaknya orang tua mendampingi anak saat bermain *gadget*, menerapkan secara tergas terkait dengan aturan penggunaan *gadget*, serta memberikan dukungan dan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi dengan lingkungan. Sekolah diharapkan mampu menerapkan aturan terkait penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah, memberi perhatian khusus pada anak yang memiliki kemampuan interaksi yang rendah, serta memiliki area khusus bagi orang tua saat menunggu anaknya.

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, shalawat serta salam disampaikan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, sehingga skripsi dengan judul “Hubungan antara Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) sebagai sarjana pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, disampaikan terimakasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D. selaku rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik M.Sc., Ph.D. selaku Dekan FKIP Universitas Jember, yang memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian skripsi ini;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd. selaku ketua jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Jember sekaligus Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan nasihat dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
4. Dra. Khutobah, M.Pd. selaku ketua program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini sekaligus dosen penguji yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini;
5. Drs. H. Misno A. Lathif, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah sabar membimbing hingga skripsi ini dapat terselesaikan;
6. Ibu Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembahas yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini;
7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Jember yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat;
8. Guruku di TK Al-Furqon, SD Negeri Maesan, SMP Negeri 2 Maesan, dan SMA Negeri 3 Bondowoso yang telah mendidik dari awal hingga masuk ke perguruan tinggi ini;

9. Kepala sekolah RA Plus Al-Falah, guru, wali murid, dan anak kelompok B RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian serta memberikan informasi yang dibutuhkan;
10. Ayahanda Mulyo Sucipto dan Ibunda Eni Rabiyah yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan do'a maupun materi serta kepercayaan yang besar selama ini;
11. Kakakku Alm. Agus Abdi Wibowo, adik-adikku Ferdy Bagus Tri Wibowo, dan Fajri Akbar Wibowo yang tiada henti memberikan semangat dan menjadi sumber motivasi dalam hidup;
12. Iqbal Fatoni yang selalu menemani, membantu, serta memberikan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini;
13. Teman-teman Chat Bebas Nofi, Indah, Hilma, Endang, Ulfa, Nikmah, dan Dwi yang selalu mendukung dan memberikan keceriaan selama kuliah di Universitas Jember;
14. Seluruh teman-teman ECE'14 yang telah menemani dan membantu selama kuliah;
15. Semua pihak yang membantu dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala bimbingan, bantuan, dukungan, do'a, dan motivasi yang diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Skripsi ini telah dibuat dengan sebaik mungkin, namun kritik dan saran dari semua pihak akan diterima demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jember, 03 Juli 2018

Penulis,

Vina Aprilinda

NIM 140210205068

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penggunaan Gadget	6
2.1.1 Pengertian <i>Gadget</i>	6
2.1.2 Bentuk Penggunaan <i>Gadget</i>	7
2.1.3 Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	12
2.2 Kemampuan Interaksi Sosial	14
2.2.1 Pengertian Kemampuan Interaksi Sosial.....	14
2.2.2 Syarat-Syarat Terjadinya Interaksi Sosial	15

	<i>Halaman</i>
2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Sosial	17
2.2.4 Interaksi Sosial Anak Usia Dini	18
2.3 Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Kemampuan Interaksi Sosial	21
2.4 Kajian Penelitian Terdahulu.....	22
2.5 Hipotesis.....	25
BAB 3. METODE PENELITIAN	27
3.1 Jenis Penelitian	27
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	28
3.4 Definisi Operasional.....	29
3.4.1 Penggunaan <i>Gadget</i>	29
3.4.2 Kemampuan Interaksi Sosial	29
3.5 Rancangan Penelitian	29
3.6 Data dan Sumber Data	31
3.6.1 Sumber Data Primer	31
3.6.2 Sumber Data Sekunder	31
3.7 Metode Pengumpulan Data.....	31
3.7.1 Angket	31
3.7.2 Observasi	32
3.7.3 Dokumentasi.....	33
3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas	33
3.8.1 Uji Validitas.....	33
3.8.2 Uji Reliabilitas.....	35
3.9 Teknik Penyajian dan Analisis Data	38
3.9.1 Teknik Penyajian Data.....	38
3.9.2 Teknik Analisis Data	39

	<i>Halaman</i>
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Hasil Penelitian	41
4.1.1 Data Pendukung	41
a. Profil RA Plus Al-Falah	41
b. Data Peserta Didik Kelompok B di RA Plus Al-Falah.....	42
c. Data Wali Murid Kelompok B di RA Plus Al-Falah.....	42
Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan di RA Plus Al-Falah	43
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian	43
4.1.3 Penyajian dan Interpretasi Data	44
a. Hubungan antara Penggunaan Aplikasi (X_1) dengan Kontak Sosial (Y_1)	47
b. Hubungan antara Penggunaan Aplikasi (X_1) dengan Komunikasi (Y_2).....	48
c. Hubungan antara Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> (X_2) dengan Kontak Sosial (Y_1)	49
d. Hubungan antara Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> (X_2) dengan Komunikasi (Y_2)	51
4.1 Pembahasan	52
4.4.1 Analisis Data	52
a. Hubungan antara Penggunaan Aplikasi (X_1) dengan Kontak Sosial (Y_1)	54
b. Hubungan antara Penggunaan Aplikasi (X_1) dengan Komunikasi (Y_2).....	54
c. Hubungan antara Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> (X_2) dengan Kontak Sosial (Y_1)	55
d. Hubungan antara Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> (X_2) dengan Komunikasi (Y_2)	55
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

	<i>Halaman</i>
Tabel 2.1 Durasi Penggunaan <i>Gadget</i> berdasarkanKelompok Usia	10
Tabel 2.2 Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini	11
Tabel 2.3 Kajian Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 3.1 Hasil Penghitungan Uji Validitas Instrumen Angket.....	35
Tabel 3.2 Hasil Penghitungan Uji Validitas Instrumen Observasi	35
Tabel 3.3 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas Tes	37
Tabel 3.4 Tabel Kerja Uji Reliabilitas Instrumen Angket	37
Tabel 3.5 Tabel Kerja Uji Reliabilitas Instrumen Observasi	38
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	43
Tabel 4.2 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi	44
Tabel 4.3 Tabel Kerja Menghitung Korelasi Variabel X (Penggunaan <i>Gadget</i>) dengan Variabel Y (Kemampuan Interaksi Sosial)	45
Tabel 4.4 Tabel Kerja Menghitung Korelasi Variabel X ₁ (Penggunaan Aplikasi) dengan Variabel Y ₁ (Kontak Sosial).....	47
Tabel 4.5 Tabel Kerja Menghitung Korelasi Variabel X ₁ (Penggunaan Aplikasi) dengan Variabel Y ₂ (Komunikasi).....	48
Tabel 4.6 Tabel Kerja Menghitung Korelasi Variabel X ₂ (Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>) dengan Variabel Y ₁ (Kontak Sosial).....	50
Tabel 4.7 Tabel Kerja Menghitung Korelasi Variabel X ₂ (Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>) dengan Variabel Y ₂ (Komunikasi).....	51
Tabel 4.8 Hasil Analisis Hubungan antara Penggunaan <i>Gadget</i> (X) dengan Kemampuan Interaksi Sosial (Y)	54

DAFTAR GAMBAR

	<i>Halaman</i>
Gambar 3.1 Rancangan Penelitian	30



DAFTAR LAMPIRAN

	<i>Halaman</i>
A. Matrik Penelitian.....	61
B. Pedoman Instrumen Penelitian.....	62
B.1 Kisi-kisi Angket.....	62
B.2 Kisi-kisi Lembar Observasi.....	62
B.3 Pedoman Dokumentasi.....	62
C. Angket Penelitian Penggunaan <i>Gadget</i> Anak.....	63
D. Lembar Observasi Kemampuan Interaksi Sosial Anak.....	64
D.1 Rubrik Penilaian Observasi Kemampuan Interaksi Sosial Anak.....	66
E. Uji Validitas.....	68
E.1 Tabel Persiapan Analisis Uji Validitas Instrumen Angket(X).....	68
E.2 Tabel Persiapan Analisis Uji Validitas Instrumen Observasi(Y).....	69
E.3 Penghitungan Uji Validitas Intsrumen Angket.....	70
E.4 Penghitungan Uji Validitas Intsrumen Observasi.....	84
F. Uji Reliabilitas.....	92
F.1 Tabel Persiapan Analisis Uji Reliabilitas Instrumen Angket (X).....	92
F.2 Tabel Persiapan Analisis Uji Reliabilitas Instrumen Observasi (Y)....	93
G. Dokumentasi.....	94
G.1 Profil Lembaga.....	94
G.2 Data Peserta Didik Kelompok B RA Plus Al-Falah.....	95
G.3 Data Peserta Didik Pengguna <i>Gadget</i>	96
G.4 Data Wali Murid Kelompok B RA Plus Al-Falah.....	97
G.5 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	99
H. Rekapitulasi Hasil Penelitian.....	100
H.1 Tabel Hasil Penelitian Instrumen Angket (X).....	100
H.2 Tabel Hasil Penelitian Instrumen Observasi (Y).....	102
I. Bukti Angket Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak.....	104
J. Bukti Lembar Observasi Kemampuan Interaksi Sosial Anak.....	108
K. Foto Pelaksanaan Kegiatan.....	110

L. Surat Ijin Penelitian.....	114
M. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	115
N. Biodata Mahasiswa	116



BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bagian ini diuraikan tentang: 1) latar belakang; 2) rumusan masalah; 3) tujuan penulisan; 4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat seiring dengan perkembangan zaman. Berbagai macam teknologi diciptakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Hal ini membuktikan bahwa daya pikir dan pola perilaku masyarakat semakin maju dan berkembang. Saat ini masyarakat memanfaatkan teknologi dalam segala bidang baik komunikasi, pendidikan, *marketing*, dan lain sebagainya.

Gadget merupakan salah satu bukti perkembangan zaman. *Gadget* diartikan sebagai perangkat atau alat elektronik yang memiliki fungsi tertentu. *Gadget* memiliki bentuk bermacam-macam seperti *smartphone*, tablet, laptop, PSP, dan sebagainya. *Gadget* memiliki pengaruh yang signifikan bagi manusia, salah satunya adalah mampu mengembangkan kemampuan intelektual, namun disisi lain penggunaan *gadget* secara terus menerus dapat mempengaruhi pola perilaku manusia. Seseorang yang secara terus menerus menggunakan *gadget* dapat mengalami kecanduan sehingga ia akan lebih senang menggunakan *gadget* dibandingkan berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sekitarnya.

Menristekdikti (2017) menyebutkan angka pengguna *smartphone* di Indonesia kini mencapai sekitar 25% dari total penduduk atau sekitar 65 juta orang. Hal ini menjadikan negara Indonesia sebagai negara ke 5 terbesar pengguna *gadget* khususnya *smartphone* di dunia. Pengguna *gadget* berasal dari semua kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Saat ini anak usia 2 tahun sudah mampu mengoperasikan *gadget* dengan sangat baik melebihi kemampuan orangtuanya.

Menurut NAEYC (*National Association for The Education Young Children*) (dalam Aisyah, 2009: 1.3) “anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada

keluarga (*family child care home*), pendidikan pra sekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD”.

Masa usia dini sering disebut dengan istilah *golden age* atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak berada dalam masa peka untuk tumbuh dengan pesat, sehingga pada masa ini adalah masa yang sangat tepat untuk menggali potensi kecerdasan anak sebanyak-banyaknya. Potensi kecerdasan anak bersumber dari pengembangan beberapa aspek perkembangan yang harus dilalui anak. Aspek perkembangan tersebut meliputi aspek perkembangan moral dan agama, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan seni, aspek perkembangan fisik dan motorik, serta aspek perkembangan sosial dan emosional.

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan pada awal masa kanak-kanak adalah aspek sosial, karena menurut Waldrop dan Halverson (dalam Hurlock, 2003:119) sikap sosial pada anak usia 7,5 tahun diramalkan oleh sikap sosial yang terjadi pada usia 2,5 tahun. Hal ini membuktikan bahwa penting bagi anak usia dini untuk menyelesaikan tugas perkembangannya, khususnya dalam memperoleh latihan dan pengalaman untuk menjadi anggota kelompok teman sebayanya. Hurlock (2003:117) juga berpendapat bahwa anak yang lebih menyukai interaksi dengan manusia dibandingkan benda akan lebih mengembangkan kecakapan sosial sehingga anak tersebut lebih populer dibandingkan anak yang interaksi sosialnya terbatas.

Pada kenyataannya, saat ini anak-anak lebih banyak berinteraksi dengan benda (*gadget*) dibandingkan berinteraksi dengan orang lain. *Gadget* memiliki tampilan yang praktis dan menarik serta dapat dilengkapi dengan berbagai aplikasi permainan. Hal tersebut membuat anak lebih tertarik untuk bermain *gadget* dibandingkan bermain dengan teman-temannya.

Saat ini menggunakan *gadget* sudah menjadi suatu kebiasaan, bahkan sebagian dari orangtua sudah memfasilitasi anaknya dengan *gadget*-nya sendiri. Hal ini dilakukan orangtua untuk mengalihkan anak agar tidak mengganggu pekerjaannya, sehingga orangtua dapat lebih leluasa dalam melakukan aktivitas. Selain itu, sebagian dari orangtua merasa bangga jika anaknya sudah mampu

mengoperasikan *gadget* sendiri, mereka juga menilai penting untuk mengenalkan teknologi pada anak sejak dini.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso, terdapat beberapa anak yang menggunakan *gadget* di lingkungan sekolah. Hal ini disebabkan tidak ada area yang membatasi orangtua dengan anak, sehingga anak dapat dengan mudah meminjam dan bermain *gadget* milik orangtua. Saat anak bermain *gadget*, anak fokus dengan *gadget* miliknya dan tidak mau bermain bersama teman-temannya. Hal tersebut menyebabkan interaksi anak dengan orang lain menjadi berkurang. Namun, dari seluruh anak yang menggunakan *gadget* masih terdapat beberapa anak yang mampu berinteraksi dengan baik bersama temannya.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini akan mengkaji mengenai penggunaan *gadget* pada anak dengan kemampuan interaksi sosial anak untuk menguji ada tidaknya hubungan dua variabel tersebut. Oleh karena itu, diangkat sebuah judul penelitian “hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Adakah hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso?
- 1.2.2 Seberapa besar hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso.
- 1.3.2 Untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Bagi orangtua
 - a. Dapat mengetahui kemampuan interaksi sosial anak.
 - b. Dapat mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak.
 - c. Sebagai bahan masukan untuk memperhatikan intensitas penggunaan *gadget* bagi anak.
- 1.4.2 Bagi sekolah
 - a. Sebagai bahan masukan dalam merumuskan peraturan terkait dengan penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah.
 - b. Menjadi bahan masukan untuk lebih meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan interaksi sosial anak didik.
 - c. Menjadi bahan evaluasi dalam penyelenggaraan pendidikan di lembaga tersebut.

1.4.3 Bagi peneliti

- a. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan tentang *gadget* serta kemampuan interaksi sosial anak.
- b. Dapat memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian.
- c. Dapat bersikap kritis terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- d. Sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar strata satu.

1.4.4 Bagi peneliti lain

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam mengadakan penelitian selanjutnya sengan permasalahan yang sejenis.
- b. Dapat digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan penelitian yang sejenis.
- c. Dapat menambah wawasan dan informasi tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi anak usia dini.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini dipaparkan beberapa teori yang digunakan sebagai dasar dan acuan dalam penelitian hubungan penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso. Rincian beberapa teori tersebut diuraikan sebagai berikut. 1) Penggunaan *gadget*; 2) Kemampuan interaksi sosial; 3) Hubungan penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial; 4) Kajian penelitian terdahulu; dan 5) Hipotesis penelitian.

2.1 Penggunaan *Gadget*

2.1.1 Pengertian *Gadget*

Gadget atau dalam bahasa Indonesia disebut gawai adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Iswidharmanjaya (2014: 7) mengungkapkan bahwa *gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. Fungsi praktis yang dimaksud adalah *gadget* dapat dibawa kemanapun, penggunaan yang tidak rumit, serta dapat mempermudah pekerjaan manusia seperti pekerjaan kantor, pengingat jadwal, kalender, dan lain sebagainya.

Menurut Wulansari (2017: 183), *gadget* merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari, sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. Setiap hari *gadget* memiliki pembaharuan, baik *software* maupun *hardware*, sehingga dari hari ke hari diciptakan *gadget* yang memiliki berbagai kecanggihan baru guna menarik minat konsumen untuk memperbaharui *gadget* yang dimiliki.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi *gadget* memiliki jenis yang beragam, seperti *smartphone*, PSP, tablet, kamera, laptop, *notebook*, dan lain sebagainya. Menurut Iswidharmanjaya (2014: 7), dari beberapa macam *gadget* yang ada, *gadget* yang sering digunakan utamanya oleh anak usia dini adalah *smartphone*, tablet, laptop, dan video konsol.

Pada awalnya *gadget (handphone)* berfungsi sebagai media komunikasi yang dapat membantu seseorang untuk berkomunikasi jarak jauh. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, *gadget* khususnya *smartphone* memiliki beragam fitur seperti pengingat, kamera, radio, peta, perekam suara, pemutar lagu, browser, bahkan dilengkapi dengan berbagai aplikasi sosial media sehingga *gadget* beralih fungsi. *Gadget* bukan hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, namun juga digunakan sebagai media hiburan, media edukasi, media aktualisasi diri, dan lain sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan sebuah alat elektronik yang memiliki fungsi praktis sehingga dapat membantu kegiatan manusia. Sementara yang dimaksud penggunaan *gadget* adalah suatu perbuatan untuk menggunakan suatu barang yaitu *gadget*. *Gadget* memiliki jenis yang beragam sesuai dengan fungsi dan kegunaannya, namun *gadget* yang memiliki fungsi yang cukup lengkap adalah *smartphone*. Hal ini dikarenakan *smartphone* dilengkapi berbagai fitur penunjang aktivitas manusia, sehingga menjadi *gadget* yang paling sering digunakan.

2.1.2 Bentuk Penggunaan *Gadget*

Pengguna *gadget* saat ini tidak hanya terbatas pada orang dewasa. Mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa menggunakan *gadget*. Bahkan anak usia dini (1-2 tahun) yang seharusnya tidak diperbolehkan menggunakan *gadget*, saat ini sudah mulai terbiasa dengan adanya *gadget*. Bagi anak usia 1-2 tahun, *gadget* biasanya digunakan oleh orang tua untuk menenangkan anak saat menangis atau saat orang tua sibuk melakukan aktivitas.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini berbeda dengan penggunaan *gadget* pada remaja dan orang dewasa. Orang dewasa cenderung menggunakan *gadget* untuk kepentingan pekerjaan, sedangkan bagi remaja *gadget* cenderung digunakan untuk bermain sosial media. Namun, bagi anak-anak penggunaan *gadget* hanya digunakan untuk bermain *game* dan menonton *video streaming*. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Ayouby (2017: 15) yang menyatakan bahwa rata-rata bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini hanya dipakai untuk

bermain *game* dan menonton *youtube*, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan *gadget*-nya untuk *browsing*, *chatting*, *sosial media*, dan lain-lain.

Intensitas dan durasi penggunaan *gadget* orang dewasa, remaja dan anak usia dini juga berbeda. Kebanyakan remaja dan orang dewasa memiliki *gadget* sendiri, sehingga intensitas penggunaan *gadget* remaja dan orang dewasa bisa sangat tinggi. Menurut Ayouby (2017: 15) penggunaan *gadget* bagi orang dewasa bisa mencapai 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Berbeda dengan anak usia dini yang hanya meminjam *gadget* milik orangtua, hanya beberapa anak yang memiliki *gadget* sendiri. Hal tersebut menyebabkan adanya batasan dalam penggunaan *gadget*. Namun tidak semua orangtua memahami batasan penggunaan *gadget* pada anak sehingga terkadang anak mengalami kecanduan dalam menggunakan *gadget* yang menyebabkan anak tidak mau lepas dari *gadget*.

Berikut ini akan dijelaskan mengenai bentuk penggunaan *gadget* yaitu aplikasi yang biasa digunakan oleh anak dan intensitas serta durasi penggunaan *gadget* yang dianjurkan bagi anak usia dini:

a. Aplikasi *gadget* bagi anak usia dini

Aplikasi dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah program komputer atau perangkat lunak yang didesain untuk mengerjakan tugas tertentu. Terdapat bermacam-macam aplikasi dalam *gadget* baik aplikasi bawaan maupun aplikasi tambahan. Aplikasi bawaan adalah aplikasi yang ada saat pertama kali *gadget* diperoleh, sedangkan aplikasi tambahan adalah aplikasi yang didapat dengan cara *men-download* atau memasang aplikasi pada *gadget* dari kartu memori. Aplikasi yang digunakan anak usia dini tidak bermacam-macam biasanya aplikasi yang digunakan hanya sebatas aplikasi dasar seperti kamera, pemutar video, penampil gambar, dan *game*.

Menurut penelitian yang dilakukan Sari (2016: 76) penggunaan *gadget* bagi anak usia pra sekolah hanya digunakan untuk bermain *game*, walaupun ada sebagian yang memanfaatkannya untuk belajar mengaji, ataupun belajar suatu hal yang menambah wawasan anak-anak dari aplikasi yang ada dalam *gadget* tersebut. Anak tidak hanya menggunakan *gadget* untuk bermain,

namun juga dapat menggunakan *gadget* untuk belajar, salah satunya melalui game edukatif yang dapat mengembangkan kognisi anak.

Menurut Novitasari (2016: 2) kebanyakan anak-anak menggunakan *gadget* berjenis *smartphone* dan tablet yang sering digunakan untuk mengoperasikan aplikasi permainan baik permainan yang bersifat edukatif maupun petualangan dan hiburan. Jenis *gadget* yang paling sering digunakan oleh anak adalah *smartphone* dan tablet karena jenis *gadget* tersebut memiliki bentuk yang menarik, praktis, serta dapat diisi dengan berbagai aplikasi permainan.

Game (video game) adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Menurut Indrijati (2016: 108) bermain *video game* dapat membuat anak kurang berinteraksi dengan teman-temannya dan menjadikan kesempatan anak untuk bersosialisasi, kompetisi, empati dengan orang lain menjadi berkurang. Jika hal tersebut dibiarkan lebih jauh maka akan memiliki pengaruh pada perkembangan sosial anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Wulansari (2017: 54) yang mengungkapkan bahwa orangtua perlu mewaspadai *game* komputer atau internet karena banya dari *game* tersebut mengandung unsur pornografi, berkelahi tanpa memakai baju, bahkan bersenggama. Jika anak bermain *game*, orang tua diharapkan memilih permainan yang menggunakan strategi, seperti penguasaan wilayah, magic word, atau permainan yang bersifat edukatif.

Orangtua perlu melihat aplikasi yang ada di dalam *gadget*, baik aplikasi yang telah terinstal maupun yang akan diinstal harus disesuaikan dengan rating usia anak. Orangtua dapat mencoba satu persatu untuk memastikan anak menggunakan *gadget* dengan cara yang sehat.

b. Intensitas penggunaan *gadget* bagi anak usia dini

Intensitas adalah suatu keadaan atau ukuran intensnya. Intensitas dalam penelitian ini yaitu tingkat lamanya (durasi) dan seringnya (frekuensi) seseorang dalam menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* bagi

anak usia ini harus dibatasi, seperti yang diungkapkan oleh Raviando dalam Setia (2016), perlu adanya pembatasan penggunaan *gadget* sejak dini. Orangtua harus mengetahui batasan penggunaan sejak pertama kali memberikan *gadget* pada anak.

The American Academy of Pediatrics dan *Canadian Paediatric Society* (dalam Wulansari, 2017: 30) menerbitkan pedoman *screen time* (waktu di depan layar) yaitu sebagai berikut.

- 1) Anak-anak di bawah usia 3 tahun sebaiknya tidak diberikan izin bermain *gadget*, termasuk TV, *smartphone*, atau tablet.
- 2) Anak-anak usia 3-4 tahun disarankan menggunakan *gadget* kurang dari satu jam dalam sehari.
- 3) Anak-anak usia 5 tahun ke atas sebaiknya menggunakan *gadget* tidak lebih dari dua jam dalam sehari untuk penggunaan rekreasional (di luar kebutuhan belajar).

Raviando (dalam Setia, 2016) berpendapat bahwa Anak usia lahir-2 tahun tidak seharusnya dikenalkan pada *gadget* karena terdapat sinar biru dari layar *gadget* yang berbahaya bagi perkembangan otak anak. Anak usia 2-6 tahun hanya diperbolehkan maksimal 1 jam penggunaan. Hal ini dikarenakan anak usia di bawah 6 tahun masih membutuhkan perkembangan sistem motorik kasar dan halus yang sangat banyak. Bagi anak yang berusia di atas 6 tahun, penggunaan *gadget* hanya boleh 2 jam perhari, sehingga dengan waktu yang terbatas anak dapat dilatih untuk memanfaatkan *gadget* dengan sebaik-baiknya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa anak usia lahir-2 tahun tidak diperbolehkan untuk mengenal *gadget*, anak usia 2-6 tahun hanya diperbolehkan maksimal 1 jam penggunaan, dan anak yang berusia diatas 6 tahun hanya diperbolehkan menggunakan *gadget* selama 2 jam perhari. Berikut ini tabel intensitas dan penggunaan *gadget* yang diklasifikasikan berdasarkan kelompok usia menurut Raviando (dalam Setia, 2016):

Tabel 2.1 Durasi Penggunaan *Gadget* berdasarkan Kelompok Usia

Kelompok Usia	Durasi
Lahir-2 Tahun	Tidak diperbolehkan
2-6 Tahun	<60 menit (1 jam)
>6 tahun	<120 menit (2 jam)

Ayouby (2017:19) mengklasifikasikan intensitas penggunaan *gadget* menjadi 3 yaitu tinggi, sedang dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan *gadget* hanya saat waktu senggang dengan durasi pemakaian hanya setengah jam. Kategori sedang jika intensitas penggunaan *gadget* 2-3 kali perhari dengan durasi pemakaian 40-60 menit. Kategori tinggi jika penggunaan *gadget* memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit perhari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian.

Nurmasari (2016: 30) membagi intensitas penggunaan *gadget* menjadi tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Kategori rendah apabila durasi penggunaan 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu. Kategori sedang apabila durasi penggunaan 31-60 menit/hari dengan frekuensi 4-6 hari/minggu. Kategori tinggi apabila durasi penggunaan >60 menit/hari dan dilakukan setiap hari.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat dikategorikan rendah jika kurang dari 30 menit, dikategorikan sedang jika penggunaan *gadget* berkisar antara 30-60 menit, sedangkan penggunaan *gadget* dikategorikan tinggi jika melebihi 60 menit. Berdasarkan keterangan di atas, maka dalam penelitian ini intensitas penggunaan *gadget* bagi anak usia dini terbagi menjadi 4 kriteria sebagai berikut.

Tabel 2.2 Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Kategori	Durasi	Frekuensi
Rendah	1-30 menit	1-2 hari/minggu
Sedang	31-60 menit	3-4 hari/minggu
Tinggi	60-120 menit	5-6 hari/minggu
Sangat tinggi	>120 menit	Setiap hari

Sumber: diolah oleh peneliti

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan anak kecanduan terhadap *gadget*. Berikut ini adalah ciri-ciri anak yang kecanduan *gadget* menurut Wulansari (2017:18):

- 1) Anak menggunakan *gadget* secara terus menerus dan disertai kurangnya minat untuk bersosialisasi dengan orang lain.
- 2) Anak menghabiskan waktu lebih dari dua jam untuk menggunakan *gadget*.

- 3) Anak sering melakukan protes ketika dibatasi saat menggunakan *gadget*.
- 4) Tidak dapat melewatkan waktu sehari pun tanpa *gadget*.
- 5) Anak selalu minta diberi *gadget* dan anak akan mengamuk jika tidak diberikan *gadget*.
- 6) Anak tidak mau beraktivitas diluar rumah. Misalnya, bersikeras minta pulang cepat agar *bisa* bermain *game* di rumah.
- 7) Anak menolak melakukan rutinitas sehari-hari dan lebih memilih bermain *gadget*. Seperti tidak mau disuruh orangtua untuk tidur atau mandi.

Perlu adanya kedisiplinan dan aturan yang tegas terkait dengan penggunaan *gadget* bagi seluruh anggota keluarga, orangtua sebagai contoh bagi anak harus mampu menggunakan *gadget* dengan bijak. Selain batasan waktu penggunaan *gadget*, diperlukan adanya aturan terkait dengan kapan, dimana serta apa saja yang boleh dan tidak boleh anak lakukan saat menggunakan *gadget*. Hal ini bertujuan untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan *gadget*.

2.1.3 Dampak Penggunaan *Gadget*

Gadget memiliki banyak pengaruh dalam kehidupan manusia, bergantung bagaimana manusia menggunakan *gadget* tersebut. Jika manusia dapat memanfaatkan *gadget*, maka *gadget* akan memiliki dampak yang positif bagi kehidupan manusia. Namun sebaliknya, jika manusia tidak dapat menggunakan *gadget* dengan bijak dan tidak ada batasan penggunaan, maka *gadget* akan berdampak buruk bagi kehidupan manusia itu sendiri.

Berikut ini adalah dampak positif *gadget* untuk anak menurut Iswidharmanjaya (2016):

- a. Meningkatkan ketajaman penglihatan. Jenis *game action* dalam *gadget* dapat merangsang penglihatan anak menjadi lebih tajam, karena dalam permainan ini dibutuhkan ketajaman mata yang tinggi dan kemampuan motorik untuk mengendalikan permainan.
- b. Merangsang anak untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru.
- c. Mendukung aspek akademis. *Gadget* dapat mendukung akademis jika seorang anak menggunakan *gadget* untuk belajar atau mencari informasi yang menunjang pelajaran di sekolah..
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa. Bagi anak usia dini *gadget* dapat digunakan untuk pengembangan bahasa, dengan cara mengajak anak bermain *game* pengenalan kata.

- e. Meningkatkan keterampilan mengetik. Bagi anak-anak yang sudah mampu menyusun kata, anak dapat mengetik kata dengan cepat.
- f. Mengurangi tingkat stress. *gadget* dapat digunakan untuk mengurangi ketegangan setelah bersekolah. Namun penggunaannya *gadget* harus diperhatikan agar anak tidak mengalami kecanduan.
- g. Meningkatkan keterampilan matematis. *Gadget* dapat meningkatkan kemampuan matematis ketika anak menggunakan aplikasi khusus, misalnya *game* merancang bangunan.

Dampak negatif *gadget* menurut bill Gates dan Melinda (dalam Wulansari, 2017: 25) adalah sebagai berikut.

- a. Anak bisa terkena pengaruh buruk dari internet, rentan menjadi korban dari predator yang berkeliaran di internet, serta berpotensi menjadi korban *bullying* di dunia digital.
- b. Mempengaruhi perkembangan otak anak ke arah yang negatif
- c. Membuat anak menjadi malas bergerak, sehingga sistem motoriknya lamban untuk berkembang.
- d. Mempengaruhi perkembangan kesehatan mental dan sosialnya. Anak yang kecanduan internet dan *gadget* tidak bisa bersosialisasi dengan baik, sehingga dia tidak memiliki teman bermain.
- e. Membuat anak ketergantungan terhadap *gadget*, sehingga dia tidak bisa bersikap mandiri dalam menyelesaikan masalah.
- f. Anak menjadi lamban dalam berpikir.

Dampak negatif *gadget* menurut Shabrina (2017) adalah mengurangi interaksi dengan orang lain, berpotensi menjauhkan hal-hal yang dekat, malas melakukan aktivitas lainnya, menumbuhkan sikap egosentris, penyebab waktu tidur berkurang, memicu berkembangnya konsumerisme (keinginan untuk membeli *gadget* terbaru untuk mengikuti tren terkini), menurunnya konsentrasi, memicu penyakit mental, terganggunya perkembangan anak, serta kurangnya sosialisme dengan sekitar.

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* memiliki pengaruh bagi kehidupan anak, baik pengaruh yang positif maupun negatif. Lingkungan disekitar anak sangat mempengaruhi dampak yang dihasilkan dari penggunaan *gadget*. Lingkungan disekitar anak khususnya orangtua harus mampu menerapkan aturan dengan tegas terkait penggunaan *gadget* bagi anggota keluarga.

2.2 Kemampuan Interaksi Sosial

2.2.1 Pengertian Kemampuan Interaksi Sosial

Kemampuan dalam kamus besar bahasa Indonesia berasal dari kata mampu yang berarti bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebih. Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Menurut Soehardi (2003: 24) kemampuan atau *abilities* ialah bakat yang melekat pada seseorang untuk melakukan suatu kegiatan secara fisik atau mental yang diperoleh sejak lahir, belajar, dan dari pengalaman. Pendapat tersebut mengungkapkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan pada diri seseorang, baik yang telah dimiliki sejak lahir, maupun diperoleh dari pengalaman dan belajar. Sejalan dengan perkembangannya, seseorang akan memiliki kemampuan dasar seperti kemampuan intelektual, bahasa, dan sosial.

Kemampuan sosial menurut Aisyah (2009: 9.2) merupakan kecakapan seseorang merespon dan mengikat perasaan dengan perasaan positif, dan memiliki kemampuan yang tinggi untuk menarik perhatian mereka. Kemampuan sosial berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial seseorang. Seseorang yang memiliki kemampuan sosial yang baik tentu akan memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik pula, dan sebaliknya. Seseorang yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah akan memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah pula.

Menurut Soekanto (2014: 55) interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Interaksi sosial berkaitan dengan hubungan yang terjadi antara dua orang atau kelompok dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Bonner dalam Ahmadi (1999:54) menyebutkan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara 2 individu atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Interaksi sosial yang dilakukan oleh 2 individu atau kelompok dapat dilakukan secara fisik maupun non fisik, secara fisik yaitu dengan melakukan sentuhan langsung, sedangkan non fisik dapat dilakukan dengan

memberi sapaan kepada orang lain. Interaksi sosial terjadi jika seseorang memberikan respon terhadap apa yang telah dilakukan seseorang baik secara fisik maupun non fisik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu dengan individu lain, atau individu dengan kelompok, ataupun kelompok dengan kelompok yang saling mempengaruhi sehingga menimbulkan hubungan timbal balik. Kemampuan interaksi sosial adalah suatu kemampuan individu atau kelompok dalam menjalin hubungan dengan individu atau kelompok lainnya sehingga menimbulkan suatu hubungan timbal balik. Hubungan timbal balik yang dimaksud adalah memberikan respon terhadap apa yang telah dilakukan. Misalnya bertegur sapa, bejabat tangan, saling berbicara atau bahkan berkelahi merupakan respon yang dihasilkan dari sebuah interaksi.

2.2.2 Syarat-Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Soekanto (2014: 58) menerangkan bahwa interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu:

a. Adanya kontak sosial

Kontak sosial berasal dari bahasa latin *con* atau *cum* yang berarti bersama-sama dan *tango* yang berarti menyentuh. Jadi, arti secara harfiah adalah bersama-sama menyentuh. Kontak sosial juga dapat diartikan sebagai suatu tindakan seseorang dalam melakukan interaksi sosial, baik tindakan yang berupa sentuhan fisik maupun nonfisik.

Menurut Soekanto (2014: 58), secara fisik, kontak baru terjadi apabila terdapat hubungan badaniah . Namun, dalam melakukan sebuah hubungan sosial tidak diperlukan kontak fisik karena seseorang dapat mengadakan hubungan dengan pihak lain tanpa menyentuhnya, misalnya, dengan cara berbicara, baik secara langsung maupun melalui media komunikasi seperti telepon, telegraf, radio, surat dan lain sebagainya.

Kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk (Soekanto, 2014: 59) yaitu antara orang perorangan, antara orang perorangan dengan suatu

kelompok manusia atau sebaliknya, atau antara suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya. Bagi anak usia dini interaksi sosial mencakup interaksi yang dilakukan anak dengan teman sebayanya dan interaksi dengan orang dewasa yang dikenal di lingkungannya. Seperti yang dikemukakan oleh Wiyani (2014: 114-115) “anak berinteraksi dengan teman sebayanya dengan anak yang lebih tua bahkan dewasa”.

Terjadinya suatu kontak sosial tidak hanya tergantung dari tindakan, tetapi juga tanggapan terhadap tindakan tersebut. Kontak sosial dapat bersifat positif atau negatif. Kontak sosial yang bersifat positif mengarah pada suatu kerjasama, sedangkan yang bersifat negatif mengarah pada suatu pertentangan atau bahkan tidak menghasilkan suatu interaksi sosial. Kontak sosial juga dapat bersifat primer dan sekunder, kontak sosial bersifat primer apabila yang mengadakan hubungan langsung bertemu dan bertatap muka. Kontak sekunder membutuhkan suatu perantara, misalnya melalui perantara orang lain atau menggunakan suatu alat komunikasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kontak sosial merupakan suatu tindakan seseorang saat melakukan interaksi sosial yang dapat dilakukan dengan cara fisik dan non fisik yang dilakukan secara langsung atau melalui sebuah perantara sehingga dapat menimbulkan tanggapan dari orang lain, baik tanggapan yang positif maupun tanggapan negatif.

b. Adanya komunikasi

Secara etimologis komunikasi berasal dari kata *communis* (latin) yang berarti sama, bersama, milik bersama, sedangkan dari *comman* (Inggris) yang berarti perintah, ajakan. Sehingga, komunikasi dapat diartikan menjadikan milik bersama, sependapat atau setuju dapat pula berarti melakukan ajakan, meminta, memerintah. Komunikasi menurut Marijono (2011: 16) adalah suatu proses, kegiatan atau aktifitas individu yang disengaja memindahkan atau mengoperkan pesan, pokok pikiran dalam bentuk lambang, tanda dari pihak satu ke pihak lain dengan maksud tertentu. Arti penting komunikasi menurut Soekanto (2014: 60) adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran pada

perilaku orang lain yang berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap, perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan.

Terdapat tiga komponen utama dalam komunikasi, yaitu komunikator, komunikan, dan pesan. Komunikator adalah pihak pengirim pesan, sedangkan komunikan adalah pihak penerima pesan. Pesan adalah ide, berita, informasi atau perkataan yang disampaikan komunikator kepada komunikan, dan sebaliknya.

Setiap kegiatan komunikasi memiliki tujuan tertentu, terdapat beberapa tujuan dalam berkomunikasi menurut Marijono (2011: 28) yaitu memberi informasi atau memberi tahu (*to inform*), mengajak atau membujuk (*to persuade*), menuntun/mengajari atau melatih (*to educate*), dan menghibur (*to intertain*).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial dapat terjadi jika seseorang melakukan kontak sosial baik fisik dan non fisik serta menjalin komunikasi dengan orang lain. Komunikasi tidak hanya dilakukan secara verbal yaitu dengan kata-kata atau lisan, namun juga dapat dilakukan secara non verbal yaitu menggunakan isyarat, seperti anggukan, geleng kepala, mengacungkan jari jempol, melambaikan tangan, dan lain sebagainya.

2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Interaksi Sosial

Masa usia dini merupakan masa terbentuknya kepribadian manusia, kemampuan interaksi sosial pada usia 7,5 tahun dapat dilihat dari kemampuan interaksi sosial pada usia 2,5 tahun (Waldrop dan Halverson dalam Hurlock, 2003: 119). Hal tersebut menunjukkan bahwa sangat penting untuk memberikan latihan dan pengalaman anak untuk bersosialisasi dengan orang lain sedini mungkin. Namun, selain latihan dan pengalaman berinteraksi dengan orang lain, terdapat pula faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan sosial pada anak seperti yang diungkapkan oleh P. Daeng dalam (Sukmadinata, 2005:114) yang menyatakan bahwa terdapat 8 faktor yang mempengaruhi kemampuan interaksi sosial anak, yaitu:

- a. Kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang disekitar dari berbagai usia dan latar belakang.
- b. Banyak dan bervariasinya pengalaman dalam bergaul dengan orang-orang dilingkungan.
- c. Minat dan motivasi untuk bergaul.
- d. Banyaknya pengalaman menyenangkan yang diperoleh melalui pergaulan dan aktivitas sosial.
- e. Adanya bimbingan dan pengajaran dari orang lain yang biasanya menjadi model bagi anak.
- f. Adanya bimbingan dan pengajaran yang secara sengaja diberikan oleh orang yang dijadikan model bergaul yang baik bagi anak.
- g. Kemampuan berkomunikasi yang baik dimiliki oleh anak.
- h. Adanya yang dapat membicarakan topik yang dimengerti dan menarik bagi orang lain yang menjadi lawan bicara.

Selain 8 faktor yang telah disebutkan, terdapat pula faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi kemampuan interaksi sosial anak. Menurut Susanto (dalam Meitasari, 2012: 10) faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dalam diri anak itu sendiri, baik yang berupa bawaan maupun yang diperoleh dari pengalaman anak yang meliputi hal-hal yang diturunkan oleh orangtua, unsur berpikir dan kemampuan intelektual, keadaan kelenjar zat-zat dalam tubuh (unsur hormonal) dan emosi serta sifat-sifat tertentu. Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar dirinya, seperti faktor keluarga, faktor gizi, budaya, dan teman bermain atau teman disekolah serta sikap dan kebiasaan keluarga dalam mengasuh dan mendidik anak.

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

2.2.4 Interaksi sosial anak usia dini

Sebagai makhluk sosial, seorang anak tidak lepas dari lingkungannya. Anak berinteraksi dengan teman sebaya, keluarga dan juga media. Menurut Monks (dalam Indrijati, 2016: 104), perkembangan sosial dan kepribadian mulai dari usia prasekolah sampai akhir masa sekolah yang ditandai oleh meluasnya lingkungan sosial. Pada saat ini anak mulai memperluas pergaulan atau hubungan

sosial dengan orang lain selain anggota keluarga. Pada usia prasekolah terutama mulai usia empat tahun, perkembangan sosial anak mulai tampak jelas, karena anak sudah mulai aktif berhubungan dengan teman sebayanya.

Interaksi sosial pada anak usia dini dimulai pada tahun pertama atau kedua awal masa kanak-kanak, yaitu saat anak melakukan kontak dengan anak lain dalam bentuk bermain seajar atau asosiatif (Hurlock, 2003: 119). Saat anak mulai bermain secara kooperatif, banyak anak yang mempunyai satu atau lebih dari satu teman bermain yang disukai. Anak tidak saja bermain tetapi juga saling mengungkapkan perasaan, emosi, minat, dan cita-cita (Hurlock, 2003: 119-120). Terdapat tiga hal yang memungkinkan seorang anak diterima oleh kelompok sosialnya menurut Hurlock dalam Aisyah (2009: 9.38):

- a. Seberapa kuat keinginan anak untuk diterima secara sosial .
- b. Pengalaman anak tentang memperbaiki perilaku
- c. Kemampuan intelektual yang semakin berkembang yang memungkinkan pemahaman hubungan antara perilaku anak dengan penerimaan sosial.

Anak yang dapat diterima dengan baik oleh kelompok sosialnya menandakan anak memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik. Pada anak usia 5-6 tahun hubungan interaksi sosial anak dengan teman sebaya semakin intens dan menghabiskan banyak waktu (Wiyani, 2014: 133). Anak akan bermain dengan teman yang memiliki tingkat usia dan kematangan yang hampir sama. Hubungan dengan teman sebaya sangat penting bagi perkembangan sosial emosional anak. Hubungan yang buruk diantara teman sebaya pada anak usia dini dapat menyebabkan kecenderungan terjadinya putus sekolah dan perilaku kenakalan remaja. Namun sebaliknya, hubungan yang baik akan berpengaruh terhadap kesehatan mental anak ketika berusia di tengah baya (Soetjningsih dalam Wiyani, 2014: 133).

Selain hubungan interaksi sosial yang dilakukan dengan teman sebaa, hubungan interaksi sosial anak usia dini juga dilakukan bersama orang dewasa. Hubungan anak usia 5-6 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 disuatu tempat (Wiyani, 2014: 134).

Wiyani (2014: 134) menyatakan terdapat 6 indikator yang dapat menunjukkan anak usia 5-6 tahun dapat berinteraksi sosial, yaitu:

- a. Bersedia bermain dengan teman sebaya tanpa membedakan warna kulit, keturunan, rambut, agama, dan lainnya.
- b. Mau memuji teman atau orang lain.
- c. Mengajak teman untuk bermain atau belajar.
- d. Bermain bersama.
- e. Berkomunikasi dengan orang dewasa ketika melakukan sesuatu, misalnya ketika memasak, membuat kue, dan lainnya.
- f. Berkomunikasi dengan temannya ketika mengalami musibah, misalnya sakit, sedih, dan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial pada anak usia dini ditandai dengan munculnya minat terhadap aktivitas teman dan meningkatnya keinginan untuk diterima sebagai anggota kelompok. Anak mulai melakukan kontak dengan teman melalui kegiatan bermain yang diawali dengan bermain asosiatif dan semakin baik saat bermain kooperatif. Setelah menjadi teman bermain anak akan sering melakukan kontak sosial dan komunikasi sehingga terbentuk kemampuan interaksi sosial. Anak yang sering melakukan kontak sosial dan komunikasi akan memiliki kemampuan interaksi yang baik.

Anak yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik akan mampu bergaul dengan temannya melalui kegiatan bermain serta terbiasa untuk bertegur sapa dengan teman dan orang-orang yang ada di sekitarnya. Anak yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik akan memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik pula, anak akan mudah membangun komunikasi dengan temannya sehingga anak tersebut memiliki banyak teman. Sebaliknya, anak yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah cenderung menjadi anak yang pendiam, penyendiri, dan tidak senang bergaul dengan temannya atau antisosial, yang akan berdampak pada kemampuan berkomunikasi yang rendah.

2.3 Hubungan antara Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Interaksi Sosial

Penggunaan *gadget* pada anak memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap interaksi sosial anak, baik secara langsung maupun tidak langsung. *Gadget* secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak dengan lingkungan terdekatnya. *Gadget* dapat menyebabkan anak merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial, selain itu *gadget* dapat menyebabkan anak kurang peka, bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungan (Pebriana, 2017: 10).

Penggunaan *gadget* dapat membuat keluarga, teman, rekan kerja atau pasangan tergantikan dengan peran *gadget*, individu lebih suka menyendiri dan sibuk dengan *gadgetnya* (Nurmasari, 2016: 28). Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat menyebabkan anak memiliki ketergantungan dengan *gadget*, dimanapun anak berada akan fokus dengan *gadget* sehingga mengabaikan orang-orang yang ada di sekitarnya. Hasil observasi yang dilakukan oleh Anggraini dalam Nurmasari (2016: 27) menunjukkan bahwa sejak menggunakan *gadget*, ketika dirumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang merespon saat orangtua mengajaknya berbicara. Jika dibiarkan terus menerus, hal tersebut akan berdampak pada menurunnya kemampuan interaksi sosial anak, karena anak jarang melakukan komunikasi dan kontak dengan orang lain. Anak yang tidak terbiasa melakukan kontak dan komunikasi dengan orang lain mengalami kesulitan saat berada di lingkungan yang baru dan asing bagi anak. Namun sebaliknya, anak yang terbiasa melakukan komunikasi dan kontak sosial seperti menyapa dan berjabat tangan akan mudah beradaptasi dengan lingkungan sosial yang baru, hal ini menandakan kemampuan interaksi sosial anak tersebut tinggi.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *gadget* memiliki pengaruh terhadap kemampuan interaksi anak yang menandakan adanya hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial anak. Penggunaan yang tidak terkontrol dapat mengurangi kemampuan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Orangtua harus bijaksana dalam memberikan

gadget pada anak. Orangtua harus memperhatikan unsur kebermanfaatan dan dampak yang dihasilkan oleh *gadget* tersebut. Selain itu orangtua perlu mendampingi dan membimbing anak saat sedang menggunakan *gadget*. Peran orangtua dalam mendisiplinkan penggunaan *gadget* sangat dibutuhkan untuk menghindari ketergantungan *gadget* pada anak yang akan menimbulkan dampak negatif terhadap kehidupan anak terutama dalam kehidupan sosial anak tersebut.

2.4 Kajian Penelitian terdahulu

Kajian penelitian terdahulu merupakan tinjauan penelitian yang relevan berfungsi sebagai landasan acuan kerangka berfikir untuk mengkaji suatu masalah yang menjadi sasaran dari suatu penelitian. Adapun kajian penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

Tabel 2.3 Kajian Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Ayouby, M. H. A. (2017)	Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung)	<p>1. Hasil Penelitian: Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>gadget</i> bagi anak usia dini hanya digunakan untuk bermain <i>game</i> dan menonton film animasi, hanya sedikit yang menggunakan <i>gadget</i> sebagai media edukasi. Dampak positif <i>gadget</i> untuk anak adalah sebagai media hiburan dan pemacu kegiatan belajar anak, sedangkan dampak negatif <i>gadget</i> adalah anak cenderung individualis, susah bergaul, dan menyebabkan kecanduan sehingga anak lebih sulit untuk dikontrol. Dampak penggunaan <i>gadget</i> bergantung dari pengawasan dan kontrol orangtua masing-masing.</p> <p>2. Perbedaan: Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah penelitian terdahulu mengkaji tentang dampak penggunaan <i>gadget</i> bagi anak usia dini. Pada penelitian ini</p>

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			lebih fokus pada hubungan antara penggunaan <i>gadget</i> dengan kemampuan interaksi sosial anak usia dini
2.	Pebriana, P.H. (2017)	Analisis penggunaan <i>gadget</i> terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini	<p>1. Hasil penelitian: Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>gadget</i> memiliki dampak negatif bagi anak usia dini. Seringnya anak usia dini berinteraksi dengan <i>gadget</i> dan dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar tersebut. <i>Gadget</i> secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya, menyebabkan anak kurang peka bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya.</p> <p>2. Perbedaan: Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah penelitian terdahulu mengkaji tentang pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini dengan menggunakan kajian pustaka. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian korelasi yang menitik beratkan pada ada tidaknya hubungan serta seberapa besar hubungan antara penggunaan <i>gadget</i> dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kab. Bondowoso.</p>
3.	Prabowo, A. (2016)	Pengaruh <i>Gadget</i> terhadap Anak dalam Interaksi Keluarga Muslim Perumahan Winong Kotagede Yogyakarta	<p>1. Hasil Penelitian Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>gadget</i> memiliki dampak negatif yang besar dalam kehidupan keluarga, sosial, komunikasi, maupun keagamaan. Anak menjadi pasif dalam berkomunikasi lebih cenderung</p>

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			<p>bermain <i>gadget</i>, anak menjadi malas berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar, malas belajar bahkan malas beribadah.</p> <p>2. Perbedaan</p> <p>Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah penelitian terdahulu mengkaji tentang pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap anak dalam interaksi keluarga. Pada penelitian ini fokus untuk mencari adas/tidaknya hubungan penggunaan <i>gadget</i> terhadap kemampuan interaksi sosial pada lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah.</p>
4.	Nurmasari, A. (2016)	Hubungan Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Keterlambatan Perkembangan pada Aspek Bicara dan Bahasa pada Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya	<p>1. Hasil Penelitian</p> <p>Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan <i>gadget</i> terendah dengan durasi 5 menit/hari dengan frekuensi penggunaan <i>gadget</i> 1 hari/minggu, sedangkan intensitas tertinggi penggunaan <i>gadget</i> dengan durasi 405 menit perhari dengan frekuensi setiap hari. Rata-rata durasi penggunaan <i>gadget</i> 88,86 menit perhari dengan frekuensi pemakaian 5-6 hari/minggu. Pada penelitian ini juga menyatakan bahwa sebagian kecil responden mengalami keterlambatan perkembangan pada aspek berbicara, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan <i>gadget</i> dengan keterlambatan perkembangan aspek bicara dan bahasa pada balita.</p> <p>2. Perbedaan</p> <p>Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah penelitian terdahulu</p>

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			mengkaji tentang hubungan intensitas penggunaan <i>gadget</i> dengan keterlambatan perkembangan aspek bicara dan bahasa pada balita, sedangkan pada penelitian ini adalah hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan kemampuan interaksi sosial pada anak.

Sumber data: diolah dari berbagai sumber

2.5 Hipotesis Penelitian

Secara etimologi, hipotesis berasal dari bahasa latin yaitu *hypo* dan *thesa*. *Hypo* berarti di bawah, sedangkan *thesa* berarti kebenaran. Masyhud (2014:72), menjelaskan bahwa hipotesis penelitian adalah suatu pernyataan yang menunjukkan pertautan atau hubungan antara dua variabel atau lebih yang merupakan dugaan atau jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian untuk menentukan benar tidaknya atau masih perlu pengujian secara empiris melalui pengumpulan dan pengolahan data penelitian. Menurut Usman (2009: 38) hipotesis adalah pernyataan atau jawaban sementara terhadap rumusan penelitian yang dikemukakan.

Arikunto (2006:73) menyebutkan bahwa terdapat dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian, yaitu:

- a. Hipotesis kerja atau disebut hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y atau adanya perbedaan antara dua kelompok;
- b. Hipotesis nol (H_0). Hipotesis nol sering juga disebut hipotesis statistik, karena biasanya digunakan dalam penelitian yang bersifat statistik sengan diuji perhitungan statistik. Hipotesis nol menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel atau tidak adanya pengaruh variabel X dan variabel Y.

Berdasarkan paparan teori dalam tinjauan pustaka, maka premis dalam penelitian ini adalah penggunaan *gadget* ada hubungannya dengan kemampuan interaksi sosial anak. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol menyebabkan

anak mengalami ketergantungan yang akan berdampak pada kehidupan sosial anak. Anak akan berkembang ke arah pribadi yang antisosial sehingga menyebabkan anak bersikap individualis dan egosentris.

Berdasarkan premis tersebut, maka disimpulkan bahwa ada hubungan yang erat antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial anak usia dini, sehingga hipotesis dari penelitian ini yaitu:

Hipotesis alternatif (H_a) : Ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso.

Hipotesis nihil (H_o) : Tidak ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai metode penelitian yang digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam penelitian ini. Metode penelitian yang dimaksud yaitu: 1) Jenis penelitian; 2) Tempat dan waktu penelitian; 3) Populasi dan sampel penelitian; 4) Definisi operasional; 5) Rancangan penelitian; 6) Data dan sumber data; 7) Metode pengumpulan data; 8) Uji validitas dan reliabilitas; 9) Teknik penyajian data dan analisis data.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan salah satu pendekatan penelitian yang menggunakan data utama berupa angka yang diolah dengan teknik analisis statistik (Masyhud, 2014: 31). Salah satu jenis penelitian dalam pendekatan kuantitatif adalah penelitian korelasional. Penelitian korelasional merupakan penelitian yang berusaha untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih (Masyhud, 2014: 128). Darmadi (2011: 8) mengungkapkan bahwa tujuan penelitian korelasi adalah untuk menetapkan atau mengungkapkan suatu hubungan atau menggunakan hubungan-hubungan dalam membuat prediksi (prakiraan). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel X (penggunaan *gadget*) dengan variabel Y (kemampuan interaksi sosial).

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penentuan tempat dan waktu penelitian merupakan hal yang penting dalam melakukan suatu penelitian. Tempat dan waktu penelitian adalah lokasi yang menjadi sasaran pelaksanaan kegiatan penelitian dan waktu yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian. Penelitian ini berlokasi di RA Plus Al-Falah Kecamatan Maesan Kabupaten Bondowoso. Pertimbangan yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Terdapat permasalahan terkait penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah.
- b. Terdapat permasalahan terkait dengan kemampuan interaksi sosial anak.
- c. Peneliti ingin mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah.
- d. Lokasi penelitian dekat dengan tempat tinggal peneliti.
- e. Belum pernah diadakan penelitian tentang hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah.

Waktu yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso adalah selama dua minggu, yaitu pada semester genap tahun ajaran 2017/2018.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan himpunan yang lengkap dari satuan atau individu yang karakteristiknya akan dikaji atau diteliti (Masyhud, 2014: 90). Berdasarkan jumlah anggotanya, populasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu populasi terbatas/terhingga dan populasi tak terbatas/tak terhingga. Adapun populasi penelitian ini adalah anak kelompok B RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso yang berjumlah 34 anak.

Sampel penelitian merupakan sebagian anggota populasi yang dapat memberikan keterangan atau mampu mewakili populasi yang diperlukan dalam suatu penelitian (Masyhud, 2014: 91). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampel bertujuan (*purposive sampling*). *Purposive sampling* merupakan salah satu teknik pengambilan sampel penelitian yang digunakan apabila peneliti memiliki tujuan atau pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampelnya (Masyhud, 2014: 100). Adapun subyek penelitian ini adalah anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kecamatan Maesan Kabupaten Bondowoso yang aktif menggunakan *gadget*.

3.4 Definisi Operasional

Menurut Masyhud (2014: 55), definisi operasional variabel adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi). Tujuan dari pendefinisian variabel secara operasional adalah untuk memberikan gambaran bagaimana suatu variabel akan diukur, jadi variabel harus mempunyai pengertian yang sangat spesifik dan terukur (Mustafa, 2009: 40).

3.4.1 Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* merupakan perbuatan anak kelompok B di RA Plus Al-Falah dalam menggunakan *gadget* yang ditunjukkan melalui penggunaan aplikasi dan intensitas dalam menggunakan *gadget*, yakni frekuensi dan durasi anak menggunakan *gadget* dalam kurun waktu satu minggu.

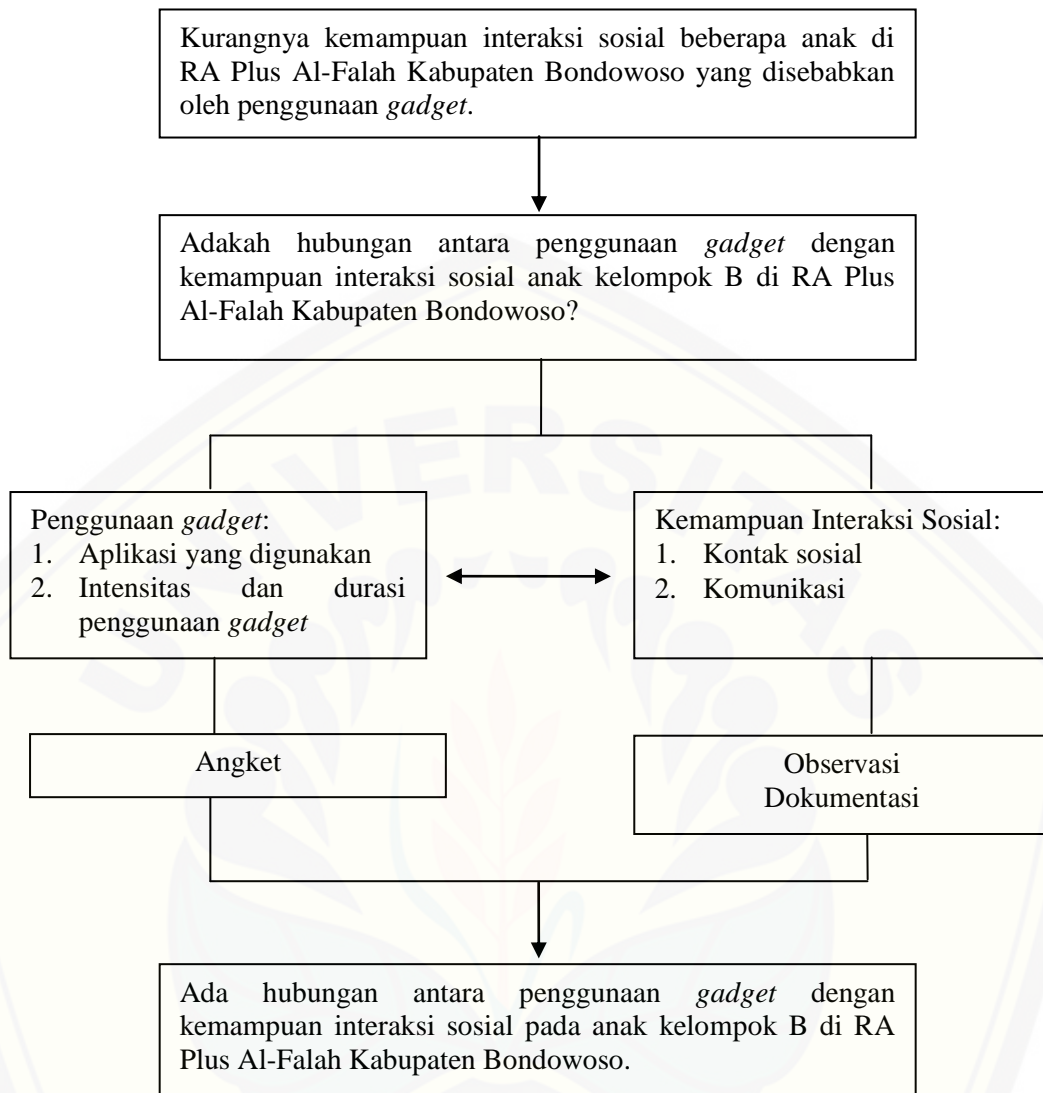
3.4.2 Kemampuan Interaksi Sosial

Kemampuan interaksi sosial adalah suatu kemampuan anak kelompok B di RA Plus Al-Falah dalam menjalin hubungan dengan teman dan orang lain di lingkungan sekitar anak sehingga menimbulkan suatu hubungan timbal balik yang ditunjukkan melalui kemampuan anak untuk melakukan kontak sosial dengan orang lain dan kemampuan anak dalam menjalin komunikasi dengan orang lain.

3.5 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan suatu strategi yang disusun untuk mengatur *setting* penelitian, agar penelitian dapat memperoleh data yang valid (Masyhud, 2014: 331). Rancangan penelitian berfungsi untuk memberikan panduan tentang bagaimana suatu penelitian akan dilaksanakan sehingga dapat menjawab pertanyaan penelitian atau hipotesis yang dibuat pada awal penelitian (Purwanto dan Sulistyastuti, 2007: 25).

Rancangan penelitian yang disusun untuk mencapai tujuan penelitian ini akan ditunjukkan melalui gambar 3.1 pada halaman 30.



Keterangan:

- ↓ : searah
- ↔ : adanya hubungan timbal balik
- | : adanya hubungan

Gambar 3.1 Rancangan Penelitian

3.6 Data dan Sumber data

Data adalah kumpulan fakta atau informasi yang berbentuk angka atau deskripsi yang berasal dari sumber data. Sumber data adalah benda, hal atau orang tempat peneliti mengamati, membaca, atau bertanya tentang data. Menurut Arikunto (dalam Dimiyati, 2013: 39) secara garis besar sumber data penelitian dibedakan menjadi dua macam yakni:

3.6.1 Sumber data primer

Sumber data primer atau pokok ialah sumber data pertama yang diambil dari subyek atau objek penelitian. Adapun data primer dalam penelitian ini adalah hasil observasi anak kelompok B di RA Plus Al-falah Kabupaten Bondowoso dan hasil angket yang diperoleh dari orangtua anak kelompok B di RA Plus Al-falah Kabupaten Bondowoso.

3.6.2 Sumber data sekunder

Sumber data sekunder atau pelengkap adalah data yang diambil secara tidak langsung sebagai data tambahan atau pelengkap penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumen berupa data lembaga, data siswa dan orangtua anak kelompok B di RA Plus Al-falah Kabupaten Bondowoso.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2014:62) metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data. Arikunto (2010:192) menegaskan bahwa pengumpulan data merupakan tahap yang sangat penting dalam penelitian, karena kualitas data mempengaruhi hasil yang akan diraih. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.7.1 Angket

Angket merupakan instrumen pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden

untuk dijawabnya (Masyhud, 2014:218). Sependapat dengan Masyhud, Widoyoko (2013: 33) juga mengungkapkan bahwa angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Masyhud (2014:218) menyatakan bahwa angket dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

- a. Angket terbuka yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sederhana untuk memudahkan responden dalam memberikan jawaban sesuai dengan kehendak dan keadaannya.
- b. Angket tertutup yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden dapat memilih sesuai dengan karakteristik dirinya dengan memberikan tanda silang (×), melingkari, atau memberi tanda cek (✓) pada jawaban yang telah disediakan

Pada penelitian ini jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, karena untuk mempermudah responden dalam menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti sehingga fokus penelitian tetap terarah. Penyebaran angket ini dilakukan peneliti dengan cara mendatangi langsung responden ketempat penelitian yakni orangtua anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso untuk mengetahui penggunaan *gadget* anak di lingkungan rumah.

3.7.2 Observasi

Arikunto (2010: 199) mengartikan observasi sebagai kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Widoyoko (2013: 46) juga mengartikan observasi sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Sanjaya (2013: 270) menerangkan bahwa hal-hal yang dapat diamati dalam observasi berupa gejala-gejala tingkah laku, benda-benda hidup, ataupun benda mati.

Menurut Widoyoko (2013: 49) berdasarkan instrumennya, observasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a. Observasi sistematis
Observasi sistematis adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, karena observer telah mengetahui aspek-aspek apa saja yang relevan dengan masalah serta tujuan penelitian.

b. Observasi tidak sistematis

Observasi tidak sistematis adalah observasi yang dalam pelaksanaannya tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti apa yang akan diamati.

Penelitian ini akan menggunakan cara observasi sistematis dengan menggunakan instrumen penelitian *ceklist* atau daftar cek sebagai pedoman pengamatan. Adapun data yang akan diraih melalui observasi adalah kemampuan interaksi sosial anak yang ditunjukkan melalui kemampuan anak dalam melakukan kontak sosial dan kemampuan anak dalam berkomunikasi dengan orang lain di lingkungan sekolah.

3.7.3 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2010: 274). Data yang akan diraih dalam metode dokumentasi adalah:

- a. Profil lembaga RA Plus Al-Falah Kecamatan Maesan Kabupaten Bondowoso.
- b. Data peserta didik kelompok B RA Plus Al-Falah Kecamatan Maesan Kabupaten Bondowoso tahun ajaran 2017/2018.
- c. Data walimurid kelompok B RA Plus Al-Falah Kecamatan Maesan Kabupaten Bondowoso tahun ajaran 2017/2018.
- d. Data pendidik dan tenaga kependidikan RA Plus Al-Falah Kecamatan Maesan Kabupaten Bondowoso tahun ajaran 2017/2018.

3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.8.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen (Arikunto, 2010:211). Instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat mengungkapkan apa yang hendak diketahui atau diukur (Masyhud, 2014:242). Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas

rendah. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi tata jenjang yaitu:

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan:

Rho = Koefisien korelasi

D = Selisih perbedaan antara kedudukan skor variabel X dan Y

N = Jumlah subjek

6 dan 1 = bilangan konstan

Hasil perhitungan koefisien validitas yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan nilai kritik rho. Kriteria kevalidan instrumen penelitian dilihat jika :

- Valid jika r hitung $\geq r$ tabel dengan taraf kepercayaan 95%.
- Tidak valid jika r hitung $< r$ tabel dengan taraf kepercayaan 95%.

Uji validitas pada penelitian ini dilakukan untuk dua jenis instrumen, yaitu instrumen angket untuk mengetahui penggunaan *gadget* anak dan instrumen observasi untuk mengetahui kemampuan interaksi sosial anak. Pengujian instrumen dilakukan di TK Kartika IV/73 Jember dengan menyebarkan 10 angket kepada orang tua dan melakukan observasi kepada 10 anak di TK tersebut.

Setelah melakukan observasi dan penyebaran angket diperoleh hasil jawaban yang berbeda-beda. Hasil tersebut digunakan dalam penghitungan uji validitas yang menentukan apakah setiap butir pertanyaan instrumen valid atau tidak valid. Hasil observasi dan angket dapat dilihat pada lampiran E.1 dan E.2 di halaman 68 dan 69 serta penghitungan uji validitas instrumen observasi dan angket dapat dilihat pada lampiran E.3 dan E.4 di halaman 70-93.

Berikut merupakan tabel hasil penghitungan manual uji validitas instrumen angket dan observasi.

Tabel 3.1 Hasil Penghitungan Uji Validitas Instrumen Angket

No	Nomor Soal	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan total	Rho-tabel	Kesimpulan
1	1	0,764	0,744	0,648	Valid
2	2	0,809	0,803	0,648	Valid

No	Nomor Soal	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan total	Rho-tabel	Kesimpulan
3	3	0,724	0,691	0,648	Valid
4	4	0,794	0,758	0,648	Valid
5	5	0,748	0,742	0,648	Valid
6	6	0,888	0,900	0,648	Valid
7	7	0,679	0,700	0,648	Valid
8	8	0,570	0,576	0,648	Tidak Valid
9	9	0,824	0,818	0,648	Valid
10	10	0,566	0,561	0,648	Tidak Valid
11	11	0,770	0,806	0,648	Valid
12	12	0,733	0,709	0,648	Valid
13	13	0,930	0,924	0,648	Valid
14	14	0,952	0,955	0,648	Valid

Setelah melakukan penghitungan manual pada setiap butir pertanyaan instrumen angket, dari 14 butir pertanyaan terdapat 2 butir pertanyaan yang tidak valid yaitu pada nomor 8 dan 10. Langkah selanjutnya adalah menghapus dua butir pertanyaan tersebut, sehingga instrumen angket terdiri dari 12 pertanyaan.

Tabel 3.2 Hasil Penghitungan Uji Validitas Instrumen Observasi

No	Nomor Soal	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan total	Rho-tabel	Kesimpulan
1	1	0,852	0,806	0,648	Valid
2	2	0,842	0,861	0,648	Valid
3	3	0,864	0,840	0,648	Valid
4	4	0,891	0,907	0,648	Valid
5	5	0,803	0,773	0,648	Valid
6	6	0,794	0,861	0,648	Valid
7	7	0,830	0,879	0,648	Valid
8	8	0,912	0,870	0,648	Valid

Berdasarkan tabel hasil instrumen observasi yang terdiri dari 8 pernyataan yang dilakukan kepada 10 anak, menunjukkan bahwa semua pernyataan dinyatakan valid, sehingga instrumen tersebut dapat digunakan untuk uji reliabilitas selanjutnya.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliable* yang artinya dapat dipercaya. Instrumen tes dikatakan dapat dipercaya (*reliable*) jika memberikan hasil yang tetap atau ajeg (konsisten) apabila diteskan berkali-kali (Widoyoko, 2013: 157).

Menurut Masyhud (2014: 231) terdapat tiga cara untuk menguji reliabilitas instrumen, yaitu:

- Pengukuran ulang (*test and re-test*), dapat dilakukan dengan memberikan instrumen dua kali kepada subyek yang sama dalam waktu berbeda.
- Pengukuran setara, dapat dilakukan dengan cara membuat dua buah instrumen yang setara untuk diberikan kepada responden secara berurutan.
- Reliabilitas belah dua, dapat dilakukan dengan cara membagi instrumen menjadi dua bagian (ganjil-genap atau atas bawah) untuk diberikan kepada responden.

Uji reliabilitas pada instrumen ini menggunakan metode belah dua (*split-half*) dan menggunakan rumus tata jenjang berikut.

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan:

Rho = Koefisien korelasi

D = Selisih perbedaan antara kedudukan skor variabel X dan Y

N = Jumlah subjek

Hasil korelasi tersebut, kemudian dikoreksi dengan rumus *Spearman Brown* berikut.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ split half}}}{1 + r_{xy \text{ split half}}}$$

Keterangan:

R_{11} = koefisien reliabilitas

$r_{xy \text{ split half}}$ = hasil korelasi belah dua

Setelah nilai koefisien reliabilitas instrumen diketahui, maka tingkat reliabilitas dapat dikategorikan sesuai dengan tingkat kategori yang telah ditentukan. Adapun kategori tingkat reliabilitas menurut Balian (dalam Masyhud, 2014: 256) adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas Tes

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
0,00 – 0,79	Tidak reliabel
0,80 – 0,84	Reliabilitas cukup
0,85 – 0,89	Reliabilitas sedang
0,90 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan metode belah dua. Langkah pertama adalah membagi pertanyaan menjadi dua bagian yaitu pertanyaan bernomor ganjil dan pertanyaan bernomor genap seperti pada lampiran F.1 dan F.2 di halaman 92 dan 93. Langkah selanjutnya adalah melakukan penghitungan uji reliabilitas. Adapun hasil penghitungan uji reliabilitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4 Tabel Kerja Uji Reliabilitas Instrumen Angket

No.	Nama	Jumlah Ganjil (X)	Jumlah Genap (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	19	20	2	3.5	-1.5	2.25
2	Jibril	11	12	9.5	10	-0.5	0.25
3	Elsi	14	13	7.5	8.5	-1	1
4	Andin	18	19	3	5	-2	4
5	Zahra	14	17	7.5	6	1.5	2.25
6	Neta	11	13	9.5	8.5	1	1
7	Tasya	15	16	6	7	-1	1
8	Nisa	21	22	1	1.5	-0.5	0.25
9	Afika	17	22	4.5	1.5	3	9
10	Arfan	17	20	4.5	3.5	1	1
Jumlah		157	174				22

a. Penghitungan dengan rumus tata jenjang

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 22}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{132}{990} = 1 - 0,133 = 0,867$$

b. Hasil koreksi dengan rumus *spearman brown*

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ split half}}}{1 + r_{xy \text{ split half}}} = \frac{2 \times 0,867}{1 + 0,867} = \frac{1,734}{1,867} = 0,929$$

3.5 Tabel Kerja Uji Reliabilitas Instrumen Observasi

No.	Nama	Jumlah Ganjil (x)	Jumlah Genap (y)	Rank x	Rank y	D	D ²
1	Naufal	13	13	5	5	0	0
2	Jibril	11	9	6.5	9	-2.5	6.25
3	Elsi	10	9	9	9	0	0
4	Andin	16	16	2	1	1	1
5	Zahra	15	14	4	3.5	0.5	0.25
6	Neta	10	10	9	7	2	4
7	Tasya	16	14	2	3.5	-1.5	2.25

No.	Nama	Jumlah Ganjil (x)	Jumlah Genap (y)	Rank x	Rank y	D	D ²
8	Nisa	16	15	2	2	0	0
9	Afika	11	12	6.5	6	0.5	0.25
10	Arfan	10	9	9	9	0	0
Jumlah		128	121				14

c. Penghitungan dengan rumus tata jenjang

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 14}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{84}{990} = 1 - 0,085 = 0,915$$

d. Hasil koreksi dengan rumus *spearman brown*

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ split half}}}{1 + r_{xy \text{ split half}}} = \frac{2 \times 0,915}{1 + 0,915} = \frac{1,830}{1,915} = 0,956$$

Hasil uji reliabilitas instrumen angket adalah sebesar 0,929 dan hasil uji reliabilitas instrumen observasi adalah sebesar 0,915 yang termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa angket dan observasi terbukti reliabilitasnya untuk mengukur hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial anak.

3.9 Teknik Penyajian dan Analisis Data

3.9.1 Teknik Penyajian data

Teknik penyajian data merupakan cara peneliti mengkaji dan mengolah data awal atau data mentah sehingga menjadi data atau informasi. Pengolahan data dilakukan dengan tiga tahapan menurut xxxxxxxxxxxxxxxx yaitu:

a. *Editing*

Editing merupakan tahap pengecekan data yang terkumpul, tujuannya untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan yang terdapat pada pencatatan di lapangan. Hal-hal yang perlu diteliti saat proses editing adalah kelengkapan identitas pengisi dan kelengkapan data instrumen. Pada penelitian ini, proses editing dilakukan pertama kali untuk meninjau dan memeriksa apakah data yang diterima sudah baik secara pengisian maupun kelengkapannya.

b. *Coding*

Coding adalah usaha untuk mengklasifikasikan jawaban para responden menurut macamnya. Klasifikasi dilakukan dengan memberikan tanda pada masing-masing jawaban menggunakan kode tertentu, misalnya dalam bentuk angka. Pada penelitian ini, proses coding dilakukan berdasarkan jenis indikator yang telah ditetapkan.

c. *Tabulasi*

Tabulasi merupakan proses penyusunan data ke dalam bentuk tabel. Pada tahap ini data yang telah di klasifikasikan dan diberi kode dimasukkan ke dalam tabel yang telah dibuat untuk dapat dianalisis. Tabulasi merupakan tahap yang sangat penting sehingga diperlukan ketelitian agar tidak terjadi kesalahan saat proses analisis.

3.9.2 Teknik Analisis Data

Masyhud (2014: 256) menerangkan bahwa teknik analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian. Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus memastikan teknik analisis mana yang akan digunakan. Pada penelitian ini teknik analisis yang digunakan adalah penghitungan manual dengan menggunakan rumus tata jenjang berikut.

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan:

Rho = Koefisien korelasi

D = Selisih perbedaan antara kedudukan skor variabel X dan Y

N = Jumlah subjek

6 dan 1 = bilangan konstan

Hasil perhitungan koefisien korelasi yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan nilai kritik rho. Melalui hasil analisis data tersebut diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

- a. H_a diterima jika r hitung $\geq r$ tabel, maka kesimpulannya ada hubungan antara hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso.

- b. H_0 diterima jika r hitung $<$ r tabel, maka kesimpulannya tidak ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso.



BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini diuraikan mengenai 5.1 Kesimpulan dan 5.2 Saran.

5.1 Kesimpulan

1. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai r hitung sebesar $-0,656$ dan r tabel sebesar $0,428$ ($N = 22$ dengan taraf kepercayaan 95%), sehingga nilai r hitung lebih besar dari pada nilai r tabel ($0,656 > 0,428$). maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan negatif antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso.
2. Besarnya hubungan antara penggunaan *gadget* dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso adalah $-0,656$ atau $43,03\%$, sehingga penggunaan *gadget* memiliki kontribusi sebesar $43,03\%$ terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini, sedangkan sisanya $56,97\%$ dipengaruhi oleh faktor lain.

5.2 Saran

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

5.2.1 Bagi Orang tua

- a. Diharapkan kepada orang tua untuk mendampingi anak dalam menggunakan *gadget*.
- b. Diharapkan orang tua secara tegas dan konsisten mampu menerapkan aturan terkait penggunaan *gadget* pada anak dan lingkungan keluarga.
- c. Diharapkan orang tua mampu memberikan dukungan dan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi dengan lingkungan.

5.2.2 Bagi Sekolah

- a. Disarankan bagi sekolah untuk menerapkan secara tegas aturan mengenai penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah.

- b. Disarankan bagi sekolah agar dapat memberikan perhatian khusus bagi anak yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah.
- c. Disarankan bagi sekolah agar memiliki area khusus bagi orang tua saat menunggu anaknya sehingga anak dapat lebih mandiri dan memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman-temannya.

5.2.3 Bagi Peneliti Lain

- a. Disarankan bagi peneliti lain dapat meneliti lebih lanjut mengenai penggunaan *gadget* pada anak usia dini.
- b. Disarankan bagi peneliti lain agar memperdalam telaah dan pencarian literatur dan sumber-sumber yang diperlukan sehingga penentuan dimensi maupun indikator penilaian sesuai dengan variabel penelitian.
- c. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan, masukan, dan bahan pertimbangan dalam menyusun dan mengembangkan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. 1991. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aisyah, S. 2009. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayouby, M. H. A. 2017. Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini: Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung. *Skripsi*. Bandar Lampung: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
- Darmadi, H. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Dimiyati, J. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana
- Hurlock, E. B. 2003. *Development Psychology: a Life-Span Approach*. Fifth Edition. New York: McGraw-Hill, Inc. Terjemahan oleh Istiwidayanti dan Soedjarwo. 2003. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Indrijati, H. 2016. *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta: Prenadamedia Grup
- Iswidharmanjaya, D. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi Orang tua untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Iswidharmanjaya, D. 2016. Pengaruh Positif *Gadget* terhadap Anak.. <https://www.hipwee.com/list/pengaruh-positif-gadget-terhadap-anak.html> [diakses pada 3 Februari 2018]
- Marijono. 2011. *Komunikasi Sosial*. Jember: Pena Salsabila.

- Masyhud, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMPK (Universitas Jember). Media Group.
- Meitasari, R. 2012. Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Metode Bermain Peran dengan Tema Pekerjaan Anak Kelompok B TK A0syiyah Bustanul Athfal Sangkanayu Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi*. Purwokerto: Program Studi PG PAUD Universitas Muhammadiyah.
- Mustafa, Z. 2009. *Mengurai Variabel hingga Instrumentasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Novitasari, W. dan N. Khotimah. 2016. Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. 05(03):182-186
- Nurmasari, A. 2016. Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Keterlambatan Perkembangan pada Aspek Berbicara dan Bahasa pada Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya. *Skripsi*. Surabaya: Program Studi Pendidikan Bidan Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga.
- Pebriana, P. H. 2017. Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*. 1(1): 1-11.
- Prabowo, A. 2016. Pengaruh *Gadget* terhadap Anak dalam Interaksi Keluarga Muslim Perumahan Winong Kotagede Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Sosiologi Agama Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Purwanto, A. dan A. R. Sulistyastuti. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif: untuk Adaminstrasi Publik dan Masalah-Masalah Sosial*. Yogyakarta: Gava Media
- Ristekdikti. 2017. Smartphone Rakyat Indonesia. <https://ristekdikti.go.id/smartphone-rakyat-indonesia.html>. [diakses pada 8 Januari 2018].
- Sanjaya, W. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santoso, dkk. 2013. Perancangan Kampanye Sosial bagi *Orang tua* tentang Bahaya Tablet PC bagi anak Usia 2 Tahun ke Bawah. *Jurnal DKV Adiwarna*. 1(2):11.

- Sari, T.P, dan A. A. Mitsalia. 2016. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al-Mukmin. *Profesi*. 13(2):72-78
- Setia, U. K. 2016. Ikuti Batas Waktu Main *Gadget* Sesuai Usia. <http://m.liputan6.com/lifestyle/read/2443922/ikuti-batas-waktu-main-gadget-sesuai-usia.html> [diakses pada 7 Februari 2018]
- Shabrina, R. 2017. 10 Dampak Psikologis Penggunaan *Gadget*. <https://www.google.co.id/amp/s/dosenpsikologi.com/dampak-psikologis-penggunaan-gadget.html> [diakses pada 3 Februari 2018]
- Soehardi, S. 2003. Esensi Perilaku Organisasi. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Sarjana Wiyata Taman Siswa.
- Soekanto, S. dan B. Sulistyowati. 2014. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N. S. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Rosda Karya
- Usman, H. dan P. S. Akbar. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Edisi Kedua. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, S. E. P. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiyani, N. A. 2014. *Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini: Panduan bagi Orang tua & Pendidik PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Wulansari, N. M. D. 2017. *Didiklah Anak Sesuai zamannya: Mengoptimalkan Potensi Anak di Era Digital*. Jakarta: Visimedia.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
Hubungan antara Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso	<ol style="list-style-type: none"> Adakah hubungan antara penggunaan <i>gadget</i> dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso? Seberapa besar hubungan antara penggunaan <i>gadget</i> dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso? 	<ol style="list-style-type: none"> Penggunaan <i>Gadget</i> (X) Kemampuan Interaksi Sosial (Y) 	<ol style="list-style-type: none"> Penggunaan <i>Gadget</i>: a. Aplikasi b. Intensitas penggunaan Kemampuan Interaksi Sosial a. Komunikasi b. Kontak Sosial 	<ol style="list-style-type: none"> Subjek: Siswa Kelompok B di RA Plus Al-Falah Informan: a. Guru b. Walimurid Referensi yang relevan Dokumen: a. Data Siswa b. Data Orang Tua 	<ol style="list-style-type: none"> Lokasi Penelitian RA Plus Al-Falah Jenis penelitian korelasional Metode Pengumpulan Data: a. Angket b. Observasi Teknik analisis data menggunakan rumus korelasi tata jenjang: $rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$ Keterangan: Rho = Koefisien korelasi D = Selisih perbedaan antara kedudukan skor variabel X dan Y N = Jumlah subjek 6 dan 1 = bilangan konstan 	<p>Ada hubungan antara penggunaan <i>gadget</i> dengan kemampuan interaksi sosial pada anak kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso</p>

LAMPIRAN B. PEDOMAN INSTRUMEN PENELITIAN

B.1 Kisi-kisi Angket

Nama Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item
1. Penggunaan Gadget	1.1 Penggunaan Aplikasi	1.1.1 Tujuan penggunaan aplikasi	1,2, 3 4
		1.1.2 Jenis aplikasi yang digunakan	5, 6, 7, 8, 9, 10
	1.2 Intensias Penggunaan Gadget	1.2.1 Frekuensi penggunaan <i>gadget</i> (tingkat seberapa sering menggunakan <i>gadget</i>)	11, 12
		1.3.1 Durasi penggunaan <i>gadget</i> (lama penggunaan <i>gadget</i>)	13, 14

B.2 Kisi-kisi Lembar Observasi

Nama Variabel	Sub Variabel	Indikator
Kemampuan Interaksi Sosial	2.1 Kontak Sosial	2.1.1 Terbiasa melakukan kontak saat bertemu orang lain (tersenyum, melambaikan tangan, berjabat tangan,dll)
		2.1.2 Terbiasa memperhatikan orang lain saat berbicara
		2.1.3 Mampu bermain bersama teman
		2.1.4 Terbiasa berbagi dengan teman
	2.2 Komunikasi	2.2.1 Berbahasa jelas, lancar, mudah dimengerti
		2.2.2 Mampu mengungkapkan pendapat, berani bertanya, bercerita
		2.2.3 Terbiasa menyapa orang lain
		2.2.4 Mau mendengar dan berbicara dengan orang lain

B.3 Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Profil lembaga RA Plus Al-Falah Kecamatan Maesan Kabupaten Bondowoso.	Dokumentasi
2.	Data peserta didik kelompok B RA Plus Al-Falah Kecamatan Maesan Kabupaten Bondowoso tahun ajaran 2017/2018.	Dokumentasi
3.	Data walimurid kelompok B RA Plus Al-Falah Kecamatan Maesan Kabupaten Bondowoso tahun ajaran 2017/2018.	Dokumentasi
4.	Data pendidik dan tenaga kependidikan RA Plus Al-Falah Kecamatan Maesan Kabupaten Bondowoso tahun ajaran 2017/2018.	Dokumentasi

LAMPIRAN C. ANGKET PENELITIAN

ANGKET PENELITIAN
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK

1. Identitas Responden

Identitas Anak	Identitas Orang Tua
Nama :	Nama ibu :
TTL :	Nama ayah :
Jenis Kelamin :	Alamat :

2. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang sesuai dengan kondisi dan keadaan anak anda!

Apakah anak anda menggunakan *gadget* (HP, tablet, PSP, Video game, *smartphone*, laptop)?

- a. Ya
- b. Tidak

Jika jawaban anda (YA) lanjutkan pada pertanyaan di bawah ini!

1. Apakah anak menggunakan *gadget* untuk belajar?
 - a. Sering
 - b. Jarang
 - c. Jarang sekali
 - d. Tidak pernah
2. Apakah anak menggunakan *gadget* untuk bermain?
 - a. Sering
 - b. Jarang
 - c. Jarang sekali
 - d. Tidak pernah
3. Apakah anak menggunakan *gadget* sebagai media hiburan?
 - a. Sering
 - b. Jarang
 - c. Jarang sekali
 - d. Tidak pernah
4. Apakah anak menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan keluarga atau dengan teman?
 - a. Sering
 - b. Jarang
 - c. Jarang sekali
 - d. Tidak pernah

5. Apakah anak menggunakan aplikasi game hiburan seperti *pou*, *my talking tom*, *my talking angela*, *zombie*, game petualangan, pertarungan, dll?
 - a. Sering
 - b. Jarang
 - c. Jarang sekali
 - d. Tidak pernah
6. Apakah anak menggunakan aplikasi *game edukasi* (permainan pembelajaran) seperti game mengenal huruf, mengenal angka, game konstruksi bangunan, tebak gambar dll?
 - a. Sering
 - b. Jarang
 - c. Jarang sekali
 - d. Tidak pernah
7. Apakah anak menggunakan aplikasi untuk melihat video di *youtube*?
 - a. Sering
 - b. Jarang
 - c. Jarang sekali
 - d. Tidak pernah
8. Apakah anak menggunakan aplikasi pemutar video untuk memutar video yang tersimpan?
 - a. Sering
 - b. Jarang
 - c. Jarang sekali
 - d. Tidak pernah
9. Dalam kurun waktu satu hari anak menggunakan *gadget* sebanyak:
 - a. Lebih dari 3 kali
 - b. 3 kali
 - c. 2 kali
 - d. 1 kali
10. Dalam kurun waktu satu minggu anak menggunakan *gadget* sebanyak:
 - a. Setiap hari
 - b. 5-6 hari/minggu
 - c. 3-4 hari/minggu
 - d. 1-2 hari/minggu
11. Dalam satu kali pemakaian *gadget*, anak biasa menggunakan *gadget* selama:
 - a. Lebih dari 120 menit (2 jam)
 - b. 60-120 menit (1-2 jam)
 - c. 30-60 menit (1 jam)
 - d. 1-30 menit
12. Dalam sehari pemakaian *gadget*, anak biasa menggunakan *gadget* selama:
 - a. Lebih dari 120 menit (2 jam)
 - b. 60-120 menit (1-2 jam)
 - c. 30-60 menit (1 jam)
 - d. 1-30 menit

LAMPIRAN D. LEMBAR OBSERVASI

**LEMBAR OBSERVASI
KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK**

1. Identitas Responden

Identitas Anak		Identitas Observer	
Nama	:	Nama Observer	:
TTL	:	Tgl Observasi	:
Jenis Kelamin	:		

2. Petunjuk Pengisian

Isilah setiap butir pernyataan dengan tanda centang (✓) secara obyektif!

No.	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
	Kontak Sosial				
1.	Terbiasa melakukan kontak saat bertemu orang lain (tersenyum, melambaikan tangan, berjabat tangan, dll)				
2.	Mau berbagi dengan teman				
3.	Senang bermain bersama teman				
4.	Mampu bekerjasama dalam kelompok				
	Komunikasi				
5.	Mampu berbahasa jelas, lancar, mudah dimengerti				
6.	Berani mengungkapkan pendapat, bertanya, dan bercerita				
7.	Terbiasa menyapa orang lain yang ditemui				
8.	Mau mendengar dan berbicara dengan orang lain				

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang (skor 1)
- MB : Mulai Berkembang (skor 2)
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)
- BSB : Berkembang Sangat Baik (skor 4)

D.1 RUBRIK PENILAIAN OBSERVASI KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK

Indikator	Kriteria Penilaian	Skor
Kontak Sosial		
Terbiasa melakukan kontak saat bertemu orang lain (tersenyum, melambaikan tangan, berjabat tangan, dll)	Anak tidak mau melakukan kontak saat bertemu dengan guru, teman, atau orang dewasa lain.	1
	Anak mulai melakukan kontak saat bertemu walaupun masih dimulai terlebih dahulu.	2
	Anak melakukan kontak dengan sebagian teman.	3
	Setiap bertemu teman, guru, orang dewasa lainnya anak mau dan langsung melakukan kontak dengan memberikan senyuman, lambaian tangan, menghampiri, berjabat tangan, maupun berpelukan.	4
Mau berbagi dengan teman	Anak tidak mau berbagi makanan, minuman, atau barang dengan teman.	1
	Anak mulai mau berbagi makanan, minuman, atau barang walaupun masih diminta terlebih dahulu.	2
	Anak mau berbagi makanan, minuman, atau barang dengan teman saat diminta.	3
	Anak terbiasa berbagi makanan, minuman, atau barang saat teman membutuhkan dengan inisiatif sendiri.	4
Senang bermain bersama teman	Anak tidak mau bermain bersama teman	1
	Anak hanya mau bermain dengan teman akrabnya (1-2 anak).	2
	Anak mau bermain dengan teman akrabnya (lebih dari 2 anak).	3
	Anak mau bermain dengan semua teman tanpa bertengkar.	4
Mampu bekerjasama dalam kelompok	Anak belum mampu bekerjasama dalam kelompok (bermain sendiri, mengerjakan tugas sendiri).	1
	Anak mulai mampu bekerjasama dalam kelompok.	2
	Anak mampu dengan baik bekerjasama dalam kelompok.	3
	Anak mampu bekerjasama dengan sangat baik dalam kelompok.	4
Komunikasi		
Mampu berbahasa jelas, lancar, mudah dimengerti	Anak belum mampu berbicara dengan jelas, lancar, dan masih berbelit-belit.	1
	Anak mulai mampu berbicara dengan cukup jelas, lancar, walaupun masih sulit	2

	dimengerti.	
	Anak mampu berbicara dengan jelas, lancar, dan mudah dimengerti.	3
	Anak mampu berbicara dengan sangat jelas, lancar, dan mudah dimengerti.	4
Berani mengungkapkan pendapat, bertanya, dan bercerita saat kegiatan di dalam kelas	Anak belum berani mengungkapkan pendapat, bertanya, dan bercerita saat kegiatan di dalam kelas.	1
	Anak harus dipaksa agar berani mengungkapkan pendapat, bertanya, dan bercerita saat kegiatan di dalam kelas.	2
	Anak harus ditunjuk agar berani mengungkapkan pendapat, bertanya, dan bercerita.	3
	Anak berani mengungkapkan pendapat, bertanya, dan bercerita tanpa ditunjuk oleh guru.	4
Terbiasa menyapa orang lain yang ditemui	Anak tidak mau menyapa saat bertemu dengan guru, teman, atau orang dewasa lain.	1
	Anak harus diminta terlebih dahulu agar mau menyapa orang lain saat ditemui.	2
	Anak terbiasa untuk menyapa sebagian teman yang ditemui.	3
	Setiap bertemu teman, guru, orang dewasa lainnya anak mau dan langsung menyapa orang lain.	4
Mau mendengar dan berbicara dengan orang lain	Anak tidak mau mendengar atau berbicara dengan orang lain.	1
	Anak mau mendengar dan berbicara dengan orang lain walaupun masih acuh.	2
	Anak mau mendengar dengan baik saat berbicara dengan orang lain.	3
	Anak saling memberikan respon dengan sangat baik saat berbicara (bergurau, membangun komunikasi, dll).	4

LAMPIRAN E. UJI VALIDITAS

E.1 TABEL PERSIAPAN ANALISIS UJI VALIDITAS INSTRUMEN ANGKET (VARIABEL X)

No	Nama	Penggunaan Gadget																Total
		Penggunaan Aplikasi										Faktor 1	Intensitas Penggunaan				Faktor 2	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		11	12	13	14		
1	Naufal	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	33	4	2	3	4	13	46
2	Jibril	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	22	1	2	1	1	5	27
3	Elsi	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	25	2	2	1	2	7	32
4	Andin	4	4	3	2	4	3	3	2	3	2	30	2	4	2	3	11	41
5	Zahra	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	27	2	2	2	3	9	36
6	Neta	2	3	2	2	2	3	2	1	2	3	22	2	1	1	2	6	28
7	Tasya	1	3	3	2	3	3	3	4	3	2	27	3	2	2	3	10	37
8	Nisa	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	35	3	4	3	4	14	49
9	Afika	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	32	3	4	2	4	13	45
10	Arfan	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	31	2	4	2	3	11	42
	Jumlah	26	34	30	25	30	32	28	28	27	24	284	24	27	19	29	99	383

E.2 TABEL PERSIAPAN ANALISIS UJI VALIDITAS INSTRUMEN OBSERVASI (VARIABEL Y)

No	Nama	Kemampuan Interaksi Sosial										Total
		Kontak Sosial				Faktor 3	Komunikasi				Faktor 4	
		1	2	3	4		5	6	7	8		
1	Naufal	3	3	4	3	13	3	3	3	4	13	26
2	Jibril	3	3	2	2	10	3	2	3	2	10	20
3	Elsi	2	2	3	2	9	3	2	2	3	10	19
4	Andin	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	32
5	Zahra	4	3	4	3	14	3	4	4	4	15	29
6	Neta	2	2	3	3	10	2	2	3	3	10	20
7	Tasya	4	3	4	3	14	4	4	4	4	16	30
8	Nisa	4	3	4	4	15	4	4	4	4	16	31
9	Afika	2	3	3	3	11	4	3	2	3	12	23
10	Arfan	3	2	3	2	10	2	3	2	2	9	19
Jumlah		32	30	37	32	122	33	33	34	37	127	249

E.3 PENGHITUNGAN UJI VALIDITAS INSTRUMEN ANGKET

1. Butir Soal 1

- Korelasi butir soal 1 dengan faktor 1

No.	Nama	Butir 1 (X)	Faktor 3 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	3	33	4	2	2	4
2	Jibril	2	22	7,5	9,5	-2	4
3	Elsi	2	25	7,5	8	-0,5	0,25
4	Andin	4	30	1,5	5	-3,5	12,25
5	Zahra	2	27	7,5	6,5	1	1
6	Neta	2	22	7,5	9,5	-2	4
7	Tasya	1	27	10	6,5	3,5	12,25
8	Nisa	4	35	1,5	1	0,5	0,25
9	Afika	3	32	4	3	1	1
10	Arfan	3	31	4	4	0	0
Jumlah		26	284				39

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 39}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{234}{990} = 1 - 0,236 = 0,764$$

- Korelasi butir soal 1 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 1 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	3	46	4	2	2	4
2	Naufal	2	27	7,5	10	-2,5	6,25
3	Andin	2	32	7,5	8	-0,5	0,25
4	Neta	4	41	1,5	5	-3,5	12,25
5	Zahra	2	36	7,5	7	0,5	0,25
6	Jibril	2	28	7,5	9	-1,5	2,25
7	Elsi	1	37	10	6	4	16
8	Nisa	4	49	1,5	1	0,5	0,25
9	Afika	3	45	4	3	1	1
10	Arfan	3	42	4	4	0	0
Jumlah		26	383				42,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 42,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{255}{990} = 1 - 0,256 = 0,744$$

2. Butir Soal 2

- Korelasi butir soal 2 dengan faktor 1

No.	Nama	Butir 2 (X)	Faktor 1 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	4	33	2,5	2	0,5	0,25
2	Jibril	3	22	7,5	9,5	-2	4
3	Elsi	3	25	7,5	8	-0,5	0,25
4	Andin	4	30	2,5	5	-2,5	6,25
5	Zahra	3	27	7,5	6,5	1	1
6	Neta	3	22	7,5	9,5	-2	4
7	Tasya	3	27	7,5	6,5	1	1
8	Nisa	4	35	2,5	1	1,5	2,25
9	Afika	4	32	2,5	3	-0,5	0,25
10	Arfan	3	31	7,5	4	3,5	12,25
Jumlah		34	284				31,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 31,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{189}{990} = 1 - 0,191 = 0,809$$

- Korelasi butir soal 2 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 2 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	4	46	2,5	2	0,5	0,25
2	Naufal	3	27	7,5	10	-2,5	6,25
3	Andin	3	32	7,5	8	-0,5	0,25
4	Neta	4	41	2,5	5	-2,5	6,25
5	Zahra	3	36	7,5	7	0,5	0,25
6	Jibril	3	28	7,5	9	-1,5	2,25
7	Elsi	3	37	7,5	6	1,5	2,25
8	Nisa	4	49	2,5	1	1,5	2,25
9	Afika	4	45	2,5	3	-0,5	0,25
10	Arfan	3	42	7,5	4	3,5	12,25
Jumlah		34	383				32,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 32,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{195}{990} = 1 - 0,197 = 0,803$$

3. Butir Soal 3

- Korelasi butir soal 3 dengan faktor 1

No.	Nama	Butir 3 (X)	Faktor 1 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	3	33	5,5	2	3,5	12,25
2	Jibril	3	22	5,5	9,5	-4	16
3	Elsi	3	25	5,5	8	-2,5	6,25
4	Andin	3	30	5,5	5	0,5	0,25
5	Zahra	3	27	5,5	6,5	-1	1
6	Neta	2	22	10	9,5	0,5	0,25
7	Tasya	3	27	5,5	6,5	-1	1
8	Nisa	4	35	1	1	0	0
9	Afika	3	32	5,5	3	2,5	6,25
10	Arfan	3	31	5,5	4	1,5	2,25
Jumlah		30	284				45,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 45,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{273}{990} = 1 - 0,276 = 0,724$$

- Korelasi butir soal 3 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 3 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	3	46	5,5	2	3,5	12,25
2	Naufal	3	27	5,5	10	-4,5	20,25
3	Andin	3	32	5,5	8	-2,5	6,25
4	Neta	3	41	5,5	5	0,5	0,25
5	Zahra	3	36	5,5	7	-1,5	2,25
6	Jibril	2	28	10	9	1	1
7	Elsi	3	37	5,5	6	-0,5	0,25
8	Nisa	4	49	1	1	0	0
9	Afika	3	45	5,5	3	2,5	6,25
10	Arfan	3	42	5,5	4	1,5	2,25
Jumlah		30	383				51

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 51}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{306}{990} = 1 - 0,309 = 0,691$$

4. Butir Soal 4

- Korelasi butir soal 4 dengan faktor 1

No.	Nama	Butir 4 (X)	Faktor 1 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	3	33	3	2	1	1
2	Jibril	2	22	8	9,5	-1,5	2,25
3	Elsi	2	25	8	8	0	0
4	Andin	2	30	8	5	3	9
5	Zahra	3	27	3	6,5	-3,5	12,25
6	Neta	2	22	8	9,5	-1,5	2,25
7	Tasya	2	27	8	6,5	1,5	2,25
8	Nisa	3	35	3	1	2	4
9	Afika	3	32	3	3	0	0
10	Arfan	3	31	3	4	-1	1
Jumlah		25	284				34

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 34}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{204}{990} = 1 - 0,206 = 0,794$$

- Korelasi butir soal 4 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 4 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	3	46	3	2	1	1
2	Naufal	2	27	8	10	-2	4
3	Andin	2	32	8	8	0	0
4	Neta	2	41	8	5	3	9
5	Zahra	3	36	3	7	-4	16
6	Jibril	2	28	8	9	-1	1
7	Elsi	2	37	8	6	2	4
8	Nisa	3	49	3	1	2	4
9	Afika	3	45	3	3	0	0
10	Arfan	3	42	3	4	-1	1
Jumlah		25	383				40

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 40}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{240}{990} = 1 - 0,242 = 0,758$$

5. Butir Soal 5

- Korelasi butir soal 5 dengan faktor 1

No.	Nama	Butir 5 (X)	Faktor 1 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	3	33	5,5	2	3,5	12,25
2	Jibril	2	22	9,5	9,5	0	0
3	Elsi	3	25	5,5	8	-2,5	6,25
4	Andin	4	30	1,5	5	-3,5	12,25
5	Zahra	3	27	5,5	6,5	-1	1
6	Neta	2	22	9,5	9,5	0	0
7	Tasya	3	27	5,5	6,5	-1	1
8	Nisa	4	35	1,5	1	0,5	0,25
9	Afika	3	32	5,5	3	2,5	6,25
10	Arfan	3	31	5,5	4	1,5	2,25
Jumlah		30	284				41,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 41,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{249}{990} = 1 - 0,252 = 0,748$$

- Korelasi butir soal 5 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 5 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	3	46	5,5	2	3,5	12,25
2	Naufal	2	27	9,5	10	-0,5	0,25
3	Andin	3	32	5,5	8	-2,5	6,25
4	Neta	4	41	1,5	5	-3,5	12,25
5	Zahra	3	36	5,5	7	-1,5	2,25
6	Jibril	2	28	9,5	9	0,5	0,25
7	Elsi	3	37	5,5	6	-0,5	0,25
8	Nisa	4	49	1,5	1	0,5	0,25
9	Afika	3	45	5,5	3	2,5	6,25
10	Arfan	3	42	5,5	4	1,5	2,25
Jumlah		30	383				42,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 42,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{255}{990} = 1 - 0,258 = 0,742$$

6. Butir Soal 6

- Korelasi butir soal 6 dengan faktor 1

No.	Nama	Butir 6 (X)	Faktor 1 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	4	33	2,5	2	0,5	0,25
2	Jibril	2	22	9,5	9,5	0	0
3	Elsi	2	25	9,5	8	1,5	2,25
4	Andin	3	30	6,5	5	1,5	2,25
5	Zahra	3	27	6,5	6,5	0	0
6	Neta	3	22	6,5	9,5	-3	9
7	Tasya	3	27	6,5	6,5	0	0
8	Nisa	4	35	2,5	1	1,5	2,25
9	Afika	4	32	2,5	3	-0,5	0,25
10	Arfan	4	31	2,5	4	-1,5	2,25
Jumlah		32	284				18,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 18,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{111}{990} = 1 - 0,112 = 0,888$$

- Korelasi butir soal 6 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 6 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	4	46	2,5	2	0,5	0,25
2	Naufal	2	27	9,5	10	-0,5	0,25
3	Andin	2	32	9,5	8	1,5	2,25
4	Neta	3	41	6,5	5	1,5	2,25
5	Zahra	3	36	6,5	7	-0,5	0,25
6	Jibril	3	28	6,5	9	-2,5	6,25
7	Elsi	3	37	6,5	6	0,5	0,25
8	Nisa	4	49	2,5	1	1,5	2,25
9	Afika	4	45	2,5	3	-0,5	0,25
10	Arfan	4	42	2,5	4	-1,5	2,25
Jumlah		32	383				16,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 16,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{99}{990} = 1 - 0,100 = 0,900$$

7. Butir Soal 7

- Korelasi butir soal 7 dengan faktor 1

No.	Nama	Butir 7 (X)	Faktor 1 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	3	33	4,5	2	2,5	6,25
2	Jibril	2	22	9	9,5	-0,5	0,25
3	Elsi	3	25	4,5	8	-3,5	12,25
4	Andin	3	30	4,5	5	-0,5	0,25
5	Zahra	2	27	9	6,5	2,5	6,25
6	Neta	2	22	9	9,5	-0,5	0,25
7	Tasya	3	27	4,5	6,5	-2	4
8	Nisa	3	35	4,5	1	3,5	12,25
9	Afika	3	32	4,5	3	1,5	2,25
10	Arfan	4	31	1	4	-3	9
Jumlah		28	284				53

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 53}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{318}{990} = 1 - 0,321 = 0,679$$

- Korelasi butir soal 7 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 7 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	3	46	4,5	2	2,5	6,25
2	Naufal	2	27	9	10	-1	1
3	Andin	3	32	4,5	8	-3,5	12,25
4	Neta	3	41	4,5	5	-0,5	0,25
5	Zahra	2	36	9	7	2	4
6	Jibril	2	28	9	9	0	0
7	Elsi	3	37	4,5	6	-1,5	2,25
8	Nisa	3	49	4,5	1	3,5	12,25
9	Afika	3	45	4,5	3	1,5	2,25
10	Arfan	4	42	1	4	-3	9
Jumlah		28	383				49,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 49,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{297}{990} = 1 - 0,300 = 0,700$$

8. Butir Soal 8

- Korelasi butir soal 8 dengan faktor 1

No.	Nama	Butir 8 (X)	Faktor 1 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	4	33	1,5	2	-0,5	0,25
2	Jibril	2	22	8,5	9,5	-1	1
3	Elsi	3	25	5	8	-3	9
4	Andin	2	30	8,5	5	3,5	12,25
5	Zahra	3	27	5	6,5	-1,5	2,25
6	Neta	1	22	10	9,5	0,5	0,25
7	Tasya	4	27	1,5	6,5	-5	25
8	Nisa	3	35	5	1	4	16
9	Afika	3	32	5	3	2	4
10	Arfan	3	31	5	4	1	1
Jumlah		28	284				71

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 71}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{426}{990} = 1 - 0,430 = 0,570$$

- Korelasi butir soal 8 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 8 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	4	46	1,5	2	-0,5	0,25
2	Naufal	2	27	8,5	10	-1,5	2,25
3	Andin	3	32	5	8	-3	9
4	Neta	2	41	8,5	5	3,5	12,25
5	Zahra	3	36	5	7	-2	4
6	Jibril	1	28	10	9	1	1
7	Elsi	4	37	1,5	6	-4,5	20,25
8	Nisa	3	49	5	1	4	16
9	Afika	3	45	5	3	2	4
10	Arfan	3	42	5	4	1	1
Jumlah		28	383				70

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 70}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{420}{990} = 1 - 0,424 = 0,576$$

9. Butir Soal 9

- Korelasi butir soal 9 dengan faktor 1

No.	Nama	Butir 9 (X)	Faktor 1 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	3	33	4	2	2	4
2	Jibril	2	22	9	9,5	-0,5	0,25
3	Elsi	2	25	9	8	1	1
4	Andin	3	30	4	5	-1	1
5	Zahra	3	27	4	6,5	-2,5	6,25
6	Neta	2	22	9	9,5	-0,5	0,25
7	Tasya	3	27	4	6,5	-2,5	6,25
8	Nisa	3	35	4	1	3	9
9	Afika	3	32	4	3	1	1
10	Arfan	3	31	4	4	0	0
Jumlah		27	284				29

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 29}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{174}{990} = 1 - 0,176 = 0,824$$

- Korelasi butir soal 9 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 9 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	3	46	4	2	2	4
2	Naufal	2	27	9	10	-1	1
3	Andin	2	32	9	8	1	1
4	Neta	3	41	4	5	-1	1
5	Zahra	3	36	4	7	-3	9
6	Jibril	2	28	9	9	0	0
7	Elsi	3	37	4	6	-2	4
8	Nisa	3	49	4	1	3	9
9	Afika	3	45	4	3	1	1
10	Arfan	3	42	4	4	0	0
Jumlah		27	383				30

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 30}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{180}{990} = 1 - 0,182 = 0,818$$

10. Butir Soal 10

- Korelasi butir soal 10 dengan faktor 1

No.	Nama	Butir 10 (X)	Faktor 1 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	3	33	2,5	2	0,5	0,25
2	Jibril	2	22	7,5	9,5	-2	4
3	Elsi	2	25	7,5	8	-0,5	0,25
4	Andin	2	30	7,5	5	2,5	6,25
5	Zahra	2	27	7,5	6,5	1	1
6	Neta	3	22	2,5	9,5	-7	49
7	Tasya	2	27	7,5	6,5	1	1
8	Nisa	3	35	2,5	1	1,5	2,25
9	Afika	3	32	2,5	3	-0,5	0,25
10	Arfan	2	31	7,5	4	3,5	12,25
Jumlah		24	284				76,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 76,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{459}{990} = 1 - 0,434 = 0,566$$

- Korelasi butir soal 10 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 10 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	3	46	2,5	2	0,5	0,25
2	Naufal	2	27	7,5	10	-2,5	6,25
3	Andin	2	32	7,5	8	-0,5	0,25
4	Neta	3	41	7,5	5	2,5	6,25
5	Zahra	3	36	7,5	7	0,5	0,25
6	Jibril	2	28	2,5	9	-6,5	42,25
7	Elsi	3	37	7,5	6	1,5	2,25
8	Nisa	3	49	2,5	1	1,5	2,25
9	Afika	3	45	2,5	3	-0,5	0,25
10	Arfan	3	42	7,5	4	3,5	12,25
Jumlah		27	383				72,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 72,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{435}{990} = 1 - 0,439 = 0,561$$

11. Butir Soal 11

- Korelasi butir soal 11 dengan faktor 2

No.	Nama	Butir 11 (X)	Faktor 2 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	4	33	1	2	-1	1
2	Jibril	1	22	10	9,5	0,5	0,25
3	Elsi	2	25	7	8	-1	1
4	Andin	2	30	7	5	2	4
5	Zahra	2	27	7	6,5	0,5	0,25
6	Neta	2	22	7	9,5	-2,5	6,25
7	Tasya	3	27	3	6,5	-3,5	12,25
8	Nisa	3	35	3	1	2	4
9	Afika	3	32	3	3	0	0
10	Arfan	2	31	7	4	3	9
Jumlah		24	284				38

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 38}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{228}{990} = 1 - 0,230 = 0,770$$

- Korelasi butir soal 11 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 11 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	4	46	1	2	-1	1
2	Naufal	1	27	10	10	0	0
3	Andin	2	32	7	8	-1	1
4	Neta	2	41	7	5	2	4
5	Zahra	2	36	7	7	0	0
6	Jibril	2	28	7	9	-2	4
7	Elsi	3	37	3	6	-3	9
8	Nisa	3	49	3	1	2	4
9	Afika	3	45	3	3	0	0
10	Arfan	2	42	7	4	3	9
Jumlah		24	383				32

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 32}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{192}{990} = 1 - 0,194 = 0,806$$

12. Butir Soal 12

- Korelasi butir soal 12 dengan faktor 2

No.	Nama	Butir 12 (X)	Faktor 2 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	2	33	7	2	5	25
2	Jibril	2	22	7	9,5	-2,5	6,25
3	Elsi	2	25	7	8	-1	1
4	Andin	4	30	2,5	5	-2,5	6,25
5	Zahra	2	27	7	6,5	0,5	0,25
6	Neta	1	22	10	9,5	0,5	0,25
7	Tasya	2	27	7	6,5	0,5	0,25
8	Nisa	4	35	2,5	1	1,5	2,25
9	Afika	4	32	2,5	3	-0,5	0,25
10	Arfan	4	31	2,5	4	-1,5	2,25
Jumlah		27	284				44

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 44}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{264}{990} = 1 - 0,267 = 0,733$$

- Korelasi butir soal 12 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 12 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	2	46	7	2	5	25
2	Naufal	2	27	7	10	-3	9
3	Andin	2	32	7	8	-1	1
4	Neta	4	41	2,5	5	-2,5	6,25
5	Zahra	2	36	7	7	0	0
6	Jibril	1	28	10	9	1	1
7	Elsi	2	37	7	6	1	1
8	Nisa	4	49	2,5	1	1,5	2,25
9	Afika	4	45	2,5	3	-0,5	0,25
10	Arfan	4	42	2,5	4	-1,5	2,25
Jumlah		27	383				48

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 48}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{288}{990} = 1 - 0,291 = 0,709$$

13. Butir Soal 13

- Korelasi butir soal 13 dengan faktor 2

No.	Nama	Butir 13 (X)	Faktor 2 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	3	33	1,5	2	-0,5	0,25
2	Jibril	1	22	9	9,5	-0,5	0,25
3	Elsi	1	25	9	8	1	1
4	Andin	2	30	5	5	0	0
5	Zahra	2	27	5	6,5	-1,5	2,25
6	Neta	1	22	9	9,5	-0,5	0,25
7	Tasya	2	27	5	6,5	-1,5	2,25
8	Nisa	3	35	1,5	1	0,5	0,25
9	Afika	2	32	5	3	2	4
10	Arfan	2	31	5	4	1	1
Jumlah		19	284				11,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 11,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{69}{990} = 1 - 0,070 = 0,930$$

- Korelasi butir soal 13 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 13 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	3	46	1,5	2	-0,5	0,25
2	Naufal	1	27	9	10	-1	1
3	Andin	1	32	9	8	1	1
4	Neta	2	41	5	5	0	0
5	Zahra	2	36	5	7	-2	4
6	Jibril	1	28	9	9	0	0
7	Elsi	2	37	5	6	-1	1
8	Nisa	3	49	1,5	1	0,5	0,25
9	Afika	2	45	5	3	2	4
10	Arfan	2	42	5	4	1	1
Jumlah		19	383				12,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 12,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{75}{990} = 1 - 0,076 = 0,924$$

14. Butir Soal 14

- Korelasi butir soal 14 dengan faktor 2

No.	Nama	Butir 14 (X)	Faktor 2 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	4	33	2	2	0	0
2	Jibril	1	22	10	9,5	0,5	0,25
3	Elsi	2	25	8,5	8	0,5	0,25
4	Andin	3	30	5,5	5	0,5	0,25
5	Zahra	3	27	5,5	6,5	-1	1
6	Neta	2	22	8,5	9,5	-1	1
7	Tasya	3	27	5,5	6,5	-1	1
8	Nisa	4	35	2	1	1	1
9	Afika	4	32	2	3	-1	1
10	Arfan	3	31	5,5	4	1,5	2,25
Jumlah		29	284				8

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 8}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{48}{990} = 1 - 0,048 = 0,952$$

- Korelasi butir soal 14 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 14 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	4	46	2	2	0	0
2	Naufal	1	27	10	10	0	0
3	Andin	2	32	8,5	8	0,5	0,25
4	Neta	3	41	5,5	5	0,5	0,25
5	Zahra	3	36	5,5	7	-1,5	2,25
6	Jibril	2	28	8,5	9	-0,5	0,25
7	Elsi	3	37	5,5	6	-0,5	0,25
8	Nisa	4	49	2	1	1	1
9	Afika	4	45	2	3	-1	1
10	Arfan	3	42	5,5	4	1,5	2,25
Jumlah		29	383				7,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 7,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{45}{990} = 1 - 0,045 = 0,955$$

LAMPIRAN E.4 PENGHITUNGAN UJI VALIDITAS INSTRUMEN OBSERVASI

1. Butir Soal 1

- Korelasi butir soal 1 dengan faktor 3

No.	Nama	Butir 1 (X)	Faktor 3 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	3	13	6	5	1	1
2	Jibril	3	10	6	8	-2	4
3	Elsi	2	9	9	10	-1	1
4	Andin	4	16	2.5	1	1.5	2.25
5	Zahra	4	14	2.5	3.5	-1	1
6	Neta	2	10	9	8	1	1
7	Tasya	4	14	2.5	3.5	-1	1
8	Nisa	4	15	2.5	2	0.5	0.25
9	Afika	2	11	9	6	3	9
10	Arfan	3	10	6	8	-2	4
Jumlah		31	122				24,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 24,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{147}{990} = 1 - 0,148 = 0,852$$

- Korelasi butir soal 1 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 1 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	3	26	6	5	1	1
2	Naufal	3	20	6	7.5	-1.5	2.25
3	Andin	2	19	9	9.5	-0.5	0.25
4	Neta	4	32	2.5	1	1.5	2.25
5	Zahra	4	29	2.5	4	-1.5	2.25
6	Jibril	2	20	9	7.5	1.5	2.25
7	Elsi	4	30	2.5	3	-0.5	0.25
8	Nisa	4	31	2.5	2	0.5	0.25
9	Afika	2	23	9	6	3	9
10	Arfan	3	19	6	9.5	-3.5	12.25
Jumlah		31	249				32

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 32}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{192}{990} = 1 - 0,194 = 0,806$$

2. Butir Soal 2

- Korelasi butir soal 2 dengan faktor 3

No.	Nama	Butir 2 (X)	Faktor 3 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	3	13	4.5	5	-0.5	0.25
2	Jibril	3	10	4.5	8	-3.5	12.25
3	Elsi	2	9	9	10	-1	1
4	Andin	4	16	1	1	0	0
5	Zahra	3	14	4.5	3.5	1	1
6	Neta	2	10	9	8	1	1
7	Tasya	3	14	4.5	3.5	1	1
8	Nisa	3	15	4.5	2	2.5	6.25
9	Afika	3	11	4.5	6	-1.5	2.25
10	Arfan	2	10	9	8	1	1
	Jumlah	28	122				26

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 26}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{156}{990} = 1 - 0,158 = 0,842$$

- Korelasi butir soal 2 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 2 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	3	26	4.5	5	-0.5	0.25
2	Naufal	3	20	4.5	7.5	-3	9
3	Andin	2	19	9	9.5	-0.5	0.25
4	Neta	4	32	1	1	0	0
5	Zahra	3	29	4.5	4	0.5	0.25
6	Jibril	2	20	9	7.5	1.5	2.25
7	Elsi	3	30	4.5	3	1.5	2.25
8	Nisa	3	31	4.5	2	2.5	6.25
9	Afika	3	23	4.5	6	-1.5	2.25
10	Arfan	2	19	9	9.5	-0.5	0.25
	Jumlah	28	249				23

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 23}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{138}{990} = 1 - 0,139 = 0,861$$

3. Butir Soal 3

- Korelasi butir soal 3 dengan faktor 3

No.	Nama	Butir 3 (X)	Faktor 3 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	4	13	3	5	-2	4
2	Jibril	2	10	10	8	2	4
3	Elsi	3	9	7,5	10	-2,5	6,25
4	Andin	4	16	3	1	2	4
5	Zahra	4	14	3	3,5	-0,5	0,25
6	Neta	3	10	7,5	8	-0,5	0,25
7	Tasya	4	14	3	3,5	-0,5	0,25
8	Nisa	4	15	3	2	1	1
9	Afika	3	11	7,5	6	1,5	2,25
10	Arfan	3	10	7,5	8	-0,5	0,25
	Jumlah	34	122				22,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 22,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{135}{990} = 1 - 0,136 = 0,864$$

- Korelasi butir soal 3 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 3 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	4	26	3	5	-2	4
2	Naufal	2	20	10	7,5	2,5	6,25
3	Andin	3	19	7,5	9,5	-2	4
4	Neta	4	32	3	1	2	4
5	Zahra	4	29	3	4	-1	1
6	Jibril	3	20	7,5	7,5	0	0
7	Elsi	4	30	3	3	0	0
8	Nisa	4	31	3	2	1	1
9	Afika	3	23	7,5	6	1,5	2,25
10	Arfan	3	19	7,5	9,5	-2	4
	Jumlah	34	249				26,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 26,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{159}{990} = 1 - 0,160 = 0,840$$

4. Butir Soal 4

- Korelasi butir soal 4 dengan faktor 3

No.	Nama	Butir 4 (X)	Faktor 3 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	3	13	5	5	0	0
2	Jibril	2	10	9	8	1	1
3	Elsi	2	9	9	10	-1	1
4	Andin	4	16	1.5	1	0.5	0.25
5	Zahra	3	14	5	3.5	1.5	2.25
6	Neta	3	10	5	8	-3	9
7	Tasya	3	14	5	3.5	1.5	2.25
8	Nisa	4	15	1.5	2	-0.5	0.25
9	Afika	3	11	5	6	-1	1
10	Arfan	2	10	9	8	1	1
Jumlah		29	122				18

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 18}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{108}{990} = 1 - 0,109 = 0,891$$

- Korelasi butir soal 4 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 4 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	3	26	5	5	0	0
2	Naufal	2	20	9	7.5	1.5	2.25
3	Andin	2	19	9	9.5	-0.5	0.25
4	Neta	4	32	1.5	1	0.5	0.25
5	Zahra	3	29	5	4	1	1
6	Jibril	3	20	5	7.5	-2.5	6.25
7	Elsi	3	30	5	3	2	4
8	Nisa	4	31	1.5	2	-0.5	0.25
9	Afika	3	23	5	6	-1	1
10	Arfan	2	19	9	9.5	-0.5	0.25
Jumlah		29	249				15,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 15,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{93}{990} = 1 - 0,093 = 0,907$$

5. Butir Soal 5

- Korelasi butir soal 5 dengan faktor 4

No.	Nama	Butir 5 (X)	Faktor 4 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	3	13	6.5	4	2.5	6.25
2	Jibril	3	10	6.5	7	-0.5	0.25
3	Elsi	3	10	6.5	7	-0.5	0.25
4	Andin	4	16	2.5	2	0.5	0.25
5	Zahra	3	15	6.5	3	3.5	12.25
6	Neta	2	10	9.5	7	2.5	6.25
7	Tasya	4	16	2.5	2	0.5	0.25
8	Nisa	4	16	2.5	2	0.5	0.25
9	Afika	4	12	2.5	5	-2.5	6.25
10	Arfan	2	9	9.5	10	-0.5	0.25
Jumlah		32	127				32,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 32,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{195}{990} = 1 - 0,197 = 0,803$$

- Korelasi butir soal 5 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 5 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	3	26	6.5	5	1.5	2.25
2	Naufal	3	20	6.5	7.5	-1	1
3	Andin	3	19	6.5	9.5	-3	9
4	Neta	4	32	2.5	1	1.5	2.25
5	Zahra	3	29	6.5	4	2.5	6.25
6	Jibril	2	20	9.5	7.5	2	4
7	Elsi	4	30	2.5	3	-0.5	0.25
8	Nisa	4	31	2.5	2	0.5	0.25
9	Afika	4	23	2.5	6	-3.5	12.25
10	Arfan	2	19	9.5	9.5	0	0
Jumlah		32	249				37,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 37,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{225}{990} = 1 - 0,227 = 0,773$$

6. Butir Soal 6

- Korelasi butir soal 6 dengan faktor 4

No.	Nama	Butir 6 (X)	Faktor 4 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	3	13	6	4	2	4
2	Jibril	2	10	9	7	2	4
3	Elsi	2	10	9	7	2	4
4	Andin	4	16	2.5	2	0.5	0.25
5	Zahra	4	15	2.5	3	-0.5	0.25
6	Neta	2	10	9	7	2	4
7	Tasya	4	16	2.5	2	0.5	0.25
8	Nisa	4	16	2.5	2	0.5	0.25
9	Afika	3	12	6	5	1	1
10	Arfan	3	9	6	10	-4	16
Jumlah		31	127				34

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 34}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{204}{990} = 1 - 0,206 = 0,794$$

- Korelasi butir soal 6 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 6 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	3	26	6	5	1	1
2	Naufal	2	20	9	7.5	1.5	2.25
3	Andin	2	19	9	9.5	-0.5	0.25
4	Neta	4	32	2.5	1	1.5	2.25
5	Zahra	4	29	2.5	4	-1.5	2.25
6	Jibril	2	20	9	7.5	1.5	2.25
7	Elsi	4	30	2.5	3	-0.5	0.25
8	Nisa	4	31	2.5	2	0.5	0.25
9	Afika	3	23	6	6	0	0
10	Arfan	3	19	6	9.5	-3.5	12.25
Jumlah		31	249				23

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 23}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{138}{990} = 1 - 0,139 = 0,861$$

7. Butir Soal 7

- Korelasi butir soal 7 dengan faktor 4

No.	Nama	Butir 7 (X)	Faktor 4 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	3	13	6	4	2	4
2	Jibril	3	10	6	7	-1	1
3	Elsi	2	10	9	7	2	4
4	Andin	4	16	2.5	2	0.5	0.25
5	Zahra	4	15	2.5	3	-0.5	0.25
6	Neta	3	10	6	7	-1	1
7	Tasya	4	16	2.5	2	0.5	0.25
8	Nisa	4	16	2.5	2	0.5	0.25
9	Afika	2	12	9	5	4	16
10	Arfan	2	9	9	10	-1	1
Jumlah		31	127				28

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 28}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{168}{990} = 1 - 0,170 = 0,830$$

- Korelasi butir soal 7 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 7 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	3	26	6	5	1	1
2	Naufal	3	20	6	7.5	-1.5	2.25
3	Andin	2	19	9	9.5	-0.5	0.25
4	Neta	4	32	2.5	1	1.5	2.25
5	Zahra	4	29	2.5	4	-1.5	2.25
6	Jibril	3	20	6	7.5	-1.5	2.25
7	Elsi	4	30	2.5	3	-0.5	0.25
8	Nisa	4	31	2.5	2	0.5	0.25
9	Afika	2	23	9	6	3	9
10	Arfan	2	19	9	9.5	-0.5	0.25
Jumlah		31	249				20

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 20}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{120}{990} = 1 - 0,121 = 0,879$$

8. Butir Soal 8

- Korelasi butir soal 8 dengan faktor 4

No.	Nama	Butir 8 (X)	Faktor 4 (Y)	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Naufal	4	13	3	4	-1	1
2	Jibril	2	10	9.5	7	2.5	6.25
3	Elsi	3	10	7	7	0	0
4	Andin	4	16	3	2	1	1
5	Zahra	4	15	3	3	0	0
6	Neta	3	10	7	7	0	0
7	Tasya	4	16	3	2	1	1
8	Nisa	4	16	3	2	1	1
9	Afika	3	12	7	5	2	4
10	Arfan	2	9	9.5	10	-0.5	0.25
Jumlah		33	127				14,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 14,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{87}{990} = 1 - 0,088 = 0,912$$

- Korelasi butir soal 8 dengan jumlah total

No.	Nama	Butir 8 (X)	Total	Rank X	Rank Y	D	D ²
1	Tasya	4	26	3	5	-2	4
2	Naufal	2	20	9.5	7.5	2	4
3	Andin	3	19	7	9.5	-2.5	6.25
4	Neta	4	32	3	1	2	4
5	Zahra	4	29	3	4	-1	1
6	Jibril	3	20	7	7.5	-0.5	0.25
7	Elsi	4	30	3	3	0	0
8	Nisa	4	31	3	2	1	1
9	Afika	3	23	7	6	1	1
10	Arfan	2	19	9.5	9.5	0	0
Jumlah		33	249				21,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)} = 1 - \frac{6 \times 21,5}{10(10^2 - 1)} = 1 - \frac{129}{990} = 1 - 0,130 = 0,870$$

LAMPIRAN F. UJI RELIABILITAS

F.1 TABEL PERSIAPAN ANALISIS UJI RELIABILITAS INSTRUMEN ANGGKET (VARIABEL X)

No	Nama	Skor Butir Soal Ganjil							Jumlah	Skor Butir Soal Genap						Jumlah
		1	3	7	9	11	13	2		4	6	8	10	12		
1	Naufal	3	3	3	3	4	3	19	4	3	4	3	2	4	20	
2	Jibril	2	3	2	2	1	1	11	3	2	2	2	2	1	12	
3	Elsi	2	3	3	3	2	1	14	3	2	2	2	2	2	13	
4	Andin	4	3	4	3	2	2	18	4	2	3	3	4	3	19	
5	Zahra	2	3	3	2	2	2	14	3	3	3	3	2	3	17	
6	Neta	2	2	2	2	2	1	11	3	2	3	2	1	2	13	
7	Tasya	1	3	3	3	3	2	15	3	2	3	3	2	3	16	
8	Nisa	4	4	4	3	3	3	21	4	3	4	3	4	4	22	
9	Afika	3	3	3	3	3	2	17	4	3	4	3	4	4	22	
10	Arfan	3	3	3	4	2	2	17	3	3	4	3	4	3	20	
Jumlah		26	30	30	28	24	19	157	34	25	32	27	27	29	174	

F.2 TABEL PERSIAPAN ANALISIS UJI RELIABILITAS INSTRUMEN OBSERVASI (VARIABEL Y)

No	Nama	Skor Butir Soal Ganjil				Jumlah	Skor Butir Soal Genap				Jumlah
		1	3	5	7		2	4	6	8	
1	Naufal	3	4	3	3	13	3	3	3	4	13
2	Jibril	3	2	3	3	11	3	2	2	2	9
3	Elsi	2	3	3	2	10	2	2	2	3	9
4	Andin	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
5	Zahra	4	4	3	4	15	3	3	4	4	14
6	Neta	2	3	2	3	10	2	3	2	3	10
7	Tasya	4	4	4	4	16	3	3	4	4	14
8	Nisa	4	4	4	4	16	3	4	4	4	15
9	Afika	2	3	4	2	11	3	3	3	3	12
10	Arfan	3	3	2	2	10	2	2	3	2	9
		31	34	32	31	128	28	29	31	33	121

LAMPIRAN G. DOKUMENTASI

G.1 PROFIL LEMBAGA

PROFIL LEMBAGA

A. Identitas Lembaga

Nama lembaga : RA Plus Al-Falah
Nomor Statistik RA : 101235110122
NPSN : 69885084
NPWP : 03-211-584-2-656-001

B. Lokasi Lembaga

Alamat Lembaga : Jalan Jember No. 36
Desa : Penanggungan
Kecamatan : Maesan
Kabupaten : Bondowoso
Provinsi : Jawa Timur
Kode Pos : 68262

C. Data Pelengkap Sekolah

No. SK Pendirian : Ks.13/4/PP.00.4/0039/2011
Tanggal Pendirian : 05 Januari 2011
No. SK Ijin Operasional : Kd.13/4/PP.00.4/0039/2011
Tgl SK Ijin Operasional : 05/01/2011
Nama Yayasan : Al-Falah

D. Kontak Sekolah

Nomor Telepon : 085 204 901 720
Nomor Fax : -
Email : lutfibu@gmail.com

G.2 DATA PESERTA DIDIK KELOMPOK B

DATA PESERTA DIDIK KELOMPOK B
RA PLUS AL-FALAH

No	Nama Anak	Tempat, Tanggal Lahir	Alamat
Kelompok B1			
1.	Anvita Mare Eka Putra	Bondowoso, 21-03-2010	Gambangan
2.	Azka Aditia Wardana	Bondowoso, 24-01-2012	Gubrih
3.	Azzara Nadjian Abellia	Bondowoso, 03-09-2011	Sumbersari
4.	Fajri Akbar Wibowo	Bondowoso, 27-04-2011	Penanggungan
5.	Gibran Adityan Firmansyah	Bondowoso, 09-05-2011	Sumbersari
6.	Janeta Uzma Gazali	Bondowoso, 28-05-2012	Maesan
7.	Mochammad Ageng A.P	Bondowoso, 24-06-2012	Grujugan
8.	Muhammad Akbar Rifaldi	Bondowoso, 10-10-2010	Maesan
9.	Muhammad Ali Ridho	Bondowoso, 17-10-2011	Pakuniran
10.	Muhammad Febrian Al-Jalali	Bondowoso, 06-01-2011	Sumber anyar
11.	Muhammad Maulana Hasbi R.	Bondowoso, 20-08-2011	Gambangan
12.	Muhammad Reno Adiansyah	Bondowoso, 07-12-2011	Maesan
13.	Nur Afifatussyarifah	Bondowoso, 03-06-2011	Gunungsari
14.	Ruthbah Alifiah	Bondowoso, 09-01-2012	Sumber anyar
15.	Syakira Gina Faliha	Bondowoso, 19-11-2011	Pakuniran
16.	Diva Anggraini	Bondowoso, 20-08-2012	Maesan
17.	Feri Ardiansyah	Bondowoso, 07-10-2011	Penanggungan
Kelompok B2			
18.	Adindatur Rohmah	Bondowoso, 21-04-2011	Maesan
19.	A. Hilman Huzaend A.	Bondowoso, 07-07-2011	Pakuniran
20.	Ahmad Zakaria Yahya	Bondowoso, 05-07-2011	Penanggungan
21.	Arif Aldo Bana	Bondowoso, 07-01-2012	Maesan
22.	Challysta Aulia Putri	Bondowoso, 13-06-2011	Sumber pandan
23.	Faridhatul Ummiyah	Bondowoso, 30-01-2012	Penanggungan
24.	Fina Solehatul Fikriyah	Bondowoso, 25-04-2011	Sumber anyar
25.	Maghfiroh Oktavia Putri	Bondowoso, 01-10-2011	Suger Kidul
26.	Mohammad Ilham Maulana	Bondowoso, 25-12-2011	Sumbersari
27.	Muhammad Alif Nururahman	Bondowoso, 23-03-2012	Maesan
28.	Muhammad Fadil	Bondowoso, 09-04-2011	Maesan
29.	Muhammad Rifki	Bondowoso, 09-10-2011	Maesan
30.	Najwa Febiani Azizah	Bondowoso, 05-02-2012	Penanggungan
31.	Putri Agustina	Bondowoso, 01-08-2011	Maesan
32.	Rizkia Nurqowiyyu Virgina	Bondowoso, 25-03-2012	Tanahwulan
33.	M. Fadlan Mirza Aiman	Bondowoso, 26-05-2010	Pakuniran
34.	Mazaya	Bondowoso, 23-02-2012	Penanggungan

G.3 DATA PESERTA DIDIK PENGGUNA GADGET

**DATA PESERTA DIDIK PENGGUNA GADGET
RA PLUS AL-FALAH**

No	Nama Anak	Tempat, Tanggal Lahir	Alamat
Kelompok B1			
1.	Anvita Mare Eka Putra	Bondowoso, 21-03-2010	Gambangan
2.	Azka Aditia Wardana	Bondowoso, 24-01-2012	Gubrih
3.	Azzara Nadjian Abellia	Bondowoso, 03-09-2011	Sumbersari
4.	Fajri Akbar Wibowo	Bondowoso, 27-04-2011	Penanggungan
5.	Gibran Adityan Firmansyah	Bondowoso, 09-05-2011	Sumbersari
6.	Janeta Uzma Gazali	Bondowoso, 28-05-2012	Maesan
7.	Muhammad Ali Ridho	Bondowoso, 17-10-2011	Pakuniran
8.	Muhammad Febrian Al-Jalali	Bondowoso, 06-01-2011	Sumber anyar
9.	Muhammad Maulana Hasbi R.	Bondowoso, 20-08-2011	Gambangan
10.	Muhammad Reno Adiansyah	Bondowoso, 07-12-2011	Maesan
11.	Ruthbah Alifiah	Bondowoso, 09-01-2012	Sumber anyar
12.	Syakira Gina Faliha	Bondowoso, 19-11-2011	Pakuniran
Kelompok B2			
13.	Ahmad Zakaria Yahya	Bondowoso, 05-07-2011	Penanggungan
14.	Arif Aldo Bana	Bondowoso, 07-01-2012	Maesan
15.	Challysta Aulia Putri	Bondowoso, 13-06-2011	Sumber pandan
16.	Maghfiroh Oktavia Putri	Bondowoso, 01-10-2011	Suger Kidul
17.	Mohammad Ilham Maulana	Bondowoso, 25-12-2011	Sumbersari
18.	Muhammad Alif Nururahman	Bondowoso, 23-03-2012	Maesan
19.	Muhammad Rifki	Bondowoso, 09-10-2011	Maesan
20.	Rizkia Nurqowiyyu Virgina	Bondowoso, 25-03-2012	Tanahwulan
21.	M. Fadlan Mirza Aiman	Bondowoso, 26-05-2010	Pakuniran
22.	Mazaya	Bondowoso, 23-02-2012	Penanggungan

LAMPIRAN G.4 DATA WALI MURID KELOMPOK B

DATA WALI MURID KELOMPOK B
RA PLUS AL-FALAH

No	Nama Anak	Nama Ayah	Tanggal Lahir	Pendidikan Terakhir	Nama Ibu	Tanggal lahir	Pendidikan Terakhir
Kelompok B1							
1.	Anvita Mare Eka Putra	Andi Subagio	08-12-1987	SMA	Yuvita	16-08-1992	SMA
2.	Azka Aditia Wardana	Sunardi	09-07-1984	D3	Anisatin Fitriya	15-06-1991	SMA
3.	Azzara Nadjian Abellia	Chandra Setiawan	05-09-1984	S1	Anis Pujiana	01-01-1999	SMA
4.	Fajri Akbar Wibowo	Mulyo Sucipto	04-07-1965	SMA	Eni Rabiyyah	02-09-1967	SMA
5.	Gibran Adityan Firmansyah	Sunjoyo	08-11-1966	SD	Juaiyah	08-09-1974	SMP
6.	Janeta Uzma Gazali	Iwan Yosi Apriyadi	01-04-1982	S1	Ulfa Nurul Masithoh	13-12-1980	S1
7.	Mochammad Ageng A.P	Soebowo Rowie	22-12-1976	SMA	Yeti Maria	21-06-1978	SMA
8.	Muhammad Akbar Rifaldi	Samak	24-11-1972	SD	Sahriya Ningsih	22-09-1977	SD
9.	Muhammad Ali Ridho	Hendrik Budiyanto	01-10-1982	SMP	Mustabsirotul Jaro S.	14-10-1992	SMP
10.	Muhammad Febrian Al-Jalali	Jalal	14-11-1977	SD	Suhaini	01-01-1981	SD
11.	Muhammad Maulana Hasbi R.	Sujoko	06-06-1977	SMA	Lina Yulianti	03-07-1987	SD
12.	Muhammad Reno Adiansyah	Hendrik	08-07-1976	SD	Ima Yusrianti	16-12-1983	SD
13.	Nur Afifatussyarifah	Nur Taufik	28-08-1981	S1	Istifadah	09-08-1992	SMP
14.	Ruthbah Alifiah	Achmad Zaenusi	17-08-1981	SMP	Nur Hasanah	14-02-1983	SMP
15.	Syakira Gina Faliha	Sanusi Pani	04-07-1973	SD	Siti Holifah	22-06-1978	SMA
16.	Diva Anggraini	Abdul Kadir	13-03-1989	SMA	Siti Ulfah	21-04-1995	SMA
17.	Feri Ardiansyah	Joko Winarno	26-09-1980	SMA	Rohima	28-08-1985	SMA
Kelompok B2							
18.	Adindatur Rohmah	Abu Bakar	15-12-1956	SD	Sati'a	11-03-1971	SD
19.	A. Hilman Huzaend A.	Ahmad Zaenolla	16-02-1980	SMA	Nur Azizah	12-07-1989	SD
20.	Ahmad Zakaria Yahya	Mahdi Hasan Firdaus	03-04-1981	SMA	Ida Agustin	28-08-1984	SMA
21.	Arif Aldo Bana	Bakir	14-03-1967	SD	Nanik Kamariya	02-06-1977	SMP

No	Nama Anak	Nama Ayah	Tanggal Lahir	Pendidikan Terakhir	Nama Ibu	Tanggal lahir	Pendidikan Terakhir
22.	Challysta Aulia Putri	Taufik Hidayat	26-06-1974	SMA	Aliyah	27-12-1977	SMP
23.	Faridhatul Ummiyah	Sugik Haryanto	20-04-1987	SMP	Rinawati	12-06-1992	SMP
24.	Fina Solehatul Fikriyah	Fathor Rasi	02-11-1982	SMA	Sri Defi	14-06-1989	SMP
25.	Maghfiroh Oktavia Putri	Suprayitno E.W.	23-03-1980	SMA	Heni Anggraini	01-07-1987	SMP
26.	Mohammad Ilham Maulana	Sucipto	17-05-1984	S1	Indah Febrianti	15-02-1988	S1
27.	Muhammad Alif Nururahman	Abdul Muhait R. H.	13-09-1986	SMA	Siti Suleha	17-02-1984	SD
28.	Muhammad Fadil	Abdurrahman	01-12-1976	SD	Sahriya Ningsih	10-11-1983	SD
29.	Muhammad Rifki	Samo	18-07-1986	SD	Siti Nur Arifah	04-07-1990	SD
30.	Najwa Febiani Azizah	Ahmad Junaidi	14-06-1976	SMA	Risa Umami	21-04-1983	SMA
31.	Putri Agustina	Bambang Adi P.	11-02-1988	SMP	Rina Diantika	27-04-1994	SMP
32.	Rizkia Nurqowiyyu Virgina	Ahmad Agus Prayitno	25-12-1992	SMA	Anggoro Kristiani M.	05-07-1994	SMA
33.	M. Fadlan Mirza Aiman	Rudiyanto	08-08-1985	SD	Usniah Feriyani	05-09-1990	SMA
34.	Mazaya	Ahmad Wellyono	19-03-1983	S1	Ervin Indrawati	24-03-1986	S1

LAMPIRAN G.5 DATA PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN

DATA PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN RA PLUS AL-FALAH

No	Nama	Jenis Kelamin	Tempat, Tanggal Lahir	Pendidikan Terakhir	Jabatan	TMT	Status Kepegawaian
1.	Lutfi Bahrul Ulum, S.Pd.	L	Bondowoso, 04-12-1978	S1	Ka. RA	13-07-2009	GTY
2.	Wiwiek Yoelianti, S.Pd.	P	Bondowoso, 25-12-1976	S1	Guru	13-07-2009	GTY
3.	Sri Wahyuni	P	Bondowoso, 21-05-1984	SMA	Guru	12-07-2010	GTY
4.	Nurus Soimah Wenaderoh	P	Bondowoso, 09-05-1990	SMA	Guru	17-07-2017	GTT
5.	Weni Dwi Kusriyanti	P	Bondowoso, 06-08-1998	SMA	Guru	17-07-2017	GTT

LAMPIRAN H. REKAPITULASI HASIL PENELITIAN

H.1 TABEL HASIL PENELITIAN INSTRUMEN ANGKET (VARIABEL X)

No.	Nama Anak	Penggunaan Gadget														Total
		Penggunaan Aplikasi								Faktor X1	Intensitas Penggunaan				Faktor X2	
		1	2	3	4	5	6	7	8		1	2	3	4		
1	Anvita Mare Eka Putra	3	2	3	2	2	2	2	3	19	2	2	1	2	7	26
2	Azka Aditia Wardana	1	2	2	2	2	1	1	2	13	1	1	1	1	4	17
3	Azzara Nadjian Abellia	3	2	1	1	3	3	1	1	15	2	2	2	2	8	23
4	Fajri Akbar Wibowo	2	4	4	1	4	3	4	4	26	3	4	2	4	13	39
5	Gibran Adityan Firmansyah	3	4	4	2	4	3	3	4	27	4	4	2	4	14	41
6	Janeta Uzma Gazali	2	3	2	4	2	3	2	3	21	1	2	1	1	5	26
7	Muhammad Ali Ridho	1	2	3	1	3	2	1	1	14	2	2	1	2	7	21
8	Muhammad Febrian Al-Jalali	3	4	3	1	3	1	1	3	19	1	2	2	1	6	25
9	Muhammad Maulana Hasbi	3	4	4	4	4	2	3	4	28	3	4	1	3	11	39
10	Muhammad Renu Adiansyah	2	3	2	4	3	4	3	2	23	4	4	1	4	13	36
11	Ruthbah Alifiah	3	3	2	2	4	4	3	4	25	2	2	1	2	7	32
12	Syakira Gina Faliha	3	3	2	4	3	3	2	2	22	2	4	1	2	9	31
13	Ahmad Zakaria Yahya	3	3	3	4	3	4	1	1	22	1	1	2	2	6	28
14	Arif Aldo Bana	4	2	3	2	4	3	4	4	26	4	4	2	4	14	40
15	Challysta Aulia Putri	3	2	2	1	2	2	1	1	14	2	1	1	2	6	20
16	Maghfiroh Oktavia Putri	2	2	2	1	4	3	2	2	18	2	1	1	2	6	24
17	Mohammad Ilham Maulana	2	3	3	1	2	3	4	1	19	2	4	2	3	11	30
18	Muhammad Alif Nururahman	4	4	1	1	4	3	1	1	19	2	2	2	3	9	28

No.	Nama Anak	Penggunaan Gadget														
		Penggunaan Aplikasi								Faktor X1	Intensitas Penggunaan				Faktor X2	Total
		1	2	3	4	5	6	7	8		1	2	3	4		
19	Muhammad Rifki	3	4	2	2	3	4	2	2	22	2	2	2	2	8	30
20	Rizkia Nurqowiyyu Virgina	3	3	3	2	4	3	4	4	26	2	3	2	4	11	37
21	M. Fadlan Mirza Aiman	3	4	3	4	4	3	1	3	25	3	4	1	4	12	37
22	Mazaya	4	3	3	4	4	3	4	4	29	4	4	2	4	14	43
		60	66	57	50	71	62	50	56	472	51	59	33	58	201	673

LAMPIRAN H.2 TABEL HASIL PENELITIAN INSTRUMEN OBSERVASI (VARIABEL Y)

No	Nama Anak	Kemampuan Interaksi Sosial										Total
		Kontak Sosial				Faktor	Komunikasi				Faktor	
		1	2	3	4	Y1	1	2	3	4	Y2	
1	Anvita Mare Eka Putra	2	3	3	3	11	3	4	2	4	13	24
2	Azka Aditia Wardana	3	4	4	3	14	3	4	3	3	13	27
3	Azzara Nadjian Abellia	3	3	3	3	12	3	4	3	4	14	26
4	Fajri Akbar Wibowo	2	2	4	3	11	2	3	2	2	9	20
5	Gibran Adityan Firmansyah	1	2	2	1	6	2	1	1	1	5	11
6	Janeta Uzma Gazali	2	4	2	3	11	3	4	2	3	12	23
7	Muhammad Ali Ridho	1	3	2	1	7	2	2	2	2	8	15
8	Muhammad Febrian Al-Jalali	2	2	4	4	12	3	3	2	2	10	22
9	Muhammad Maulana Hasbi	2	2	3	3	10	3	3	2	2	10	20
10	Muhammad Renu Adiansyah	1	2	2	2	7	2	2	2	1	7	14
11	Ruthbah Alifiah	1	3	1	1	6	2	1	1	1	5	11
12	Syakira Gina Faliha	2	3	2	2	9	3	2	1	2	8	17
13	Ahmad Zakaria Yahya	2	4	3	2	11	3	3	2	4	12	23
14	Arif Aldo Bana	2	2	2	2	8	2	2	2	3	9	17
15	Challysta Aulia Putri	2	3	2	2	9	3	4	3	2	12	21
16	Maghfiroh Oktavia Putri	3	4	4	3	14	3	4	3	2	12	26
17	Mohammad Ilham Maulana	3	3	4	3	13	3	4	3	3	13	26
18	Muhammad Alif Nururrahman	3	2	3	2	10	3	4	3	2	12	22
19	Muhammad Rifki	1	3	2	1	7	1	2	1	1	5	12
20	Rizkia Nurqowiyyu Virgina	2	3	2	2	9	2	2	2	2	8	17

No	Nama Anak	Kemampuan Interaksi Sosial										Total
		Kontak Sosial				Faktor	Komunikasi				Faktor	
		1	2	3	4	Y1	1	2	3	4	Y2	
21	M. Fadlan Mirza Aiman	1	2	2	2	7	1	2	1	2	6	13
22	Mazaya	1	2	1	1	5	1	1	1	1	4	9
		42	61	57	49	209	53	61	44	49	207	416

LAMPIRAN I. BUKTI ANGKET PENGGUNAAN GADGET

ANGKET PENELITIAN
PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK

1. Identitas Responden

Identitas Anak		Identitas Orang Tua	
Nama	: Eka	Nama ibu	: Yuvita
TTL	: 21-3-2010	Nama ayah	: Andi
Jenis Kelamin	: Laki-laki	Alamat	: Gombang

2. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang sesuai dengan kondisi dan keadaan anak anda!

Apakah anak anda menggunakan *gadget* (HP, tablet, PSP, Video game, *smartphone*, laptop)?

Ya
b. Tidak

Jika jawaban anda (YA) lanjutkan pada pertanyaan di bawah ini!

- Apakah anak menggunakan *gadget* untuk belajar?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah
- Apakah anak menggunakan *gadget* untuk bermain?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah
- Apakah anak menggunakan *gadget* sebagai media hiburan?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah
- Apakah anak menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan keluarga atau dengan teman?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah
- Apakah anak menggunakan aplikasi game hiburan seperti *pou*, *my talking tom*, *my talking angela*, *zombie*, game petualangan, pertarungan, dll?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah
- Apakah anak menggunakan aplikasi *game edukasi* (permainan pembelajaran) seperti game mengenal huruf, mengenal angka, game konstruksi bangunan, tebak gambar dll?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah
- Apakah anak menggunakan aplikasi untuk melihat video di *youtube*?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah
- Apakah anak menggunakan aplikasi pemutar video untuk memutar video yang tersimpan?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah
- Dalam kurun waktu satu hari anak menggunakan *gadget* sebanyak:
 - Lebih dari 3 kali
 - 3 kali
 - 2 kali
 - 1 kali
- Dalam kurun waktu satu minggu anak menggunakan *gadget* sebanyak:
 - Setiap hari
 - 5-6 hari/minggu
 - 3-4 hari/minggu
 - 1-2 hari/minggu
- Dalam satu kali pemakaian *gadget*, anak biasa menggunakan *gadget* selama:
 - Lebih dari 120 menit (2 jam)
 - 60-120 menit (1-2 jam)
 - 30-60 menit (1 jam)
 - 1-30 menit
- Dalam sehari pemakaian *gadget*, anak biasa menggunakan *gadget* selama:
 - Lebih dari 120 menit (2 jam)
 - 60-120 menit (1-2 jam)
 - 30-60 menit (1 jam)
 - 1-30 menit

ANGKET PENELITIAN
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK

1. Identitas Responden

Identitas Anak	Identitas Orang Tua
Nama : Azka Aditya	Nama ibu : Anisatin Fitri
TTL : 24-01-2012	Nama ayah : Sunardi
Jenis Kelamin : Laki-laki	Alamat : Gubrih

2. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang sesuai dengan kondisi dan keadaan anak anda!

Apakah anak anda menggunakan *gadget* (HP, tablet, PSP, Video game, *smartphone*, laptop)?

- a. Ya
 b. Tidak

Jika jawaban anda (YA) lanjutkan pada pertanyaan di bawah ini!

- Apakah anak menggunakan *gadget* untuk belajar?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah
- Apakah anak menggunakan *gadget* untuk bermain?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah
- Apakah anak menggunakan *gadget* sebagai media hiburan?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah
- Apakah anak menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan keluarga atau dengan teman?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah

- Apakah anak menggunakan aplikasi game hiburan seperti *pou*, *my talking tom*, *my talking angela*, *zombie*, game petualangan, pertarungan, dll?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah
- Apakah anak menggunakan aplikasi *game edukasi* (permainan pembelajaran) seperti game mengenal huruf, mengenal angka, game konstruksi bangunan, tebak gambar dll?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah
- Apakah anak menggunakan aplikasi untuk melihat video di *youtube*?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah
- Apakah anak menggunakan aplikasi pemutar video untuk memutar video yang tersimpan?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah
- Dalam kurun waktu satu hari anak menggunakan *gadget* sebanyak:
 - Lebih dari 3 kali
 - 3 kali
 - 2 kali
 - 1 kali
- Dalam kurun waktu satu minggu anak menggunakan *gadget* sebanyak:
 - Setiap hari
 - 5-6 hari/minggu
 - 3-4 hari/minggu
 - 1-2 hari/minggu
- Dalam satu kali pemakaian *gadget*, anak biasa menggunakan *gadget* selama:
 - Lebih dari 120 menit (2 jam)
 - 60-120 menit (1-2 jam)
 - 30-60 menit (1 jam)
 - 1-30 menit
- Dalam sehari pemakaian *gadget*, anak biasa menggunakan *gadget* selama:
 - Lebih dari 120 menit (2 jam)
 - 60-120 menit (1-2 jam)
 - 30-60 menit (1 jam)
 - 1-30 menit

ANGKET PENELITIAN
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK

1. Identitas Responden

Identitas Anak	Identitas Orang Tua
Nama : <i>Giboran Aditya</i>	Nama ibu : <i>Juayah</i>
TTL : <i>Pondok, 9-5-2011</i>	Nama ayah : <i>Sunjono</i>
Jenis Kelamin : <i>Laki-laki</i>	Alamat : <i>Sumber Sari</i>

2. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang sesuai dengan kondisi dan keadaan anak anda!

Apakah anak anda menggunakan *gadget* (HP, tablet, PSP, Video game, *smartphone*, laptop)?

- Ya
 Tidak

Jika jawaban anda (YA) lanjutkan pada pertanyaan di bawah ini!

- Apakah anak menggunakan *gadget* untuk belajar?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah
- Apakah anak menggunakan *gadget* untuk bermain?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah
- Apakah anak menggunakan *gadget* sebagai media hiburan?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah
- Apakah anak menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan keluarga atau dengan teman?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah

- Apakah anak menggunakan aplikasi game hiburan seperti *pou*, *my talking tom*, *my talking angela*, *zombie*, game petualangan, pertarungan, dll?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah

- Apakah anak menggunakan aplikasi *game edukasi* (permainan pembelajaran) seperti game mengenal huruf, mengenal angka, game konstruksi bangunan, tebak gambar dll?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah

- Apakah anak menggunakan aplikasi untuk melihat video di *youtube*?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah

- Apakah anak menggunakan aplikasi pemutar video untuk memutar video yang tersimpan?
 - Sering
 - Jarang
 - Jarang sekali
 - Tidak pernah

- Dalam kurun waktu satu hari anak menggunakan *gadget* sebanyak:
 - Lebih dari 3 kali
 - 3 kali
 - 2 kali
 - 1 kali

- Dalam kurun waktu satu minggu anak menggunakan *gadget* sebanyak:
 - Setiap hari
 - 5-6 hari/minggu
 - 3-4 hari/minggu
 - 1-2 hari/minggu

- Dalam satu kali pemakaian *gadget*, anak biasa menggunakan *gadget* selama:
 - Lebih dari 120 menit (2 jam)
 - 60-120 menit (1-2 jam)
 - 30-60 menit (1 jam)
 - 1-30 menit

- Dalam sehari pemakaian *gadget*, anak biasa menggunakan *gadget* selama:
 - Lebih dari 120 menit (2 jam)
 - 60-120 menit (1-2 jam)
 - 30-60 menit (1 jam)
 - 1-30 menit

ANGKET PENELITIAN
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK

1. Identitas Responden

Identitas Anak	Identitas Orang Tua
Nama : <u>Mazaya</u>	Nama Ayah : <u>Amad Wellyono</u>
TTL : <u>Pond, 23-02-2012</u>	Nama Ibu : <u>Ervin Indrawati</u>
Jenis Kelamin : <u>Pereempuan</u>	Alamat : <u>Penanggungan</u>

2. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang sesuai dengan kondisi dan keadaan anak anda!

Apakah anak anda menggunakan *gadget* (HP, tablet, PSP, Video game, *smartphone*, laptop)?

- Ya
 Tidak

Jika jawaban anda (YA) lanjutkan pada pertanyaan di bawah ini!

1. Apakah anak menggunakan *gadget* untuk belajar?

- Sering
 Jarang
 Jarang sekali
 Tidak pernah

2. Apakah anak menggunakan *gadget* untuk bermain?

- Sering
 Jarang
 Jarang sekali
 Tidak pernah

3. Apakah anak menggunakan *gadget* sebagai media hiburan?

- Sering
 Jarang
 Jarang sekali
 Tidak pernah

4. Apakah anak menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan keluarga atau dengan teman?

- Sering
 Jarang
 Jarang sekali
 Tidak pernah

5. Apakah anak menggunakan aplikasi game hiburan seperti *pou*, *my talking tom*, *my talking angela*, *zombie*, game petualangan, pertarungan, dll?

- Sering
 Jarang
 Jarang sekali
 Tidak pernah

6. Apakah anak menggunakan aplikasi *game edukasi* (permainan pembelajaran) seperti game mengenal huruf, mengenal angka, game konstruksi bangunan, tebak gambar dll?

- Sering
 Jarang
 Jarang sekali
 Tidak pernah

7. Apakah anak menggunakan aplikasi untuk melihat video di *youtube*?

- Sering
 Jarang
 Jarang sekali
 Tidak pernah

8. Apakah anak menggunakan aplikasi pemutar video untuk memutar video yang tersimpan?

- Sering
 Jarang
 Jarang sekali
 Tidak pernah

9. Dalam kurun waktu satu hari anak menggunakan *gadget* sebanyak:

- Lebih dari 3 kali
 3 kali
 2 kali
 1 kali

10. Dalam kurun waktu satu minggu anak menggunakan *gadget* sebanyak:

- Setiap hari
 5-6 hari/minggu
 3-4 hari/minggu
 1-2 hari/minggu

11. Dalam satu kali pemakaian *gadget*, anak biasa menggunakan *gadget* selama:

- Lebih dari 120 menit (2 jam)
 60-120 menit (1-2 jam)
 30-60 menit (1 jam)
 1-30 menit

12. Dalam sehari pemakaian *gadget*, anak biasa menggunakan *gadget* selama:

- Lebih dari 120 menit (2 jam)
 60-120 menit (1-2 jam)
 30-60 menit (1 jam)
 1-30 menit

LAMPIRAN J. BUKTI LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK

1. Identitas Responden

Identitas Anak		Identitas Observer	
Nama	: Anvita Mare Eka P.	Nama Observer	: Vina Aprilinda
TTL	: Bond, 21-02-2010	Tgl Observasi	: 26 April 2018
Jenis Kelamin	: Laki-laki		

2. Petunjuk Pengisian

Isilah setiap butir pernyataan dengan tanda centang (✓) secara obyektif!

No.	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
Kontak Sosial					
1.	Terbiasa melakukan kontak saat bertemu orang lain (tersenyum, melambaikan tangan, berjabat tangan, dll)		✓		
2.	Mau berbagi dengan teman			✓	
3.	Senang bermain bersama teman			✓	
4.	Mampu bekerjasama dalam kelompok			✓	
Komunikasi					
5.	Mampu berbahasa jelas, lancar, mudah dimengerti			✓	
6.	Berani mengungkapkan pendapat, bertanya, dan bercerita				✓
7.	Terbiasa menyapa orang lain yang ditemui		✓		
8.	Mau mendengar dan berbicara dengan orang lain				✓

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang (skor 1)
- MB : Mulai Berkembang (skor 2)
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)
- BSB : Berkembang Sangat Baik (skor 4)

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK

1. Identitas Responden

Identitas Anak		Identitas Observer	
Nama	: Azka Aditya W.	Nama Observer	: Vina Aprilinda
TTL	: Bond, 24-01-2012	Tgl Observasi	: 26 April 2018
Jenis Kelamin	: Laki-laki		

2. Petunjuk Pengisian

Isilah setiap butir pernyataan dengan tanda centang (✓) secara obyektif!

No.	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
Kontak Sosial					
1.	Terbiasa melakukan kontak saat bertemu orang lain (tersenyum, melambaikan tangan, berjabat tangan, dll)			✓	
2.	Mau berbagi dengan teman				✓
3.	Senang bermain bersama teman				✓
4.	Mampu bekerjasama dalam kelompok			✓	
Komunikasi					
5.	Mampu berbahasa jelas, lancar, mudah dimengerti			✓	
6.	Berani mengungkapkan pendapat, bertanya, dan bercerita				✓
7.	Terbiasa menyapa orang lain yang ditemui			✓	
8.	Mau mendengar dan berbicara dengan orang lain			✓	

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang (skor 1)
- MB : Mulai Berkembang (skor 2)
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)
- BSB : Berkembang Sangat Baik (skor 4)

LEMBAR OBSERVASI
KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK

1. Identitas Responden

Identitas Anak		Identitas Observer	
Nama	: Maraja	Nama Observer	: Indah Zahretul M.
TTL	: Bond, 23-02-2012	Tgl Observasi	: 02 Mei 2018
Jenis Kelamin	: Perempuan		

2. Petunjuk Pengisian

Isilah setiap butir pernyataan dengan tanda centang (✓) secara obyektif!

No.	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
Kontak Sosial					
1.	Terbiasa melakukan kontak saat bertemu orang lain (tersenyum, melambaikan tangan, berjabat tangan, dll)	✓			
2.	Mau berbagi dengan teman		✓		
3.	Senang bermain bersama teman	✓			
4.	Mampu bekerjasama dalam kelompok	✓			
Komunikasi					
5.	Mampu berbahasa jelas, lancar, mudah dimengerti	✓			
6.	Berani mengungkapkan pendapat, bertanya, dan bercerita	✓			
7.	Terbiasa menyapa orang lain yang ditemui	✓			
8.	Mau mendengar dan berbicara dengan orang lain	✓			

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang (skor 1)
 MB : Mulai Berkembang (skor 2)
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)
 BSB : Berkembang Sangat Baik (skor 4)

LEMBAR OBSERVASI
KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK

1. Identitas Responden

Identitas Anak		Identitas Observer	
Nama	: Gibran Adityan F.	Nama Observer	: Indah Zahretul M.
TTL	: Bond, 09-05-2011	Tgl Observasi	: 26 April 2018
Jenis Kelamin	: Laki-laki		

2. Petunjuk Pengisian

Isilah setiap butir pernyataan dengan tanda centang (✓) secara obyektif!

No.	Pernyataan	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
Kontak Sosial					
1.	Terbiasa melakukan kontak saat bertemu orang lain (tersenyum, melambaikan tangan, berjabat tangan, dll)	✓			
2.	Mau berbagi dengan teman		✓		
3.	Senang bermain bersama teman		✓		
4.	Mampu bekerjasama dalam kelompok	✓			
Komunikasi					
5.	Mampu berbahasa jelas, lancar, mudah dimengerti		✓		
6.	Berani mengungkapkan pendapat, bertanya, dan bercerita	✓			
7.	Terbiasa menyapa orang lain yang ditemui	✓			
8.	Mau mendengar dan berbicara dengan orang lain	✓			

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang (skor 1)
 MB : Mulai Berkembang (skor 2)
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (skor 3)
 BSB : Berkembang Sangat Baik (skor 4)

LAMPIRAN K. FOTO PELAKSANAAN PENELITIAN



Gambar 1. Pengisian Angket Penelitian



Gambar 2. Anak menggunakan *gadget* di lingkungan sekolah



Gambar 3. Anak menggunakan *gadget* di lingkungan sekolah



Gambar 4. Anak menggunakan *gadget* di lingkungan sekolah



Gambar 5. Anak tidak mau berpisah dengan pengasuh



Gambar 6. Anak pendiam dan tidak mau bergabung dengan teman



Gambar 7. Anak tidak mau diganggu teman



Gambar 8. Foto bersama RA Plus Al-Falah

LAMPIRAN L. 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: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 3551/UN25.1.5/LT/2018
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

27 APR 2018

Yth. Kepala RA Plus Al-Falah
Bondowoso

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Vina Aprilinda

NIM : 140210205068

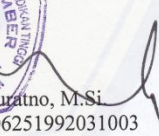
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Bermaksud melaksanakan Penelitian tentang "Hubungan antara Penggunaan *Gadget* dengan Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Kelompok B di RA Plus Al-Falah Kabupaten Bondowoso", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I

Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP. 196706251992031003

**LAMPIRAN M. SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN
PENELITIAN**



YAYASAN AL-FALAH
AKTA NOTARIS NOMOR : 09/20 FEBRUARI 1999
RAUDLATUL ATHFAL (RA) PLUS AL-FALAH
Sekretariat : Jl. Raya Jember No. 36 RT.13 Rw. 01
Penanggungan – Maesan – Bondowoso 68262

SURAT KETERANGAN

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember Nomor 3551/UN25.1.5/LT/2018 tentang permohonan izin penelitian, maka Kepala RA Plus Al Falah menerangkan bahwa :

1. Nama : Vina Aprilinda
2. NIM : 140210205068
3. Jurusan : Ilmu Pendidikan
4. Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Benar-benar melakukan penelitian dari bulan April 2018 hingga Mei 2018 di RA Plus Al Falah. Surat Keterangan ini dapat dipergunakan kelengkapan penulisan skripsi yang berjudul “ Hubungan antara Penggunaan Gadget dengan kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Kelompok B di RA Plus Al Falah Kabupaten Bondowoso”.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan dengan harapan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bondowoso, 3 Mei 2018
Pimpinan Lembaga



Lutfi Bahri Ulum, S. Pd

LAMPIRAN N. BIODATA MAHASISWA

BIODATA MAHASISWA



1. Identitas Diri

Nama : Vina Aprilinda
 Tempat, Tanggal Lahir : Bondowoso, 19 April 1996
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Dusun Krajan RT.09 RW.01 Desa Penanggungan
 Kecamatan Maesan Kabupaten Bondowoso
 No. Telepon : 085 249 702 419
 Email : vinaaprilinda@gmail.com
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

2. Riwayat Pendidikan

No.	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Tempat
1	TK Al-Furqon	2002	Bondowoso
2	SD Negeri Maesan	2008	Bondowoso
3	SMP Negeri 2 Maesan	2011	Bondowoso
4	SMA Negeri 3 Bondowoso	2014	Bondowoso
5	Universitas Jember	2018	Jember