

**dampak penggunaan gadget  
pada perkembangan sosial emosional  
anak usia dini  
(studi kasus di desa kertasinduyasa brebes)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:  
**LUTFATUL LATIFAH**  
NIM: 1903106019

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2023**

## PERYANTAAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lutfatul Latifah  
NIM : 1903106019  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET  
PADA PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL  
ANAK USIA DINI  
(Studi Kasus di Desa Kertasinduyasa Brebes)**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya.

Semarang, 18 Agustus 2023

Pembuat pernyataan,



Lutfatul Latifah

NIM: 1903106019

# PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Hamka Km. 1 Kampus II Ngaliyan Telp. 024-7601295 Fax.  
024-7615387 Semarang 50185

## PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Desa Kertasinduyasa Brebes)**

Penulis : Lutfatul Latifah

NIM : 1903106019

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diujikan dalam sidang *munaqosyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Semarang, 21 September 2023

### DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I

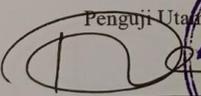
Sekretaris/Penguji II

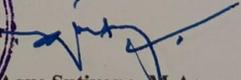
  
H. Mursid, M.Ag  
NIP. 19670305200112

  
Sofa Muthohar, M.Ag  
NIP. 197507052005011001

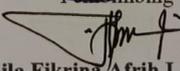
Penguji Utama I

Penguji Utama II

  
Dr. Dwi Istiyani, M.Pd  
NIDN. 197506232005020000000000

  
Dr. Agus Sutiyono, M.Ag  
NIP. 197307102005011004

Pembimbing

  
Naila Fikrina Afrih Lia, M.Pd  
NIP. 198804152019032013

## NOTA DINAS

Semarang, 18 Agustus 2023

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo  
di Semarang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

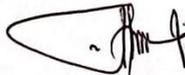
Judul : **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET  
PADA PERKEMBANGAN SOSIAL  
EMOSIONAL ANAK USIA DINI  
(Studi Kasus di Desa Kertasinduyasa Brebes)**

Nama : Lutfatul Latifah  
NIM : 1903106019  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Program Studi : S1

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqosyah.

*Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.*

Pembimbing



Naila Fikrina Afrih Lia M.Pd.

NIP: 198804152019032013

## ABSTRAK

**Judul : Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Desa Kertasinduyasa Brebes)**

Penulis : Lutfatul Latifah

NIM : 1903106019

Zaman yang semakin modern, mengakibatkan teknologi berkembang diantaranya gadget. Salah satunya di Desa Kertasinduyasa, Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes. Hal tersebut berimbas pada banyaknya masyarakat yang memberikan akses gadget kepada anak usia dini untuk menenangkan anak yang rewel. Tujuan penelitian untuk mengetahui penggunaan gadget dan dampak dari penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional, pada anak usia dini di Desa Kertasinduyasa Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif menggunakan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Sample penelitian ini berjumlah 15 anak dengan usia 5-6 tahun di Desa Kertasinduyasa Kabupaten Brebes.

Hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Kertasinduyasa digunakan untuk bermain game, menonton video melalui channel youtube, youtube short, tiktok dan snack video. Gadget diakses untuk bermain game, menonton video berupa film animasi, konten edukasi, menonton video tik tok dan snack video. Durasi anak bermain gadget dalam waktu sehari memiliki presentase yang berbeda, 60% anak menghabiskan waktu selama 30 menit, 26,7% selama 60 menit, dan 13,3 % selama 120 menit.

Penggunaan gadget pada anak memiliki dampak pada perkembangan sosial emosional seperti: pertama, dampak positif anak memiliki sifat responsive sebesar 86,66%, mampu mengontrol perasaan diri sebesar 93,33%, memiliki rasa tanggung jawab dengan disiplin sebesar 93,33%. Dampak positif pada anak dapat tercapai karena adanya dukungan orang tua dengan

memberikan aturan main secara kuat serta adanya peran lingkungan sekitar yang didominasi anak-anak sebaya. Sehingga anak mengalihkan bermain gadget dengan bermain dengan teman sebaya. Kedua, dampak negatif anak menjadi tantrum jika sudah kecanduan gadget, kurang responsif, dan kurang mandiri. Hal ini di sebabkan karena kurangnya pengawasan dan penggunaan gadget yang terlampau lama.

**Kata Kunci:** Penggunaan gadget, perkembangan sosial emosional, anak usia dini.

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

أ	A	ط	t
ب	B	ظ	z
ت	T	ع	'
ث	ṡ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ẓ	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

### Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

### Bacaan Diftong:

أُو = au

أَي = ai

أَي = iy

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, puji syukur selalu tercurahkan kepada Allah SWT atas kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi berjudul ***“Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (Studi Kasus di Desa Kertasinduyasa )”*** dengan baik dan lancar. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang. Proses penulisan skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan, dukungan, motivasi, dan do’a dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang Dr. H. Ahmad Ismail, M.Ag.
2. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan H. Mursid, M.Ag. dan Dr. Sofa Muthohar, M.Ag.
3. Dosen wali studi sekaligus dosen pembimbing Naila Fikrina Afrih Lia yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu, nasihat, serta arahan dalam perkuliahan.

5. Dosen, pegawai, dan sivitas akademika di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
6. Kepala Desa Kertasinduyasa Hasan Wahyudi yang telah memberi izin dalam pelaksanaan penelitian.
7. Bapak Sartono dan Ibu Tati Rokhayati selaku orangtua, Adik Lutfi Nur Afifudin dan Lutfi Nur Azam, serta segenap keluarga yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan, materi, motivasi, nasehat, serta do'a yang tulus sehingga penulis mampu menyelesaikan studi di UIN Walisongo Semarang.
8. Hanik Nurul Inayah sahabat seperjuangan penulis yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan, motivasi, serta do'a dalam suka maupun duka.
9. Teman-teman PPL RA IT Nurul Islam dan teman-teman KKN MIT Ke-14 Kelompok 4 yang telah memberikan doa serta pengalaman di luar perkuliahan.

Semarang, 18 Agustus 2023

Penulis



Lutfatul Latifah

1903106019

## DAFTAR ISI

PERYANTAAAN KEASLIAN .....	i
PENGESAHAN .....	ii
NOTA DINAS .....	iii
ABSTRAK .....	iv
TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	9
BAB II DAMPAK PENGGUNAAN GADGET .....	11
PADA PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL .....	11
ANAK USIA DINI .....	11
A. Deskripsi Teori .....	11
1. Penggunaan Gadget.....	11
a. Perkembangan Teknologi Informasi.....	11
2. Gadget .....	14
3. Perkembangan Anak Usia Dini.....	22

a. Macam Macam Perkembangan anak usia dini.....	24
4. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini ..	26
a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak.....	31
B. Kajian Pustaka Relevan .....	33
C. Kerangka Berpikir .....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
C. Sumber Data .....	43
D. Fokus penelitian.....	47
E. Teknik Pengumpulan Data .....	47
1. Observasi.....	47
2. Wawancara .....	48
3. Dokumentasi.....	48
4. Kuesioner atau Angket .....	49
F. Uji Keabsahan Data .....	49
G. Teknik Analisis Data .....	50
<b>BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>53</b>
A. Deskripsi Data .....	53
B. Analisis Data .....	78

1. Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini di Desa Kertasinduyasa .....	78
2. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Di Desa Kertasinduyasa .....	79
C. Keterbatasan Penelitian .....	86
BAB V PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	92
Lampiran I Kisi-kisi Angket Orang Tua Kisi-Kisi Angket Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.....	98
Lampiran II Lembar Angket Orang Tua.....	101
Lampiran III Kisi - Kisi Wawancara Orang Tua .....	105
Lampiran IV Kisi – Kisi Wawancara Anak.....	107
Lampiran V Kisi – Kisi Observasi Anak Kisi-kisi Observasi Anak Mengenai.....	108
Lampiran VI Kisi-Kisi Studi Dokumentasi .....	110
Lampiran VII Lembar Wawancara Orang Tua .....	111
Lampiran VIII Lembar Wawancara Anak .....	113
Lampiran IX Lembar Observasi Anak .....	115
Lampiran X Hasil wawancara Orang Tua .....	116
Lampiran XI Hasil Wawancara Anak Mengenai .....	119
Lampiran XII Data Responden.....	121
Lampiran XIII Analisis Perhitungan Angket Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini .....	122

Lampiran XIV Perhitungan Responden Berdasarkan Aspek	126
Lampiran XV Perhitungan Hasil Observasi .....	127
Lampiran XVI Dokumentasi Kantor Kepala Desa Kertasinduyasa .....	131
Lampiran XVII Dokumentasi wawancara anak dan orang tua .....	132
Lampiran XVIII Daftar Anak .....	138
Lampiran XIX Rekapitulasi Jumlah Penduduk berdasarkan Pekerjaan Di Desa Kertasinduyasa .....	139
Lampiran XX Lampiran Data Anak Di Rw 04 Desa Kertasinduyasa .....	141
Lampiran XXI Rekapitulasi Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin di Desa Kertasinduyasa.....	143
Lampiran XXII Angket Orang Tua .....	146
Lampiran XXIII Wawancara Orang Tua .....	150
Lampiran XXIV Wawancara Anak .....	151
Lampiran XXVI Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi	153
Lampiran XXVII Surat Izin Riset .....	154
LampiranXXVIII Surat Keterangan Telah Riset .....	155

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun,30.
Tabel 3.1	Skala Likriet Angket Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini,51.
Tabel 3.2	Kategori perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini,52.
Tabel 4.1	Batas Wilayah Desa Kertasinduyasa,55.
Tabel 4.2	Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia,56.
Tabel 4.3	Jenis dan Konten Pada Gadget Anak,,58
Tabel 4.4	Durasi Penggunaan Gadget Anak Dalam Sehari,60.
Tabel 4.5	Indikator dan Pernyataan Aspek Kesadaran Diri,64.
Tabel 4.6	Kategori Aspek Kesadaran Diri,65.
Tabel 4.7	Indikator dan Pernyataan Aspek Tanggung Jawab,66.
Tabel 4.8	Kategori aspek tanggung Jawab,68.
Tabel 4.9	Indikator dan Pernyataan Aspek Prososial,68.
Tabel 4.10	Kategori Aspek Prilaku Pro Sosial,70.
Tabel 4.11	Dampak penggunaan Gadget Berdasarkan hasil Observasi,71.

## **DAFTAR GAMBAR**

- Gambar 2.1 Kerangka Berpikir, 40.
- Gambar 4.1 Kantor Kepala Desa, 53.
- Gambar 4.2 Batas Wilayah Desa Kertasinduyasa, 55.

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I Kisi-Kisi Angket Orang Tua, 98.
- Lampiran II Lembar Angket Orang Tua, 101.
- Lampiran III Kisi-Kisi Wawancara Orang Tua, 105.
- Lampiran IV Kisi-Kisi Wawancara Amal, 107.
- Lampiran V Kisi-Kisi Observasi Anak, 108.
- Lampiran VI Kisi-Kisi Studi Dokumentasi, 110.
- Lampiran VII Lembar Wawancara Orang Tua, 111
- Lampiran VIII Lembar Wawancara Anak, 113.
- Lampiran IX Lembar Observasi Anak, 115.
- Lampiran X Hasil Wawancara Orang Tua, 116.
- Lampiran XI Hasil Wawancara Anak, 119.
- Lampiran XII Data Responden, 121.
- Lampiran XIII Analisis Perhitungan Angket  
Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia  
Dini, 122.
- Lampiran XIV Perhitungan Responden Berdasarkan  
Aspek, 126.
- Lampiran XV Perhitungan Hasil Observasi, 127.
- Lampiran XVI Dokumentasi Kantor Kepala Desa  
Kertasinduyasa, 131
- Lampiran XVII Dokumentasi Wawancara Anak dan Orang  
Tua, 132
- Lampiran XVIII Daftar Anak, 138

- Lampiran XIX Rekapitulasi Jumlah Penduduk Berdasarkan Pekerjaan di Desa Kertasinduyasa, 139.
- Lampiran XX Lampiran Data Anak Di RW 04 Desa Kertasinduyasa, 141.
- Lampiran XXI Rekapitulasi Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin di Desa Kertasinduyasa, 143.
- Lampiran XXII Angket Orang Tua, 146.
- Lampiran XXIII Wawancara Orang Tua, 150.
- Lampiran XXIV Wawancara Anak, 151.
- Lampiran XXVI Surat Penunjukkan Pembimbing, 153.
- Lampiran XXVII Surat Izin Riset, 154.
- Lampiran XXVIII Surat Keterangan Telah Riset, 155.

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada masa anak usia dini di dalam agama Islam sudah ada pada zaman nabi Muhammad SAW. Hal ini telah di jelaskan pada Al Quran dan hadist pada zaman itu. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pelaksanaan pendidikan yang menitik beratkan pada keterikatan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.<sup>1</sup> Pendidikan anak usia dini pada Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang berhubungan dengan pendidikan anak usia dini dimana tertulis pada pasal 28 ayat 1 yaitu berbunyi “Pendidikan anak usia dini di selenggarakan pada anak sejak lahir hingga usia enam tahun dan bukan merupakan persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar”, serta pada pasal 1 ayat 14 termaktubkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan anak yang diperuntukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilalukan melalui pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan serata perkembangan jasmani maupun rohani agar anak mempunyai kesiapan dalam

---

<sup>1</sup> Mursyid, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 16.

memasuki pendidikan selanjutnya.<sup>2</sup> Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak itu sendiri sensitif adalah pada usia 1-5 tahun sebagai anak usia dini sehingga sering disebut masa keemasan. Saat ini semua aspek pembangunan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual perkembangan yang luar biasa sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.

Ketika anak-anak berada di usia emas, mereka menjadi peniru yang handal. Mereka lebih pintar dari yang kita pikirkan, lebih pintar dari kelihatannya, mereka tidak boleh di anggap enteng anak-anak di usia mereka itu. Jika seorang anak seusia itu telah diberikan sebagai mainan, maka akan mempengaruhi pemerolehan bahasa mereka. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengkhawatirkan.

Di dalam gadget ada banyak sekali permainan. Orang dewasa atau orang tua hanya kesal atau marah ketika mereka kalah bermain game gadget, terutama anak-anak. Anak akan menjadi individu yang tidak sabaran dan cepat marah serta sulit untuk mengontrol emosinya, bahkan tidak mampu mengatur emosinya.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1, ayat (14).

<sup>3</sup> Yulita Rismala, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini", *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, ( Vol. 1, No. 01 Tahun 2021), hlm. 46–55.

<<https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>>.

Di dalam gadget banyak sekali permainan video game, seperti playstation, game online, dan game-game dari gadget terbuka telah mampu menghipnotis dan merebut hati anak. Lebih memprihatinkan lagi, orang tua memberikan gadget untuk mengalihkan perhatian anak agar tidak bermain di luar saat malam hari.

Pada akhir-akhir ini sering sekali ditemukan orang tua yang memberikan gadget untuk anaknya yang masih balita. Di Desa Kertasinduyasa Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes salah satunya. Banyak orang tua yang memberikan akses gadget kepada anak-anaknya dengan maksud memberikan permainan yang ada pada gadget supaya anak diam dan tidak rewel. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Padahal masa usia dini merupakan masa tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Di masa ini, anak banyak bergerak agar tubuh kembang optimal. Apabila anak-anak hanya asyik berada di depan gadgetnya, kemungkinan perkembangan sosial esmoional anak akan kurang optimal. Jika pemberian akses gadget perlu dilakukan, maka peran orang tua harus ada guna mengontrol durasi main, agar anak tidak kecanduan menggunakan gadget.

Orang tua yang memberikan gadget kepada anak-anaknya dengan gadget merupakan sikap yang kurang baik jika

berlebih, karena fungsi gadget tidak boleh untuk itu. Dijelaskan pada al-Quran Surat At Tahrir ayat 6:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ  
وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ  
وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu, penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.* (Q.S. At-: Tahrir/:6)<sup>4</sup>

Adapun fungsi keluarga di antaranya: fungsi keagamaan yaitu mengacu pada perintah agama untuk membina keluarga, fungsi biologis yaitu keluarga member kesempatan untuk tumbuh dan berkembang secara sehat dengan cara keluarga menjadi tempat untuk dapat memenuhi kebutuhan primer anggotanya, fungsi ekonomis yaitu masing-masing anggota keluarga dapat mengatur dan menyesuaikan diri antara pemenuhan kebutuhan dengan ketersediaan sumber-sumber keluarga, secara efektif dan efisien, fungsi pendidikan yaitu keluarga harus menjadi lembaga pertama dan utama yang memberikan pendidikan nilai-nilai agama dan budaya, fungsi

---

<sup>4</sup> Kementrian Agama RI. *Al Qur'an dan terjemahannya* (Jakarta: Fokus Media, 20 Oktober 2011), hlm. 560.

sosial yaitu keluarga mempunyai tugas untuk mengantarkan anggotanya ke dalam kehidupan masyarakat luas, fungsi komunikasi yaitu keluarga harus menjamin komunikasi berjalan lancar, sehat, dan beradab antar-sesama anggota keluarga, fungsi penyelamatan yaitu keluarga agar senantiasa memperhatikan kualitas generasi berikutnya dapat mengatur dan menyesuaikan diri antara pemenuhan kebutuhan dengan ketersediaan sumber-sumber keluarga, secara efektif dan efisien, fungsi pendidikan yaitu keluarga harus menjadi lembaga pertama dan utama yang memberikan pendidikan nilai-nilai agama dan budaya, fungsi sosial yaitu keluarga mempunyai tugas untuk mengantarkan anggotanya ke dalam kehidupan masyarakat luas, fungsi komunikasi yaitu keluarga harus menjamin komunikasi berjalan lancar, sehat, dan beradab antar-sesama anggota keluarga, fungsi penyelamatan yaitu keluarga agar senantiasa memperhatikan kualitas generasi berikutnya<sup>5</sup>

Lafaz *qu* adalah fiil amar yang berarti peliharalah atau jagalah. Kata *qu* diderivasi dari kata *waqaa* yang berarti memelihara atau menjaga. Menjaga diri sendiri bermakna menjaga jasmani maupun rohaninya agar tumbuh dan berkembang dengan baik. Ayat tersebut menunjukkan bahwa

---

<sup>5</sup> Lajnah Pentashshihan Mushaf Al-Qur'an, *Tafsir Al-Qur'an Tematik*, Jilid 2 (Jakarta: Kamil Pustaka, 2014).hlm.4-5

pendidikan dan dakwah dimulai dari lingkungan keluarga sebagai pendidik utama dan pertama untuk anak-anak. Oleh karena itu peran keluarga dalam pendidikan anak cukup sentral dan sangat strategis.<sup>6</sup>

Adapun fungsi keluarga di antaranya; fungsi keagamaan yaitu mengacu pada perintah agama untuk membina keluarga, fungsi biologis yaitu keluarga member kesempatan untuk tumbuh dan berkembang secara sehat dengan cara keluarga menjadi tempat untuk dapat memenuhi kebutuhan primer anggotanya, fungsi ekonomis yaitu masing-masing anggota keluarga dapat mengatur dan menyesuaikan diri antara pemenuhan kebutuhan dengan ketersediaan sumber-sumber keluarga, secara efektif dan efisien, fungsi pendidikan yaitu keluarga harus menjadi lembaga pertama dan utama yang memberikan pendidikan nilai-nilai agama dan budaya, fungsi sosial yaitu keluarga mempunyai tugas untuk mengantarkan anggotanya ke dalam kehidupam masyarakat luas, fungsi komunikasi yaitu keluarga harus menjamin komunikasi berjalan lancar, sehat, dan beradab antar-sesama anggota keluarga, fungsi penyelamatan yaitu keluarga agar senantiasa memperhatikan kualitas generasi berikutnya dapat mengatur dan menyesuaikan diri antara pemenuhan kebutuhan dengan

---

<sup>6</sup> Anis Muhammad, *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan* (Yogyakarta: Mentari Pustaka, 2012). hlm. 228

ketersediaan sumber-sumber keluarga, secara efektif dan efisien, fungsi pendidikan yaitu keluarga harus menjadi lembaga pertama dan utama yang memberikan pendidikan nilai-nilai agama dan budaya, fungsi sosial yaitu keluarga mempunyai tugas untuk mengantarkan anggotanya ke dalam kehidupam masyarakat luas, fungsi komunikasi yaitu keluarga harus menjamin komunikasi berjalan lancar, sehat, dan beradab antar-sesama anggota keluarga, fungsi penyelamatan yaitu keluarga agar senantiasa memperhatikan kualitas generasi berikutnya<sup>7</sup>

Lafaz qu adalah fiil amar yang berarti peliharalah atau jagalah. Kata qu diderivasi dari kata waqaa yang berarti memelihara atau menjaga. Menjaga diri sendiri bermakna menjaga jasmani maupun rohaninya agar tumbuh dan berkembang dengan baik.<sup>8</sup> Ayat tersebut menunjukkan bahwa pendidikan dan dakwah dimulai dari lingkungan keluarga sebagai pendidik utama dan pertama untuk anak-anak. Oleh karena itu peran keluarga dalam pendidikan anak cukup sentral dan sangat strategis.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Lajnah Pentashhihan Mushaf Al-Qur'an, *Tafsir Al-Qur'an Tematik*, Jilid 2 (Jakarta: Kamil Pustaka, 2014).hlm.4-5

<sup>8</sup> Anis Muhammad, *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan* (Yogyakarta: Mentari Pustaka, 2012). hlm. 228

Orang tua dalam Islam dituntut untuk bersungguh-sungguh membina, memelihara dan mendidik anak-anaknya dengan baik. Mereka akan mengerti bahwa jika mereka bosan akan ada gadget yang menemani mereka dan menjadi mainan mereka. berupa permainan yang tersedia di gadget sehingga dapat mengubah pola pikir anak.

Banyak orang tua yang terkadang tidak mengetahui perkembangan yang terjadi pada anaknya, sehingga tidak mengetahui kecepatan dan keterlambatan yang terjadi pada tumbuh kembang anaknya. Padahal, jika sudah terjadi keterlambatan tumbuh kembang pada anak, mereka membutuhkan penanganan yang cepat agar tidak berdampak pada keberlangsungannya.<sup>9</sup>

Pengaruh gadget sangat berpengaruh untuk perkembangan sosial emosional anak usia dini maka sebaiknya jika ingin memberi anak bermain gadget orang tua harus mendampingi anak saat bermain agar dapat kita kontrol, dan hendaknya membatasi waktu anak bermain gadget, agar anak tidak tercandu bermain gadget.

Adapun penelitian ini penulis beri judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (Studi Kasus di Desa Kertasinduyasa Brebes)”.

---

<sup>9</sup> Murni, “Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun”, *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry*, (Vol. 3, No. 1, tahun 2017), hlm. 19–33.

Dengan harapan orang tua dapat mengetahui perkembangan sosial dan emosional anak usia dini dengan baik serta dapat mengetahui dampak dari pemberian gadget kepada anak.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah ini yaitu:

1. Bagaimana penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Kertasinduyasa, Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes?
2. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di Desa Kertasinduyasa, Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Terkait dengan permasalahan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian skripsi ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan gadget di Desa Kertasinduyasa, Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes.
2. mengetahui dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional anak di Desa Kertasinduyasa, Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes.

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Aspek Teoritis

Dapat menambah ilmu pengetahuan para akademis guna mengetahui tentang pendidikan anak usia dini

khususnya pada perkembangan sosial dan emosi anak. dapat melatih kemampuan secara ilmiah dan merumuskan hasil-hasil penelitian ke dalam bentuk tulisan, menerapkan teori-teori yang diperoleh dan menghubungkannya dengan praktek lapangan.

## 2. Aspek Praktis

Memberikan manfaat untuk meningkatkan pemahaman mengenai dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial emosional pada anak. Serta sebagai bahan masukan terhadap pihak terkait, di antaranya:

- a. Orang tua, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan orangtua dan guru akan adanya pengaruh penggunaan gadget bagi perkembangan anak sosial emosional anak usia dini.
- b. Bagi pihak lain, dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam memecahkan suatu masalah baik bagi para peneliti maupun instansi yang memerlukan hasil penelitian dengan tema ini.
- c. Bagi penulis, dapat menambah pengetahuan tentang cara mengontrol anak agar tidak kecanduan bermain gadget dan mengetahui pengaruh pemakaian gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini

**BAB II**  
**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET**  
**PADA PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL**  
**ANAK USIA DINI**

**A. Deskripsi Teori**

**1. Penggunaan Gadget**

**a. Perkembangan Teknologi Informasi**

Salah satu perkembangan di era digital yang dapat kita rasakan adalah pesatnya perkembangan teknologi dan informasi. Teknologi merupakan sebuah kebutuhan yang sangat penting dalam era teknologi saat ini, perkembangan teknologi komputer pada saat sangat penting untuk pelayanan publik dunia layanan, industri, perkantoran, pendidikan, dunia perdagangan dan teknik.<sup>10</sup>

Informasi menurut Gordon B. Davis dalam bukunya berjudul *Management Information System*, adalah data yang sudah diproses menjadi bentuk yang berguna bagi pemakai, dan mempunyai nilai pikir yang

---

<sup>10</sup> Prama Wira Ginta, Khairil, "Implementasi Pengamanan DataBase Menggunakan MD5", *Jurnal Media Infotama*, (Vol 8., No. 1 tahun 2012)., hlm. 29

nyata bagi pembuatan keputusan pada saat sedang berjalan atau untuk prospek masa depan.<sup>11</sup>

Dalam buku pengantar teknologi informasi, Williams dan Sawyeer berpendapat bahwa teknologi informasi adalah teknologi yang dihasilkan dari gabungan jalur komunikasi berkecepatan tinggi dan pemrosesan data (komputer), dimana jalur komunikasi tersebut membawa video, audio, dan transmisi informasi. Kemudian menurut pendapat dari Martin, teknologi informasi tidak batasan teknologi informasi (perangkat lunak dan peralatan perangkat keras) yang digunakan sebagai penyimpanan dan pemrosesan Informasi, tetapi juga termasuk teknologi komunikasi<sup>12</sup>. Dalam jurnal teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam efektif, menurut Widyosiswoyo yang dikutip oleh Hamzah B Uno, dkk jenis media teknologi informasi dan komunikasi yaitu:

- a) Radio merupakan alat komunikasi yang memanfaatkan gelombang elek tromagnetik sebagai

---

<sup>11</sup> Zulkifli Amsyah, "*Manajemen Sistem Informasi*" (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1977). Hlm. 289.

<sup>12</sup> E book :Juhriyansyah Dalleh, Akrim, and Baharuddin, *Pengantar Teknologi Farmasi* (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2020) <[http://eprints.ulm.ac.id/9247/1/Buku\\_Pengantar Teknologi Informasi.pdf](http://eprints.ulm.ac.id/9247/1/Buku_Pengantar_Teknologi_Informasi.pdf)>. hlm 1.

pembawa pesan (sumber) yang dipancarkan melalui udara dengan kecepatan yang menyamai cahaya.

- b) Komputer, adalah mesin serba guna yang dapat dikontrol oleh program, digunakan untuk mengolah data menjadi informasi. Data adalah bahan mentah bagi komputer yang dapat berupa angka maupun gambar, sedangkan informasi adalah bentuk data yang telah diolah sehingga dapat menjadi bahan yang berguna untuk pengambilan keputusan.
- c) Internet, merupakan kumpulan jaringan komputer sehingga pemakai dapat berbagi informasi dengan sumber-sumber yang lebih luas.<sup>13</sup>
- d) Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, bukan hanya bagi orang dewasa namun masih anak-anak menggunakan gadget. Dimana banyak produk-produk gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. Bahkan termasuk konsumen yang aktif pengguna gadget. Gadget juga diartikan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget merupakan

---

<sup>13</sup> Ismail Darimi, "Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media", *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, ( Vol. 1, No. 2, tahun 2017), hlm. 111–21.

alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan.<sup>14</sup>

## 2. Gadget

### a. Pengertian Gadget

Gadget adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk gadget misalnya tablet, *smartphone*, *notebook*, dan sebagainya<sup>15</sup> Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.

Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet)<sup>16</sup> Dari pendapat tersebut dapat di simpulkan bahwa, gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru, yang

---

<sup>14</sup> Rizky Nafaida, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak", *Best journal (Journal of Biology Education, Science & Technology)*, (Vol. 3, No. 2, tahun 2020), hlm. 57–61. <<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/best/article/view/2807/2196>>.

<sup>15</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia / Departemen Pendidikan Nasional (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008).

<sup>16</sup> Vivi Syofia Sapardi, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia' *Menara Ilmu*, (Vol. 12, No. 80, tahun 2018), hlm. 137–45.

membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus. Pada awalnya munculnya gadget ini hanya untuk media telekomunikasi, baik untuk bertelephon ataupun mengirim pesan.

Tetapi saat ini gadget mulai di modifikasi sehingga, banyak fitur aplikasi yang memudahkan kita untuk melihat ramalan cuaca, jam, berbelanja online hingga membeli makanan dengan praktis dan masih banyak lainnya.

#### **b. Perkembangan Gadget di Indoneisa**

Tren gadget selama tahun 2015 di Indoensia diprediksi masih dipegang oleh segmen *smartphone*. Meskipun komputer dan laptop masih memiliki peluang untuk berkembang, rasanya masih kalah dengan perkembangan *smartphone*. Hal ini dikarenakan, tingkat konsumsi *smartphone* di tanah air akan terus bertambah. Seperti yang diketahui, saat ini perkembangan gadget di Indonesia pertumbuhannya cukup pesat. Bahkan peminat gadget di Indonesia semakin bertambah dan hampir semua kalangan masyarakat gemar menggunakan gadget. Gadget yang menjadi pilihan banyak orang di antaranya adalah *Blackberry*, *Apple*, dan *Android*. Adapun penjelasan mengenai ketiga gadget yang dimaksud adalah sebagai berikut.:

1) *Blackberry*

*Blackberry* bukan sesuatu yang asing lagi di berbagai kalangan masyarakat Indonesia. Hal ini ditandai dengan dinobatkannya Indonesia sebagai negara dengan pengguna *Blackberry* terbanyak di dunia. Gelar tersebut masih disandang Indonesia pada Agustus 2013, setidaknya di kawasan Asia Pasifik. Banyak analis yang mengatakan bahwa Indonesia merupakan pasar yang unik. Keunikan tersebut terlihat dalam melakukan pembelian dan penggunaan sebuah ponsel. Hal ini terlihat, pada pembelian ponsel *Blackberry* yang terus meningkat.

## 2) *Apple*

*Apple* terkenal akan perangkat keras yang diciptakannya, mulai dari *iMac*, *Macbook*, perangkat pemutar lagu *iPad*, sampai dengan ponsel pintar *iPhone*. Beberapa perangkat lunak ciptaannya juga mampu bersaing di bidang kreatif, seperti penyuntingan suara *logic pro*, penyuntingan video *final cut pro*, dan pemutar lagu *iTunes* yang sekaligus berfungsi sebagai toko lagu online. Seperti halnya di negara lain, kepopuleran *iPod* juga sudah menyebabkan “halo” effect bagi komputer *Mac* di Indonesia. Hal ini ditandai dengan bermunculannya beberapa milis fanatik *Apple*, seperti *Mac*, *web.id*, *Mac Club* Indonesia, *id-Mac*, dan *id-Apple*.

Beragamnya komunitas pengguna produk Indonesia sempat meraih tanggapan positif dari media informasi. Hal ini terlihat, saat salah satu stasiun televisi nasional membahas komunitas ini dalam acara yang bertema teknologi.

### 3) Android

Pertumbuhan pengguna Android di Indonesia terus bertambah. Google pun mulai melirik Indonesia, menjadi pasar yang sangat berpotensi untuk produknya. Sampai akhirnya google memutuskan untuk membuka kantor di Indonesia. Menurut informasi yang berkembang, pertumbuhan positif pengguna sistem operasi android, adalah salah satu alasan google membuka kantor di Indonesia.

Potensi Android tersebut akan terus meningkat, karena jejaring pengguna yang fanatik. Bahkan id-Android yang tidak lain adalah milis resmi pecinta sistem operasi Android telah mencapai 9 ribu orang. Dengan begitu, Android akan melangkah pasti di pasar Indonesia. Salah satu alasan banyak orang menggunakan sistem operasi ini adalah sifat yang lebih terbuka dan membebaskan para penggunanya untuk mengutak-atik sitem ponselnya. Beberapa perusahaan gadget kini tengah berlomba-lomba untuk mengembangkan produk dengan keunggulan masing-

masing. jadi jangan heran, bila beberapa tahun ke depan, teknologi gadget semakin tren.<sup>17</sup>

### c. Bentuk Penggunaan Gadget

Gadget dapat digunakan oleh kalangan masyarakat, kapanpun dan dimanapun tergantung kebutuhan pemilik gadget. Penggunaan gadget pada saat ini sudah digunakan dari anak usia dini hingga orang dewasa. Bagi orang dewasa, biasa digunakan guna alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing, youtube*, bermain game, atau lainnya.

Sedangkan penggunaan pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media belajar, bermain game, dan menonton animasi. Penggunaannya juga dapat memiliki waktu yang bervariasi dan durasi serta intensitas penggunaan yang berbeda pada orang dewasa dan anak-anak.

Hampir semua orang memiliki gadget, ternyata gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau orang tua saja. Di kalangan remaja (12-21 tahun) dan dewasa atau orang tua (60 tahun ke atas), namun pada anak-anak (7-11 tahun) dan lebih ironisnya, gadget

---

<sup>17</sup> Gretha Prestisia, 'Fenomena Perkembangan Informasi', *Jurnal Informasi Universitas Ahmad Dahlan*, 2017, 1–5

<<http://eprints.uad.ac.id/14066/1/FENOMENINFORMASI.pdf>>.

digunakan untuk anak-anak (3-6 tahun) yang seharusnya tidak layak digunakan. Gadget<sup>18</sup>

#### **d. Dampak Penggunaan Gadget**

*Gadget* memiliki segudang manfaat jika di gunakan dengan baik dan bijak. Orang tua yang akan mengenalkan gadget kepada anaknya harus mengetahui akan dampak positif maupun negative yang terkandung di dalamnya yaitu: anak menjadi pemalas, kurangnya rasa percaya diri pada anak, berkurangnya kemampuan berkomunikasi anak, anak akan lebih tertutup (*introvert*), ketergantungan anak untuk terus bermain gadget, dan dampak negative yang paling berbahaya adalah anak dengan bebas dapat mengakses situs-situs dewasa di internet yang dapat merusak moral anak.<sup>19</sup>

Dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan penggunaan gadget pada anak. Dampak negatif tersebut yaitu:

- a. Merusak jaringan saraf dan otak, menurunkan daya aktif anak, dan menurunkan minat anak untuk

---

<sup>18</sup> Nurul Khotimah, Wahyu Novitasari, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun", *Paud Teratai*, (Vol. 05, No. 03, tahun 2016), hlm. 182–86.

<sup>19</sup> Ruli Hafidah dkk., "The Influence Of Gadget On The Moral Development Of", *Early Childhood Education and Development Journal Program Studi PG-PAUD Universitas Sebelas Maret*, (Vol. 4, No. 1, tahun 2022), hlm. 9–14.

berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, mengungkapkan akibat kecanduan gadget pada anak dapat menimbulkan rasa keinginan untuk terus menggunakan gadget, jika tidak diberikan gadget, anak akan menangis, anak sulit bermain di luar rumah, dan anak merasa malas untuk melakukan aktivitas.

- b. Anak anak lebih banyak menirukan adegan adegan dari video yang akan mereka tonton
- c. Menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena anak anak lebih mementingkan gadget mereka
- d. Menjadi kecanduan dalam bermain game sehingga melupakan mengerjakan hal hal yang lain

Selain dampak negatif yang banyak, gadget sendiri memiliki dampak positif yang kita perlu tahu yaitu:

1. Penggunaan gadget dapat membentuk karakter religius, peduli sosial, disiplin dan tanggung jawab dari empat karakter dikategorikan baik.
2. Memudahkan anak dalam mengasah kreatifitas dan kecerdasan anak, seperti adanya aplikasi mewarnai, menggambar dan menulis.
3. Anak anak tidak perlu memerlukan buku untuk belajar karna pada gadget di fasilitasi internet yang dapat membantu anak untuk mencari berbagai persoalan.

4. Menambah pengetahuan anak melalui media sosial yang dapat memberikan informasi.<sup>20</sup>

**e. Gadget Anak Usia Dini**

Maraknya penggunaan gadget di Indonesia, terlihat pada kalangan anak usia dini yang turut menggunakannya. Gadget memberikan sarana bermain yang dapat menarik minat dari berbagai warna, suara, serta permainan-permainan yang memacu adrenalin anak sehingga mereka tertarik dalam melakukan kegiatan. Pada gadget sendiri memiliki dampak negatif dan positif. Pemberian gadget pada anak perlu adanya pendampingan serta kontrol orang tua sangatlah penting. Sehingga penggunaan gadget pada anak usia dini berdampak positif bagi anak.<sup>21</sup>

Beberapa dampak positif gadget bagi anak pola pikir anak yaitu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam

---

<sup>20</sup> Rismala dkk, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini", *El-Athfal Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*. (vol.6, No. 1, tahun 2021) hlm 64-65.

<sup>21</sup> Indra Yeni Yulsyofriend, Vivi Anggraini, 'Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini', *Yaa Bunayya Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Vol., No.1, tahun 2019), 67–80.

permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak<sup>22</sup>

### 3. Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru lahir sampai dengan usia 6 tahun. Masa yang sangat krusial dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Undang-Undang Sisdiknas menegaskan bahwa anak usia dini termasuk anak-anak yang termasuk dalam kelompok usia 0-6 tahun. Usia berapa yang disebut usia emas anak (*golden age*). Hal ini ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak yang pesat.<sup>23</sup>

Hakikat anak usia dini merupakan individu yang unik, di dalamnya terdapat pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, kreatif, linguistik, dan komunikatif yang sebagian besar sesuai dengan tahapan yang dilalui anak. Potensi bawaan ini membutuhkan pengembangan melalui bimbingan dan pengasuhan yang terus menerus, terutama pada anak usia dini<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Vivi Syofia Sapardi, "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini", Jurnal Literasiologi, (Vol. 9, No. 2, tahun 2022), hlm.109

<sup>23</sup>E-book: Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 2).

<sup>24</sup> Fatrica Syafri, 'Memahami Perkembangan Psikologi Keagamaan Anak Usia Dini', *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*,( Vol.2. No. 1 tahun 2018), hlm. 242

Di Indonesia, makna anak usia dini diperlihatkan kepada anak-anak usia 0-6 tahun, berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 yang berbunyi “pendidikan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun”. Sedangkan menurut NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*), yaitu anak usia 0 sampai dengan 8 tahun yang mendapat pelayanan pendidikan di taman kanak-kanak, penitipan anak dalam keluarga, pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK), dan sekolah dasar (SD). Hal ini dapat digunakan untuk mendekati kelas awal SD kelas I, II dan III hampir sama dengan TK usia 4-6 tahun.<sup>25</sup>

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa, anak usia dini adalah anak yang berusia kurang dari 6 tahun. Dimana pada saat itu seorang anak berada pada tahap tumbuh kembang yang sangat pesat baik fisik maupun mental, untuk itu perlu diberikan stimulasi melalui lingkungan keluarga, jalur PAUD non formal seperti penitipan anak (TPA) atau kelompok bermain (KB) dan PAUD formal seperti TK.

---

<sup>25</sup> Putri Hana Pebriana, ‘Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial’, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Vol. 1, Issue. 1, tahun 2017), hlm. 1–11 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>>.

## **a. Macam Macam Perkembangan anak usia dini**

### **1) Perkembangan Fisik dan Motorik**

Pertumbuhan fisik pada masa ini (kurang lebih usia 4 tahun) lambat dan relatif seimbang. Peningkatan berat badan anak lebih banyak daripada panjang badannya. Peningkatan berat badan anak terjadi karena bertambahnya ukuran sistem rangka, otot dan ukuran beberapa organ tubuh lainnya.

### **2) Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan individu untuk mengolah informasi, dalam bahasa sehari-hari disebut kemampuan berpikir. Dalam proses pengolahan informasi, pengalaman (pengetahuan) yang sudah dimiliki akan berkolaborasi dengan pengalaman (pengetahuan) baru yang diperoleh, sehingga terbentuklah kesimpulan baru tentang pengetahuan tersebut. Kesimpulan-kesimpulan yang dihasilkan akan berubah seiring dengan proses belajar dan pengalaman yang diperoleh.

### **3) Perkembangan Bahasa**

Hal yang penting dalam perkembangan bahasa adalah persepsi, pengertian adaptasi, imitasi dan ekspresi. Anak harus belajar mengerti semua proses ini, berusaha meniru dan kemudian baru mencoba

mengekspresikan keinginan dan perasaannya. Perkembangan bahasa pada anak meliputi perkembangan fonologis, perkembangan kosakata, perkembangan makna kata, perkembangan penyusunan kalimat dan perkembangan pragmatik.

#### 4) Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial merupakan peningkatan kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain, sedangkan perkembangan emosional adalah kemampuan individu untuk mengelola dan mengekspresikan perasaannya dalam bentuk ekspresi tindakan yang dinampakkan melalui mimik wajah maupun aktivitas lainnya (verbal atau non verbal) sehingga orang lain dapat mengetahui dan bahkan memahami kondisi atau keadaan yang sedang dialaminya

Anak-anak mulai mendekati diri pada orang lain disamping anggota keluarganya. Meluasnya lingkungan sosial anak menyebabkan mereka berhadapan dengan pengaruh-pengaruh dari luar. Anak juga akan menemukan guru sebagai sosok yang berpengaruh.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Mulianah Khaironi, 'Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Golden Age*, 2.01 (2018), 01 <<https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>>.

5) Perkembangan Nilai Moral Perkembangan moral berlangsung secara berangsur-angsur, tahap demi tahap. Terdapat tiga tahap utama dalam pertumbuhan ini, tahap amoral (tidak memiliki rasa benar atau salah), tahap konvensional (anak menerima nilai dan moral dari orang tua dan masyarakat), tahap otonomi (anak membuat pilihan sendiri secara bebas).

#### **4. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini**

Perkembangan adalah perubahan yang berkesinambungan dan progresif dalam organisme dari lahir sampai mati, pertumbuhan, perubahan dalam bentuk dan dalam integrasi dari bagian-bagian jasmaniah ke dalam bagian-bagian fungsional, kedewasaan atau kemunculan pola-pola asasi dari tingkah laku yang dipelajari.<sup>27</sup>

Perkembangan, serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Seperti yang dikatakan Van den Dele bahwa perkembangan merupakan perubahan secara kualitatif. Perkembangan bukan sekedar penambahan berat badan atau tinggi badan seorang atau peningkatan kemampuan seorang, melainkan suatu proses.

---

<sup>27</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014). hlm. 4.

Dapat dikatakan bahwa perkembangan (*development*), merupakan bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang aturan dan diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan, berkaitan dengan aspek kemampuan gerak, intelektual, sosial dan emosional. Maka perlu diingat bahwa usia bukanlah suatu penyebab dari perubahan tingkah laku, melainkan suatu indeks, dimana suatu proses psikologi tertentu dapat terjadi.<sup>28</sup>

Sosial anak usia dini berorientasi pada perkembangan sosial yang baik, seperti kerjasama, gotong royong, berbagi, simpati, empati dan saling membutuhkan. Oleh karena itu, tujuan pengembangan perilaku sosial pada anak usia dini adalah keterampilan komunikasi, keterampilan memiliki rasa senang serta bahagia, persahabatan, etika etika yang baik. Sehingga materi pengembangan sosial yang digunakan di Taman Kanak-kanak (TK) misalnya. disiplin, kerjasama, gotong royong, empati dan tanggung jawab<sup>29</sup> Perilaku sosial ini dilakukan dengan tujuan baik, seperti

---

<sup>28</sup>E-book:Nilawati Tadjuddin, 'Meneropong Perkembangan Anak Dalam Prespektif Al-Quran' (Depok: Heyra Media, 2014), hlm. 15).

<sup>29</sup> E-book: Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011). hlm 138).

menolong, membantu, berbagi, yang menyumbang atau menderma.<sup>30</sup>

Kecerdasan emosional merupakan suatu kemampuan umengendalikan, mengolah, dan mengontrol emosi supaya dapat merespon secara positif setiap kondisi yang merangsang munculnya emosi-emosi ini.<sup>31</sup> Emosi merupakan suatu keadaan pada diri organisme ataupun individu pada suatu waktu tertentu yang diwarnai dengan adanya gradasi efektif mulai dari tingkatan yang lemah sampai pada tingkatan yang kuat (mendalam), seperti tidak teralu kecewa dan sangat kecewa. Berbagai emosi dapat muncul dalam diri seperti sedih, gembira, kecewa, benci, cinta, marah. Sebutan yang diberikan pada emosi tersebut akan mempengaruhi bagai mana anak berfikir dan bertindak mengenai perasaan tersebut.<sup>32</sup> Aspek pembangunan yang ditingkatkan dalam jurnal perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak islamiyah Pontianak Tenggara, Wortham mengatakan bahwa aspek perkembangan anak yaitu perkembangan fisik-motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa dan

---

<sup>30</sup> Nilawati, Meneropong Perkembangan...”, hlm 139

<sup>31</sup> Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya* (Jakarta: Kencana Prenada Media Griup, 2011). hlm 60

<sup>32</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Griup, 2012). hlm. 136

perkembangan sosial-emosional. perkembangan dari semua aspek ini saling terkait saling mempengaruhi.<sup>33</sup>

Perkembangan sosial emosional anak adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat interaksi anak dengan orang lain dimulai dari orang tua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luas. Dapat dipahami bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain, membahas perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial, begitu pula sebaliknya membahas perkembangan sosial harus melibatkan emosional, sebab keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh

Menurut Hurlock, perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial, dimana perkembangan emosional adalah suatu proses dimana anak melatih rangsangan-rangsangan sosial

---

<sup>33</sup> Lilis Rustari, Fadillah, and Muhamad Ali, "Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Islamiyah", *Jurnal : Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, (Vol. 8, No. 9, tahun 2019), hlm. 1–11.

<<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/35858>>.

terutama yang didapat dari tuntutan kelompok serta belajar bergaul dan bertingkah laku.<sup>34</sup>

Perkembangan anak di tuliskan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 7 ayat 3 yaitu Perkembangan anak sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, serta seni. Serta Aspek perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun yaitu: <sup>35</sup>

**Tabel 2.1** Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

No.	Aspek	Indikator
1.	Kesadaran Diri	1. Memperllihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi 2. Memperllihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan

---

<sup>34</sup> Mira Yanti Lubis, 'Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain', *Generasi Emas*, (Vol. 2, No.1, tahun 2019), 47 <[https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301)>.

<sup>35</sup> 'Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini'.

		kepercayaan pada orang dewasa yang tepat) 3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
2.	Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	1. Tahu akan haknya. 2. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan). 3. Mengatur diri sendiri. 4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
3.	Perilaku Prososial	1. Bermain dengan teman sebaya 2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar 3. Berbagi dengan orang lain

#### **a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak**

Menurut Hurlock diambil dari Ali Nugraha dalam bukunya metode pengembangan sosial emosional mengungkapkan berbagai faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak menyebutkan tiga faktor utama sebagai berikut:

### 1) Faktor fisik

Ketika faktor keseimbangan tubuh terganggu karena kelelahan, sakit, atau perubahan perkembangan, mereka akan mengalami peningkatan emosi.

### 2) Faktor psikologi

Faktor psikologi dapat mempengaruhi emosi, antara lain tingkat intelegensi, tingkat aspirasi dan kecemasan. Berikut merupakan penjabarannya. Kerelengkapan intelektual yang buruk, anak yang tingkat intelektualnya rendah, rata-rata mempunyai pengendalian emosi yang kurang dibandingkan dengan anak yang pandai pada tingkat umur yang sama. Kegagalan mencapai tingkatan aspirasi. Kegagalan yang berulang-ulang dapat mengakibatkan timbulnya keadaan cemas, sedikit atau banyak. Kecemasan setelah pengalaman emosi tertentu yang sangat kuat. Sebagai contoh akibat lanjutan dari pengalaman yang menakutkan akan mengakibatkan anak takut kepada setiap situasi yang dirasakan mengancam.

### 3) Faktor lingkungan

Ketegangan yang terus menerus, jadwal yang ketat, dan terlalu banyaknya pengalaman yang menggelisahkan yang merangsang anak secara

berlebihan akan berpengaruh pada emosi anak berikut adalah penjelasannya:

- a. Ketegangan yang disabbkan oleh pertengkaran dan perselisihan yang terus menerus.
- b. Ketegangan yang berlebihan serta disiplin yang otoriter.
- c. Sikap orang tua yang selalu mencemaskan atau terlalu melindungi.
- d. Suasana otoriter disekolah<sup>36</sup>

## **B. Kajian Pustaka Relevan**

Secara substansial penelitian ini tidaklah sama sekali baru. Dalam kajian pustaka disini akan mendeskripsikan berbagai penelitian yang ada relevansinya dengan judul “Dampak Pengguna Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Studi Kasus di Desa Kertasinduyasa Kabupaten Brebes”.

1. Penelitian yang di lakukan oleh Febia Kontesa yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*”.<sup>37</sup> Skripsi ini

---

<sup>36</sup> Ali Nugraha and Yeni Rachmawati, *Metode Pengembangan Sosial Emosional* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013). hlm, 323.

<sup>37</sup> Febia Kontesa, ‘Edukasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial, Emosional Pada Anak Usia Dini’, *Real Coster*:

menjelaskan tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di RT 22/RW 2 Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu kelompok usia 5-6 tahun. Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di RT. 22/RW. 2 Kelurahan Pematang Gubenur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji korelasional product moment bahwa hasil rxy sebesar 0,381 kemudian melihat rtabel nilai koefisien “r” product moment dari 28 adalah 0,374 yang artinya nilai tersebut lebih besar dari nilai tabel yaitu  $0,381 \geq 0,374$ . Dengan demikian berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, sedangkan hipotesis nihil ( $H_o$ ) ditolak. Persamaan penelitian, yaitu memiliki persamaan membahas mengenai penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun. Perbedaan penelitian ini terdapat pada lokasi penelitian dimana peneliti terdahulu berada di Kelurahan Pematang Gubernur Kecamatan Muara Bangka Hulu Kota Bengkulu dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dan peneliti berada di Desa

Kertasinduyasa Kecamatan jatibarang Kabupaten Brebes dengan menggunakan metode penelitian kualitatif.

2. Penelitian yang diteliti oleh Risna yang berjudul “*Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Tk Padu Annisa Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukamba*”.<sup>38</sup> Skripsi ini menjelaskan tentang bagaimana dampak dari penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di Tk Padu Annisa Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak terdapat dampak positif dan dampak negatif yang mampu mempengaruhi perkembangan anak. Persamaan penelitian yang dilakukan yaitu membahas tentang penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional anak usia dini dengan menggunakan metode kualitatif lapangan. Perbedaan penelitian ini terdapat pada lokasi, peneliti terdahulu berada di TK Padu Annisa Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba dan peneliti berada di Desa Kertasinduyasa Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes.

---

<sup>38</sup> Risna, ‘Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Tk Terpadu Annisa Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba’ *Skripsi* (Universitas Muhammadiyah Mahakassar, 2021), hlm. 64.

3. Penelitian yang di lakukan oleh Titik Mukarromah yang berjudul “*Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*”<sup>39</sup>. Skripsi ini menjelaskan tentang bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak usia dini 3-6 tahun yang sangat bervariasi di Dusun Setia Bumi Kecamatan Banyak. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini sangat bervariasi dengan durasi yang rata-rata kurang lebih satu jam dalam sehari dengan bentuk permainan seperti game, menonton video kartun, dan menonton youtube. Penggunaan gadget pada anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak mempunyai pengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini seperti salah satunya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, jika disalah gunakan sang anak akan mempraktekkan kepada teman-temannya dan anak akan menjadi sedikit arogan. Berdasarkan penelitian lapangan bahwa pengaruh perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Setia Bumi tidak hanya dipengaruhi oleh gadget saja melainkan ada media lain yang dapat berpengaruh terhadap perkembangan

---

<sup>39</sup> Titik Mukarromah, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak", *Skripsi* (Lampung: Program Sarjana Institut Agama Islam Metro, 2019), hlm. 24.

sosial anak usia dini yaitu televisi. Persamaan penelitian ini yaitu memiliki persamaan membahas tentang penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini dan perbedaannya adalah dalam penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya yaitu hanya membahas pada aspek perkembangan sosial. Sedangkan peneliti membahas mengenai perkembangan sosial emosional anak usia dini.

4. Penelitian yang diteliti oleh Holivia Agita Herliani, Febriyanti, dan Nyimas yang berjudul "*Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Sembadak Kabupaten Ogan Ilir.*"<sup>40</sup> Jurnal ini menjelaskan tentang bagaimana perkembangan sosial emosional anak di Desa Sembadak Kabupaten Ogan Ilir, bagaimana perkembangan sosial emosional anak usia dini di Desa Sembadak Kabupaten Ogan Ilir berupa kesadaran diri, tanggung jawab diri dan orang lain, perilaku prososial. Di jelaskan pula mengenai faktor yang mempengaruhi berupa keluarga, status ekonomi, kapasitas mental, emosional, dan intelegasi, kematangan dan pengalaman, serta pendidikan. Persamaan penelitian yaitu memiliki persamaan membahas

---

<sup>40</sup> Holivia Agita Herliani and Nyimas Atika, "Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Sembadak Kabupaten Ogan Ilir", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (Vol. 6, No. 2, tahun 2022), hlm. 55–62.

tentang perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam penggunaan gadget.

5. Penelitian yang diteliti oleh Nurlinda Hardianti yang berjudul "*Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sdn 11 Sepit*"<sup>41</sup> skripsi ini menjelaskan tentang dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak sekolah dasar di SDN 11 Sepit, Kecamatan Keruak. Hasil dari penelitian tersebut berupa anak yang memiliki gadget karena kemampuan perekonomian orang tua. Selain itu game yang menurut anak menarik dan mudah dimainkan sebagai pemicu anak menggunakan gadget. Durasi anak menggunakan gadget kurang lebih 8 jam, mereka cenderung akan memberontak jika orang tua mereka melarang mereka untuk menggunakan gadget. Anak akan berhenti menggunakan gadget hanya pada saat-saat tertentu seperti waktu mengaji dan makan. Sementara itu pada usia sekolah dasar anak seharusnya bermain bersama teman sebaya dan menanamkan jiwa sosialnya di lingkungan bermasyarakat. Persamaan skripsi ini yaitu membahas mengenai dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak. Dari skripsi ini menyorot pada anak sekolah dasar sedangkan peneliti akan meneliti

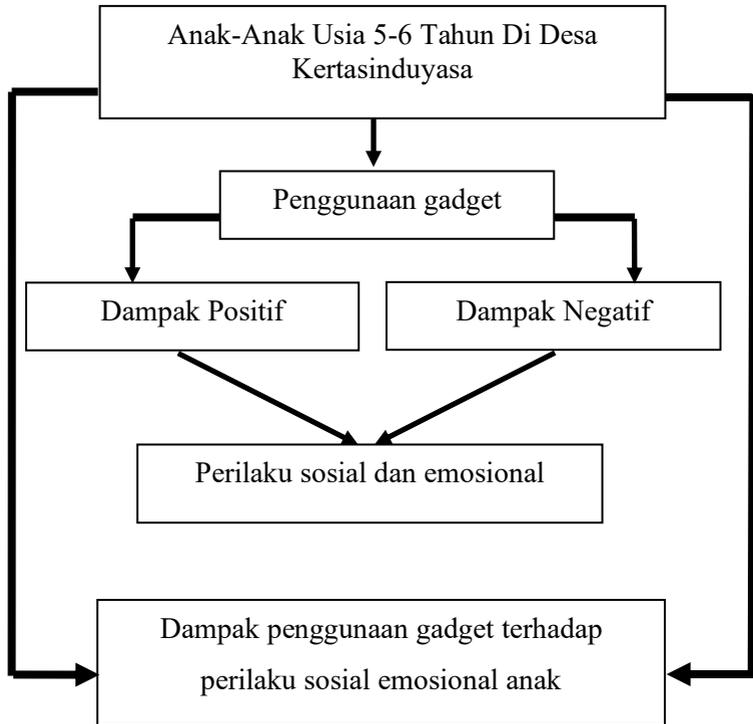
---

<sup>41</sup> Nurlinda Hardianti, "Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit", *Skripsi* (Nusa Tenggara Barat: Program Sarjana Universitas Hamzanwadi, 2018), hlm. 50.

anak usia dini dan membahas mengenai perkembangan sosial serta emosional anak khususnya pada usia 5-6 tahun.

### **C. Kerangka Berpikir**

Perkembangan teknologi sangat terasa dampaknya salah satunya di Desa Kertasinduyasa kabupaten Brebes. Dampak yang dapat dilihat adalah penggunaan gadget yang semakin canggih dan mudah dijumpai. Maraknya gadget di kalangan masyarakat menyebabkan proses perkembangan sosial emosional anak perlu diperhatikan. Ketersediaan gadget yang mendominasi ini mengakibatkan dampak positif maupun negatif bagi perilaku anak. Dampak dari gadget ini berpengaruh pada perkembangan sosial emosional anak di lingkungan. Berikut kerangka berpikir dari penelitian ini:



**Gambar 2.1** Kerangka Berpikir

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Menurut Sugiyono, metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu, sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.<sup>42</sup> Penelitian kualitatif adalah penelitian dengan setting tertentu di dalam kehidupan nyata dengan maksud menginvestigasi dan memahami fenomena: apa, mengapa, dan bagaimana terjadinya. Artinya riset kualitatif berbasis pada konsep *going exploring* yang melibatkan *in-depth and case-oriented study* atau sejumlah kasus atau kasus tunggal.<sup>43</sup>

Penelitian deskriptif dilakukan dengan mencari informasi berkaitan dengan gejala yang ada, dijelaskan tujuan yang akan diraih, merencanakan bagaimana melakukan pendekatannya, dan mengumpulkan data sebagai bahan untuk membuat laporan.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta), hlm. 2.

<sup>43</sup> Muhammad Rijal Fadli, "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif", *Humanika*, (Vol. 21 No.1 tahun 2021), hlm. 33–54 <<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>>.

<sup>44</sup> Iyus Jayusman and Oka Agus Kurniawan Shavab, "Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning

Penelitian ini merupakan pendekatan kualitatif deskriptif yakni pendekatan penelitian tanpa memakai angka statistik namun dengan pemaparan secara deskriptif yaitu berupa mendeskripsikan suatu gejala, kejadian, keadaan yang terjadi saat ini, dimana penelitian ini memotret kejadian dan peristiwa yang terjadi menjadi fokus perhatiannya kemudian dijabarkan sebagaimana adanya.

Dalam penelitian deskriptif, peneliti akan mencoba untuk melihat kejadian yang menjadi pusat perhatiannya, dan kemudian diilustrasikan sebagaimana apa adanya. Nana Sudjana dan Ibrahim mengungkapkan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan sesuatu, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang. Dengan kata lain, penelitian deskriptif mengambil masalah atau memusatkan perhatian kepada masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian dilaksanakan.<sup>45</sup>

Jenis dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus (*case study*), yaitu suatu deskripsi intensif dan analisis fenomena tertentu atau satuan sosial seperti individu, kelompok, institusi atau masyarakat. Studi kasus

---

Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah", *Jurnal Artefak*, (Vol. 7, No. 1, tahun 2020), hlm 13-20.

<<https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>>.

<sup>45</sup> Nana Sujana and Ibrahim M.A., *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, 2nd edn (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001). hlm 64.

merupakan eksplorasi dari sistem-sistem yang terkait (*bounded system*) atau kasus<sup>46</sup> dimana studi kasus merupakan suatu bentuk penelitian (*inquiry*) atau studi tentang suatu masalah yang memiliki sifat kekhususan (*particularity*), dapat dilakukan baik dengan pendekatan kualitatif maupun kuantitatif, dengan sasaran perorangan (*individual*) maupun kelompok, bahkan masyarakat luas.<sup>47</sup>

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

### **a. Tempat**

Penelitian ini dilaksanakan di RW 4 Desa Kertasinduyasa, Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes. Dimana pada daerah tersebut terdapat anak-anak usia 5-6 tahun yang di beri akses orang tua untuk bermain gadget.

### **b. Waktu**

Adapun penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu 4 bulan yaitu pada bulan Maret hingga bulan Juni Tahun 2023.

## **C. Sumber Data**

Sumber data adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Populasi atau sampel pada pendekatan kualitatif

---

<sup>46</sup> E.Bokk : J. R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT Grafindo, 2010). hlm. 49.<<https://doi.org/10.31219>>

<sup>47</sup> E Book Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: Syakir Media Press, 2021). hlm. 91.

lebih tepat disebut sumber data pada situasi sosial (*social situation*) tertentu yang menjadi subjek penelitiannya adalah benda, hal atau orang yang padanya melekat data tentang objek penelitian. Oleh karena itu subjek penelitian memiliki kedudukan sentral dalam penelitian karena, data tentang gejala atau masalah yang diteliti berada pada subjek penelitian. Satuan tertentu yang diperhitungkan sebagai subjek penelitian, yang dipelajari disebut unit analisis atau unit elementer atau elemen penelitian.

Penentuan sumber data pada penelitian kualitatif dilakukan secara purposif, yaitu ditentukan dengan menyesuaikan pada tujuan penelitian atau tujuan tertentu. Peneliti, dalam melakukan penelitian kualitatif mempelajari secara intens situasi sosial yang terjadi pada objek penelitiannya. Objek penelitian dalam penelitian kualitatif ini tidak dibatasi dengan banyaknya atau jumlah responden.<sup>48</sup> Penelitian dapat dilakukan terhadap (hanya) seorang objek penelitian saja. Apabila penulis menggunakan wawancara atau observasi dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-

---

<sup>48</sup> <sup>48</sup> E book Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: Syakir Media Press, 2021). hlm. 138.  
Zuchri Abdussamad.

pertanyaan peneliti, baik tertulis maupun lisan.<sup>49</sup> Jadi sumber data adalah subyek yang dapat memberikan informasi tentang data-data yang berkaitan dengan penelitian.

Adapun sumber data penelitian ini, peneliti mengkategorikan menjadi dua kelompok, yaitu:

a. Sumber Primer

Sumber data primer atau yang sering disebut informan kunci adalah sumber data yang dapat memberikan secara langsung data kepada pengumpul data<sup>50</sup> Sumber primer atau informan kunci merupakan orang yang dapat memberikan informasi utama mengenai data-data yang peneliti maksud. Keberadaan informan kunci ini sangat penting bagi pengumpulan data-data penelitian. Penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, dimana diperoleh melalui observasi dan wawancara langsung yang terdiri dari:

1. Populasi

Populasi adalah seluruh subjek yang diteliti dan sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti<sup>51</sup>.

---

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2014), hlm. 8.

<sup>50</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2016). hlm. 255.

<sup>51</sup> E- Book :Syafri Hafni Sahir, "*Metodologi Penelitian*"(Medan: Penerbit KBM Indonesia, 2022). hlm. 34).

Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun di Desa kertasinduyasa yang berjumlah 44 anak.

## 2. Sampel

Sampel adalah himpunan unit observasi (bagian dari populasi) yang memberikan keterangan atau data untuk suatu penelitian, terdiri dari nilai yang bersifat terbatas jumlahnya. Sampel penelitian ini yaitu 15 orang anak usia 5-6 tahun di RW 04 Desa Kertasinduyasa, Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mengambil sampel berdasarkan pertimbangan tertentu.<sup>52</sup> Pengambilan sampel berdasarkan masukan dari desa. Lokasi tersebut memenuhi kriteria penelitian yaitu terdapat anak berusia 5-6 tahun. Mayoritas diantaranya memiliki gadget.

### b. Sumber Sekunder

Sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul adapun sumber data sekunder yang diperlukan yaitu: buku-buku, jurnal, skripsi, penelitian, observasi, dan

---

<sup>52</sup> E book Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: Syakir Media Press, 2021). hlm 137

dokumen mengenai perkembangan sosial emosional anak.<sup>53</sup> serta wawancara dengan tokoh masyarakat setempat.

#### **D. Fokus penelitian**

Agar penelitian ini terarah dan tidak membias, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada anak usia dini di RW 04 Desa Kertasinduyasa, Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes dengan rentang usia 5-6 tahun serta yang diberikan akses gadget.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Observasi**

Observasi atau pengamatan dapat didefinisikan sebagai perhatian yang terfokus terhadap kejadian, gejala, atau sesuatu.<sup>54</sup> Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. 15 anak yang peneliti observasi untuk melihat perkembangan sosial emosional anak usia dini. Metode observasi ini digunakan untuk mengetahui secara langsung kondisi nyata letak Desa Kertasinduyasa dan kondisi perkembangan sosial emosional anak.

---

<sup>53</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2010), hlm. 135.

<sup>54</sup> Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm. 37.

## 2. Wawancara

Teknik ini digunakan untuk menjangkau informasi sebanyak mungkin dan seluas mungkin tanpa terpaku dengan daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Adapun teknik wawancara ini ditunjukkan kepada 15 orang tua dan 15 anak. Dimana wawancara di berikan kepada ketua rukun tetangga, orang tua anak, dan anak yang diberikan akses gadget. berguna untuk mengetahui kondisi perkembangan sosial emosional anak di RW 04.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang ditujukan kepada subyek penelitian.<sup>55</sup> Teknik pengumpulan data melalui studi dokumentasi diartikan sebagai dokumen merupakan fakta dan data tersimpan dalam berbagai bahan yang berbentuk dokumentasi. Data yang tersedia berbentuk surat-surat, laporan, peraturan, catatan harian, biografi, symbol, artefek upaya untuk memperoleh data dan informasi berupa catatan tertulis/gambar yang tersimpan berkaitan dengan masalah yang diteliti, foto, skesta dan data lainnya yang tersimpan.<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2014), hlm. 231-233.

<sup>56</sup> Rulam ahmadi, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016). hlm. 130-131.

Peneliti menggunakan metode ini dengan dokumen-dokumen antara lain profil Desa Kertasinduyasa, dan keadaan anak. Dokumentasi sebagai pelengkap dari metode kualitatif.

#### **4. Kuesioner atau Angket**

Kuesioner atau Angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan kepada responden.<sup>57</sup> Responden angket ini di tujukan kepada orang tua anak usia dini yang memberikan akses gadget selaku orang yang bersingkungan hidup langsung dengan anak. Angket dalam penelitian berupa skala yang digunakan untuk mengukur kondisi yang terjadi. Kuesioner pada penelitian ini meliputi lembar penilaian untuk mengukur perkembangan sosial emosional anak.

#### **F. Uji Keabsahan Data**

Penelitian kualitatif tingkat keabsahan lebih ditekankan pada data yang diperoleh. Melihat hal tersebut maka kepercayaan data hasil penelitian dapat di katakan memiliki pengaruh signifikan terhadap keberhasilan sebuah penelitian. Pada penelitian ini memfokuskan pada uji keabsahan data melalui triangulasi. Teori triangulasi, yaitu penggunaan *multiple*

---

<sup>57</sup> Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012). hlm. 33-34.

teori (lebih dari satu teori utama) atau beberapa perspektif untuk menginterpretasi sejumlah data.<sup>58</sup> Triangulasi digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang suatu fenomena yang akan diteliti.

Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi sumber. Proses Triangulasi sumber data dan metode dalam penelitian ini melalui banyak sumber yaitu data hasil observasi, wawancara dan angket yang diperkuat lagi dengan dokumentasi yang dilakukan di Desa Kertasinduyasa.

## **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini mengikuti model analisa Miles dan Huberman (1986), dapat melalui tindak proses, yaitu<sup>59</sup>:

### **1. Proses Reduksi**

Data Reduksi data merupakan suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lokasi penelitian. Tahap awal ini, peneliti berusaha mendapatkan data sebanyak-banyaknya berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan yaitu

---

<sup>58</sup> Haris Herdiyansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Untuk Ilmu-Ilmu Sosial)*, (Jakarta: Saleba Humanika, 2010), hlm 201.

<sup>59</sup> Djunaidi Ghony & Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hlm. 307-309.

dampak pengguna gadget pada perkembangan sosial emosional anak usia dini studi kasus di Desa Kertasinduyasa, Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes.

## 2. Proses Penyajian Data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Pada tahap ini peneliti diharapkan mampu menyajikan data berdasarkan tujuan penelitian yang sudah ditetapkan yaitu dampak pengguna gadget pada perkembangan sosial emosional anak usia dini studi kasus di Desa Kertasinduyasa, Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes.

## 3. Angket Analisis

Angket ini berisikan pernyataan yang akan dilengkapi oleh subjek coba. Kemudian mengisi dengan memberi tanda “(√)” sesuai skor pada skala berikut:

**Tabel 3.1** Skala Likert Angket Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Skor		Pernyataan
Positif	Negatif	
4	1	Sangat setuju
3	2	Setuju
2	3	Kurang setuju
1	4	Tidak setuju

Guna menguatkan hasil penelitian, maka kategori perkembangan sosial emosional anak usia dini pada tabel berikut.<sup>60</sup>

**Tabel 3.2** Kategori Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

<b>Rentang</b>	<b>Kategori</b>
$\bar{X} > X_i + 1,8 S_{bi}$	Sangat Baik
$X_i + 0,6 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	Baik
$X_i - 0,6 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	Cukup Baik
$X_i - 1,8 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	Kurang Baik
$\bar{X} \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	Sangat Kurang Baik

#### 4. Proses Menarik Kesimpulan

Proses yang ketiga ini peneliti mulai mencari arti bendabenda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi. konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, dan proposisi. Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini dapat menjawab rumusan masalah.

---

<sup>60</sup> Eko Putra Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran PAnduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020).

## BAB IV

### DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

#### A. Deskripsi Data

##### 1. Deskripsi Data Umum

##### a. Profil Desa Kertasinduyasa



**Gambar 4.1** Kantor Kepala Desa Kertasinduyasa

Kertasinduyasa adalah sebuah desa yang terletak sekitar 10 km sebelah utara Kota Brebes. Nama Kertasinduyasa berasal dari kata "Kerta" (Kyai Kerta) dan "Sindu" (Kyai Sindu), dua orang tokoh masyarakat pada amannya yang menjadi panutan dan sangat disegani masyarakat sekitar. Kertasinduyasa terbagi menjadi beberapa blok, yaitu: Sindu Keten, Sinduyasa, Tramalo, dan Dukuh Tajug. Agama Islam adalah agama yang 100 % dianut masyarakat Desa Kertasinduyasa. Berbagai budaya dan tradisi masih dipegang teguh oleh masyarakatnya, seperti tebus weteng, puputan,

terbangan, jaran lumping, rebo wekasan, muludan, unggah-unggahan. Mata pencaharian dari penduduknya adalah: wiraswasta, bertani, berternak, PNS, Polisi / TNI, dan sebagian merantau ke Jakarta.<sup>61</sup>

Berikut perangkat desa Kertasinduyasa kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes sebagai berikut:

Kepala Desa	: Hasan wahyudi
Sekretaris Desa	: Agus Rifai
Kaur Keuangan	: Tri murniasih
Kaur Tata Usaha	: Riswan
Kasi Pemerintahan	: Toridin
Kasi Kesejahteraan	: Hasanudin
Kasi pelayanan	: Anwar fahmi
Kadus I	: Ali Amirudin
Kadus II	: Wakhidin
Kadus III	: Imron
Kadus IV	: Sholikhin

#### **b. Batas Wilayah**

Letak geografis Desa Kertasinduyasa berbatasan dengan lima desa yang ada di Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes. Batas wilayah tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

---

<sup>61</sup> Dokumen Desa Kertasinduyasa

**Tabel 4.1** Batas Wilayah Desa Kertasinduyasa

<b>Utara</b>	<b>Kendawa, Pamengger</b>
<b>Selatan</b>	<b>Jatibarang Lor</b>
<b>Barat</b>	<b>Janegara</b>
<b>Timur</b>	<b>Jatibarang Lor, Pamengger</b>



**Gambar 4.2** Batas Wilayah Desa Kertasinduyasa

### c. Gambaran Umum Demografis

Desa Kertasinduyasa merupakan desa dengan jumlah penduduk total 7.415 jiwa dengan 3.845 jiwa penduduk laki laki dan 3.570 jiwa penduduk perempuan.<sup>62</sup>

---

<sup>62</sup> Dokumentasi Data Desa Kertasinduyasa pada tanggal 25 Mei 2023

**Tabel 4.2** Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia

Kel. usia	0-4	5-9	10- 14	15- 19	20- 24	25- 29	30- 34	35- 39	40- 44	+ 45
Jumlah (jiwa)	339	529	509	517	608	538	501	625	784	24 38

**d. Data Anak Usia Dini Di RW 04**

Berdasarkan data di RW 04 Desa Kertasinduyasa, Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes, jumlah anak usia 5-6 tahun adalah 44 anak. (dokumen terlampir pada lampiran XVI).

**2. Deskripsi Data Khusus**

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui penggunaan gadget pada anak usia dini dan dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di Desa Kertasinduyasa Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes. Peneliti mengambil 15 anak sebagai sample di RW 04, Kertasinduyasa, Jatibarang, Brebes. Sample tersebut adalah anak-anak yang menggunakan gadget dan memperoleh akses gadget oleh orang tua.

**a. Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Kertasinduyasa Perkembangan Sosial**

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa aja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget

tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa biasanya digunakan untuk alat komunikasi saat bekerja, mencari informasi, *browsing*, menonton *you tube*, serta bermain game.<sup>63</sup>

Pemberian akses gadget pada anak dipicu adanya faktor lingkungan keluarga yang menggunakan gadget,<sup>64</sup> adanya faktor lingkungan luar seperti teman anak yang bermain membawa gadget,<sup>65</sup> gadget sebagai pengalih perhatian anak, dan hiburan bagi anak.<sup>66</sup> Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton video.<sup>67</sup>

---

<sup>63</sup> Hasil Wawancara Dengan Ibu Ratnawati Pada Tanggal 23 Mei 2023

<sup>64</sup> Hasil Wawancara Anak Dengan Syafaatul Husna Pada Tanggal 19 Mei 2023

<sup>65</sup> Wawancara Bersama ibu RT Pada Tanggal 5 Juni 2023

<sup>66</sup> Hasil Wawancara Orang Tua Ibu Sri Mulyani Pada Tanggal 20 Mei 2023

<sup>67</sup> Hasil Wawancara Dengan Bapak Rudi Hartono Pada Tanggal 20 Mei 2023

**Tabel 4.3** Jenis Dan Konten Pada Gadget Anak di Desa Kertasinduyasa

Jenis	Macam
Youtube	a. Video permainan: minecraf, b. Video animasi: upin dan ipin, mr queen, stick man c. Channel youtube: calon sarjana, bebefin, channel paud anak, berhitung paud dan upin ipin angka, sholawat habib syech
Tik Tok	Keyword: Tiktok anak anak, berhitung, kidssong, sholawat anak Hastag: #tiktokforkids #maniananak #kartunanak
Snack Video	Hastag: #tiktokforkids #maniananak #kartunanak
Game	Offline: Monopolly, cooking mama, subway surf, <i>subway surf</i> , <i>talking tom</i> , <i>pou</i> , <i>stick man</i> , glitter coloring, child safety, bubbu, street food Online: free fire, <i>Sakura</i>

Beragamnya game yang dimainkan anak berupa *subway surf*, *Sakura*, *talking tom*, *pou*, *stick man*, dan *glitter coloring* membuat anak tertarik berlama-lama

menggunakan gadget. Penggunaan gadget pada anak sering diberikan orang tua agar anak diam dan patuh kepada orang tua. Pada waktu makan siang dan sore, anak diberikan gadget. Anak akan bermain gadget dan menyantap makanannya.<sup>68</sup>

Gadget juga sebagai pengalih perhatian anak agar anak tidak bermain terlalu jauh dari rumah.<sup>69</sup> Selain game yang digunakan anak, aplikasi *youtube*, *tiktok* dan *snack video* digemari juga oleh anak.<sup>70</sup> Di dalam aplikasi *youtube*, tersedia animasi atau kartun yang seperti upin dan ipin, *mcqueen*, adit sopo jarwo, *minecraft*, *bebefin* yang dapat membuat anak tertarik.<sup>71</sup> Selain menyediakan berbagai animasi dan kartun, *youtube* digunakan sebagai sarana edukasi. Banyaknya channel yang dapat diakses anak untuk memperoleh pengetahuan seperti calon sarjana, channel paud anak, berhitung paud dan upin ipin angka. Channel edukasi yang diberikan orang tua pada anak yaitu sholawat

---

<sup>68</sup> Hasil Observasi Anak Pada Tanggal 16 Mei 2023

<sup>69</sup> Hasil Wawancara Orang Tua Ibu Umi Nur Azizah Pada Tanggal 20 Mei 2023

<sup>70</sup> Hasil Wawancara Dengan Gibran Pada Tanggal 21 Mei 2023

<sup>71</sup> Hasil Observasi Anak Lubna Pada Tanggal 21 Mei 2023

habib syech,<sup>72</sup> serta diana dan roma untuk menstimulasi anak mengenal warna.<sup>73</sup> Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam mula dari 30 menit, 60 menit, hingga 120 menit.

**Tabel 4.4** Durasi Penggunaan Gadget Anak Dalam Satu Hari

No	Nama	Durasi Main		
		30 Menit	60 menit	120 menit
1.	AfK	V		
2.	K I	V		
3.	A R	V		
4.	A HR	V		
5.	AGG	V		
6.	AZR		V	
7.	GBN		V	
8.	DNY			V
9.	LBN	V		
10.	SH	V		
11.	MM	V		
12.	NR		V	
13.	SFH	V		
14.	ALA			V

<sup>72</sup> Hasil Observasi Alike Pada Tanggal 16 Mei 2023

<sup>73</sup> Hasil Observasi Anak Azfar Pada Tanggal 28 Mei 2023

15.	QA		V	
Total		9	4	2
Presentase		60%	26.7%	13,3%

### **b. Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Desa Kertasinduyasa**

Dampak penggunaan gadget merupakan sebuah imbas dalam penggunaan gadget. Penggunaan gadget yang baik akan memberikan dampak yang baik bagi penggunaannya, begitu pula sebaliknya. Pemberian akses gadget pada anak usia dini memiliki dampak bagi perkembangan sosial emosional. Berdasarkan hasil penelitian, ditinjau dari wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dampak positif serta negatif bagi perkembangan sosial emosional. Dampak positif tersebut berupa anak mengetahui pengetahuan umum.<sup>74</sup>

Penggunaan gadget dengan kontrol orang tua juga sebagai sarana belajar untuk anak. Anak menjadi lebih cepat mengenal warna, berhitung hingga ratusan, membaca dan menulis.<sup>75</sup> Banyak fitur yang terdapat pada

---

<sup>74</sup> Hasil Wawancara Ibu Alya pada tanggal 21 Mei 2023

<sup>75</sup> Hasil Wawancara Ibu Dewi pada tanggal 17 Mei 2023

gadget membuat anak lebih menyukai belajar melalui gadget. Anak tertarik dengan fitur gadget yang memudahkan mengakses video sholawat, lagu anak-anak, dan tontonan edukasi sesuai umur mereka.<sup>76</sup> Hal yang dapat dirasakan bagi perkembangan sosial emosional anak. Saat mengakses gadget anak akan mengajak untuk belajar bersama mengenai pengetahuan.<sup>77</sup> Anak pun mau berbagi kepada teman temannya untuk bermain gadget saat menonton video edukatif.<sup>78</sup>

Pemberian gadget yang diimbangi dengan kontrol orang tua yang tepat memiliki dampak lain pada anak. Anak tetap mau bermain dengan teman sebaya mereka. Disaat waktu bermain gadget telah habis, banyak orang tua yang meminta gadget yang dimainkan anak, tak sedikit anak akan mengembalikan ke orang tua mereka. Anak akan beralih ke permainan yang telah mereka punya seperti mobil-mobilan, bermain dengan teman di luar rumah, bersepeda.

Selain anak memilih mengalihkan permainan tidak sedikit anak akan meminta uang untuk membeli makanan

---

<sup>76</sup> Hasil Wawancara MM, pada tanggal 16 Mei 2023

<sup>77</sup> Hasil Observasi Lapangan Pada Tanggal 16 Mei 2023

<sup>78</sup> Hasil Observasi Lapangan pada tanggal 21 Mei 2023

ringan yang nantinya akan di makan sambil menonton televisi di rumah.<sup>79</sup> Pemberian nasehat, pemberian jadwal bermain gadget,<sup>80</sup> pemberian alternatif mainan kepada anak<sup>81</sup> mengajak anak untuk bermain di luar, membeli makanan ringan<sup>82</sup> atau mengajak anak mengelilingi desa agar anak lupa pada gadget<sup>83</sup> merupakan salah satu usaha orang tua untuk mengontrol penggunaan gadget pada anak.

Dampak dari gadget pada perkembangan sosial emosional anak, dapat dilihat dari hasil angket. Penggunaan angket ditujukan untuk melihat, sejauh mana dampak dari perkembangan sosial emosional anak usia dini, Hasil analisis angket orang tua yaitu:

1) Aspek Kesadaran diri (7 butir pernyataan)

Pada aspek ini, dilihat dan di nilai berdasarkan kemampuan anak untuk mengenali pikiran, perasaan, serta sikap mereka sendiri dalam segala situasi. Beberapa indikator pada aspek kesadaran diri dapat dilihat pada tabel berikut.

---

<sup>79</sup> Hasil Observasi AR Pada Tanggal 24 Mei 2023

<sup>80</sup> Wawancara Bersama Ibu Uun Pada Tanggal 22 Mei 2023

<sup>81</sup> Wawancara Anak NR Pada Tanggal 16 Mei 2023

<sup>82</sup> Wawancara Dengan Ibu Maesaroh Pada Tanggal 18 Mei 2023

<sup>83</sup> Wawancara Bersama Ibu Indrawati Pada Tanggal 27 Mei 2023

**Tabel 4.5** Indikator dan Pernyataan Aspek Kesadaran Diri

No Indikator	Pernyataan	Butir
1	Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	
	Jika orang tua/ kakak/ adik/ saudara merasa sedih anak akan menghiburnya	1
	Anak berani berpendapat, bertanya, menjawab saat ia tidak memahami sesuatu	2
	Berbicara teriak, berkata kasar, tidak menatap mata kepada orang tua	3
2	Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)	
	Anak akan marah dan menangis jika gadget / mainanya di ambil	4
	Anak mau berpisah dengan orang tua saat di sekolah	5
3	Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)	

	Anak tidak mau menerima konsekuensi atas hal yang telah ia lakukan	6
	Anak mengerti batasan seseorang terhadap dirinya (tidak membiarkan orang lain menyentuk bagian tubuhnya)	7

Berdasarkan hasil penelitian, aspek kesadaran diri menghasilkan nilai  $\bar{X}$  (rata-rata skor) sebesar **20,2** yang berada pada kategori **tinggi**. Rentang skor aspek kesadaran diri dapat dilihat pada tabel berikut. Pada tabel yang diadaptasi pada (widoyoko 2009).<sup>84</sup>

**Tabel 4.6** Kategori Aspek Kesadaran Diri

Rumus	Rentang Skor	Kategori
$\bar{X} > X_i + 1,8 S_{bi}$	$\bar{X} > 23,8$	Sangat Tinggi
$X_i + 0,6 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$19,6 < \bar{X} \leq 23,8$	Tinggi
$X_i - 0,6 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$15,4 < \bar{X} \leq 19,6$	Sedang
$X_i - 1,8 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$11,2 < \bar{X} \leq 15,4$	Rendah
$\bar{X} \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$\bar{X} \leq 11,2$	Sangat Rendah

---

<sup>84</sup> Widoyoko, Eko Putra ,*Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009). hlm.238

## 2) Aspek Tanggung Jawab (8 Butir pernyataan)

Pada aspek ini kesadaran atas tingkah laku anak dilihat dan dinilai. Aspek ini memiliki 8 pernyataan dari 4 indikator yang dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.7** Indikator dan Pernyataan Aspek Tanggung Jawab

No Indikator	Pernyataan	Butir
1	Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)	
	Meminta ijin sebelum pergi bermain	8
	Anak tidak mau Menaati perintah orang tua	9
2	Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri	
	Anak akan memberikan gadget kepada orang tua jika waktu bermain telah habis	10
	Anak tidak mau merapikan mainan setelah bermain	11
	Menolong Ibu/ kakak/ adik membersihkan rumah	12
3	Tau akan haknya	
	Jika diberikan mainan oleh orang tua anak akan	13

	memainkan dan tidak merusaknya	
	Jika diberikan mainan atau makanan oleh orang tua anak akan menerima dan tidak merebut milik saudaranya	14
4	Mengatur diri sendiri	
	Anak tidak mau membantu orang tua membersihkan rumah	15
	Anak mau mengganti pakaiannya sendiri tanpa dibantu orang tua	16

Berdasarkan hasil penelitian, aspek tanggung jawab menghasilkan nilai  $\bar{X}$  (rata-rata skor) sebesar **25,6** yang berada pada kategori **tinggi**. Rentang skor aspek tanggung jawab dapat dilihat pada tabel berikut. Pada tabel yang diadaptasi pada (widoyoko 2009)<sup>85</sup>

---

<sup>85</sup> Eko Putra Widoyoko.

**Tabel 4.8** Kategori Aspek Tanggung Jawab

Rumus	Rentang skor	Kategori
$\bar{X} > X_i + 1,8 S_{bi}$	$\bar{X} > 27,2$	Sangat Tinggi
$X_i + 0,6 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$22,4 < \bar{X} \leq 27,2$	Tinggi
$X_i - 0,6 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$17,6 < \bar{X} \leq 22,4$	Sedang
$X_i - 1,8 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$12,8 < \bar{X} \leq 17,6$	Rendah
$\bar{X} \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$\bar{X} \leq 12,8$	Sangat Rendah

3) Perilaku Prososial (6 butir pernyataan)

Perilaku positif yang dapat berguna untuk mendukung pengembangan sikap sosial yang lebih baik dalam penyesuaian diri dalam lingkungan. Perilaku prososial ini memiliki 3 indikator dengan 6 pernyataan yaitu:

**Tabel 4.9** Indikator dan Pernyataan Aspek Perilaku Prososial

No Indikator	Pernyataan	Butir
1	Bermain dengan teman sebaya	
	Anak hanya mau bermain dengan teman yang lebih muda/ tua	17
	Anak menghargai pendapat teman	18
2	Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar	

	Jika orang tua/ kakak/ adik merasa kesulitan anak tidak mau membantu	19
	Jika teman sebaya nyan mendapatkan kesulitan anak akan membantunya dengan tenang dan hati hati	20
3	Berbagi dengan orang lain	
	Anak tidak mau berbagi mainan atau makanan dengan kakak/adik/saudaranya	21
	Anak mau memberi Sebagian uangnya untuk bersedekah	22

Berdasarkan hasil penelitian, aspek perilaku prososial menghasilkan nilai  $\bar{X}$  (rata-rata skor) sebesar **16,53** yang berada pada kategori **sedang**. Rentang skor aspek perilaku prososial dapat dilihat pada tabel berikut. Pada tabel yang diadaptasi pada (widoyoko 2009).<sup>86</sup>

---

<sup>86</sup> Eko Putra Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran PAnduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020).

**Tabel 4.10** Kategori Aspek Perilaku Pro Sosial

Rumus	Rentang skor	Kategori
$\bar{X} > X_i + 1,8 S_{bi}$	$\bar{X} > 20,4$	Sangat Tinggi
$X_i + 0,6 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$16,8 < \bar{X} \leq 20,4$	Tinggi
$X_i - 0,6 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$13,2 < \bar{X} \leq 16,8$	Sedang
$X_i - 1,8 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$9,6 < \bar{X} \leq 13,2$	Rendah
$\bar{X} \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$\bar{X} \leq 9,6$	Sangat Rendah

Observasi di lakukan peneliti terhadap aktivitas anak di RW 04, Desa Kertasinduyasa untuk mengetahui sejauh mana perkembangan sosial emosional anak yang diberikan akses gadget oleh orang tuanya. Terdapat 15 anak dari 43 yang termasuk kedalam kategori penelitian.

Hasil dari 15 anak yang telah di observasi yaitu:

1. Aspek kesadaran diri adapun hasil capaian anak sebagai berikut:
  - a. Pada indikator Kemampuan anak untuk merespon sesuatu (bertanya, menjawab saat tidak memahami sesuatu) terdapat 46,66% anak berkembang sesuai harapan dengan dan 40% anak berkembang sangat baik. Namun, terdapat 13,33%anak belum berkembang.
  - b. Pada indikator Kemampuan mengontrol perasaan anak dengan baik terdapat 73% anak

berkembang sesuai harapan dan 20 % anak berkembang sangat baik Namun, terdapat 6,67% anak masih berkembang

2. Pada aspek rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain memiliki capaian sebagai berikut:
  - a. Pada indikator Kemampuan untuk mengenal perasaan teman adik /kakak/ saudara memiliki hasil 53,33 % anak berkembang sesuai harapan, dan 46,67 % anak berkembang sangat baik.
  - b. Pada indikator kemampuan anak dalam melakukan disiplin diri dalam keluarga memiliki hasil 26,67 % anak berkembang sangat baik dan 66,67% anak berkembang sesuai harapan. Namun, terdapat 16,67 %, anak masih berkembang.
3. Pada aspek prilaku prososial terdapat indikator Kemampuan anak untuk mengenal sikap berbagi memiliki hasil 80% anak berkembang sesuai harapan dan 20 % anak berkembang sangat baik.

**Tabel 4.11** Dampak Penggunaan Gadget  
Berdasarkan Hasil Observasi

No	Nama	Dampak	
		Positif	Negatif

1	AfK	Memberikan gadget saat waktu habis, bernyanyi abc seperti pada youtube kids	
2	KI	Bercarita tentang game yang di mainkan dan meu mengajari temannya untuk bermain game	Kurang merespon pertanyaan kakak, merengek jika tidak di belikan voucher, listrik mati, masa voucher habis
3	AR	Berbagi handphone dengan kakaknya, memberikan handphone jika di minta, mengajak teman untuk bermain di luar	
4	AHR		Masih di ingatkan melepas sepatu, menaruh mainan (disiplin diri).
5	AGG	Memberi temannya kue, menolong kakaknya yang terjatuh, dan tidak marah saat gadget dan	

		mainananya di minta saudaranya.	
6	AZR	Menceritakan dan menjelaskan keajaiban dunia dan bendera negara negara, perang dunia, merapikan sepatu setelah di pakai, merapikan alat mandi setelah selesai. Mengambil makanan dan minuman sendiri	
7	GBN	Membereskan tempat belajar, membantu ibu menyapu tanpa di suruh, me	
8	DNY	Mengajari adiknya untuk bersabar (tidak teriak), mengajak orang sekitar bermain sesuai imajinasi anak, mengganti pakaiannya sendiri, memberikan Sebagian makanannya ke adiknya.	

9	LBN	Membantu menyuapi adik saat ibu repot, menggambar dan mewarnai sesuai aplikasi painting,	
10	SH	Menyebutkan warna sesuai dengan konten snack video, mengajak dan mengajari orang tua nya bernyanyi	
11	MM	Memberi tahu orang tua saat ada tamu, memberi Sebagian uangnya untuk di beri ke jariah keliling	Kurang merespon saat di ajak berbicara, di beri pertanyaan dan pilihan oleh nenek, ibu dan kakak,asih merengek jika kuota habis dan batrai habis
12	NR	Berimajinasi bersama teman tentang konten masak-masak di tiktok, memberikan makanan ringan yang anak beli kepada ibu dan kakaknya	

13	SFH	Membantu adiknya saat kesusahan, membereskan buku dan mainana, makan dan minum secara mandiri	
14	ALA	Berihitung 1-100, mengenal warna dalam bahasa inggris dan menyanyikannya sesuai chanel paud anak, membentu ibu saat kesulitan, mengajak teman temannya menonton you tube bersama	
15	QA	Menggambar dan menulis sesuai chenel upin ipin, membereskan alat mandi sesuai game talking tom	

Penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dampak negatif bagi perkembangan sosial emosional. Pada aspek kesadaran diri, yaitu pada indikator kemampuan anak untuk merespon sesuatu (bertanya, menjawab, saat tidak memahami sesuatu) terdapat 13,33 % anak belum berkembang. Hal ini di sebabkan

oleh anak terlampau lama serta fokus menggunakan gadget. Sehingga anak tidak mau merespon pertanyaan dan kurangnya rasa peduli dengan lingkungannya.

Serta pada indikator Kemampuan mengontrol perasaan anak dengan baik terdapat 6,67%. Anak masih berkembang. Anak masih sering menangis dan merengek jika kuota atau jaringan wifi terputus dari gadget saat ia mainkan.<sup>87</sup>

Pada aspek rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain. Pada indikator kemampuan anak dalam melakukan disiplin diri dalam keluarga terdapat 6,67% anak masih berkembang. Anak masih tidak mau membereskan mainannya, tidak mau memberikan gadget jika waktu bermain gadget telah selesai dan masih terus di bimbing oleh orang tua saat melakukan sesuatu. Selain itu anak tidak mau melepaskan gadget di setiap kegiatan saat dirumah seperti makan ataupun bermain dengan temannya.

---

<sup>87</sup> Hasil Wawancara Dengan Ibu Ratnawati Pada Tanggal 23 Mei

Tabel. 410 Hasil Observasi Anak

NO	NAMA	INDIKATOR																			
		1				2				3				4				5			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	AFK				V			V				V				V				V	
2	KI		V				V					V			V					V	
3	AR				V		V					V			V					V	
4	AHR				V		V				V			V						V	
5	AGG			V			V				V			V					V		V
6	AZR			V				V			V			V					V		V
7	GBN				V			V			V			V					V		V
8	DNY			V			V				V			V					V		V
9	LBN				V			V			V			V					V		V
10	SH			V			V				V			V					V		V
11	MM		V				V				V			V					V		V
12	NR				V		V				V			V					V		V
13	SFH			V			V				V			V					V		V
14	ALA				V			V			V			V					V		V
15	QA			V			V				V			V					V		V

Keterangan Indikator :

1. Kemampuan anak untuk merespon sesuatu (bertanya, menjawab saat tidak memahami sesuatu).
2. Kemampuan mengontrol perasaan anak dengan baik
3. Kemampuan untuk mengenal perasaan teman adik / kakak/ saudara
4. Kemampuan anak dalam melakukan disiplin diri dalam keluarga
5. Kemampuan anak untuk mengenal sikap berbagi

Terdapat Indikator :

1. Kemampuan anak untuk merespon sesuatu (bertanya, menjawab saat tidak memahami sesuatu

$$BB = \frac{2}{15} \times 100\% = 13,33 \%$$

Indikator 2. Kemampuan mengontrol perasaan anak dengan baik

$$MB : \frac{1}{15} \times 100\% = 6,677\%$$

Indikator 4. Kemampuan anak dalam melakukan disiplin diri dalam keluarga

$$MB \frac{1}{15} \times 100\% = 6,67\%$$

Terdapat 3 anak yang terpengaruh dampak negatife akibat gadget yaitu KI, AHR dan MM.

## **B. Analisis Data**

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, angket dengan orang tua, seta hasil dokumentasi mengenai dampak penggunaan gadget pada perkembangan anak usia dini di Desa Kertasinduyasa, Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes, maka peneliti menganalisis data yang terkumpul dari berbagai pihak untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

### **1. Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Desa Kertasinduyasa**

Penggunaan gadget pada anak usia dini di Desa Kertasinduyasa terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game, menonton video *youtube*, *tik tok*, dan *snack video*. Beragamnya game yang dimainkan anak berupa *monopolly*, *cooking mama*, *sakura*, *free fire*, *subway surf*, *subway surf*, *Sakura*, *talking tom*, *pou*, *stick man*, *glitter coloring*, *child safety*, *bubbu*, dan *street*

*food* membuat anak tertarik berlama-lama menggunakan gadget. Penggunaan gadget pada anak sering diberikan orang tua agar anak diam dan patuh kepada orang tua. Dengan durasi main bervariasi, mulai dari 30 menit terdapat 60%, 60 menit terdapat 26,7 % dan 120 menit terdapat 13,3%. dalam sehari.

Adanya aturan bermain gadget yang sesuai seperti tidak menggunakan gadget saat berbaring, jarak pandang bermain gadget yang tidak terlalu dekat dengan mata serta pemberian batas waktu untuk bermain gadget.

## **2. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Di Desa Kertasinduyasa**

Berdasarkan jurnal *The Impact of Using Gadgets on Children* penggunaan gadget pada anak-anak memberikan dampak positif terhadap sosial emosional anak selain itu juga bisa digunakan sebagai sarana hiburan dan melatih jiwa kompetisi sosial pada anak anak. Manfaat atau dampak positif dari gadget dapat dirasakan jika penggunaannya dilakukan dengan disertai kontrol, tidak berlebihan, pemilihan konten yang ditonton merupakan konten yang bersifat positif seperti berisikan informasi-informasi yang dapat memberikan pengetahuan baru. konten anak yang di

lihatnya bisa berupa pembelajaran menarik mengenai cara berhitung membaca atau berisikan cerita dan lainnya.<sup>88</sup>

Penggunaan gadget yang cukup, tidak melebihi 60 menit, memiliki dampak positif bagi perkembangan sosial emosional anak. Hal ini dapat dilihat pada aspek kesadaran diri pada indikator kemampuan anak untuk merespon sesuatu (bertanya, menjawab saat tidak memahami sesuatu) terdapat 86,66 % diantaranya 46,66% anak berkembang sesuai harapan dan 40,00 % anak berkembang dengan baik. Anak yang bertanya, mengenai apa yang ia tidak pahami saat bermain gadget, salah satunya saat anak menonton youtube pada channel calon sarjana yang membahas tentang pengetahuan umum, seperti peninggalan perang dunia, penemuan penemuan benda di negara di dunia, macam maca hewan buas dan lainnya. Selain hal tersebut, saat orang tua bertanya pada anak mengenai apa yang telah anak tonton, anak mampu menjawab dan menjelaskannya dengan baik.

Pada indikator kemampuan mengontrol perasaan anak dengan baik terdapat 93,33% diantaranya terdapat 73,3% anak berkembang sesuai harapan dan 20% anak berkembang

---

<sup>88</sup> Sundus M, 'The Impact of Using Gadgets on Children', *Journal of Depression and Anxiety*, (Vol.07., No.01, tahun 2018), hlm. 1-3 <<https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>>.

sangat baik. Dimana anak meniru sikap sesuai dengan yang telah di tonton pada aplikasi youtube seperti pada channel nusa rara, anak mampu bersabar saat mainannya diminta oleh temannya, bergantian bermain gadget dengan kakaknya, dan saat anak dijahili oleh saudara atau kakaknya mereka memilih menjauh serta memilih bermain sepeda. Saat jaringan pada gadget bermasalah anak mau menunggu dengan tenang dan tidak menangis.

Pada aspek rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain pada indikator Kemampuan untuk mengenal perasaan teman adik /kakak/ saudara memiliki hasil 100% diantaranya 53,33% anak berkembang sesuai harapan, dan 46,67% anak berkembang sangat baik. Penggunaan gadget yang terkontrol, pemilihan aplikasi, game, atau konten yang sesuai untuk umur anak, memiliki pengaruh kuat pada anak. Salah satunya anak yang meniru sikap dari tontonan tik tok, dimana terdapat video animasi kartun saling membantu dan menolong saat kesulitan. Anak mengingat dan menirunya saat orang tua kerepotan. Anak membantu menyuapi adik dan mengajak adiknya bermain saat orang tua mengerjakan pekerjaan rumah.

Pada indikator kemampuan anak dalam melakukan disiplin diri dalam keluarga memiliki hasil 93,34% diantaranya 26,67% anak berkembang sangat baik dan 66,67% anak berkembang sesuai harapan. Game talking

tom, pou, dan game sakura yang dapat di tiru anak untuk tidak merengek dan menangis karena gadgetnya diminta oleh orang tua, mengajarkan anak untuk mandiri seperti memakai pakaian dan melepas sepatu sendiri. Game tersebut juga berpengaruh pada aspek perilaku prososial terdapat indikator kemampuan anak untuk mengenal sikap berbagi memiliki hasil 100% diantaranya terdapat 80% anak berkembang sesuai harapan dan 20% anak berkembang sangat baik dimana anak senang bermain dengan teman, mengajak temannya untuk menonton you tube atau bermain game bersama, serta saat anak memiliki mainan dan makan mereka anak menawarkan dan memberi kepada siapa saja.

Dampak positif ini tidak hanya pada perkembangan sosial emosional. Perkembangan bahasa anak mampu bernyanyi, dan membaca. Perkembangan kognitif anak mampu berhitung dan mengenal warna. Perkembangan motorik anak mampu menulis dan menari sesuai konten yang dilihat.

Sejalan dengan penelitian yang di teliti oleh Nurlinda Hardianti yaitu “Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sdn 11 Sepit” dari Universitas Hamzanwadi Lombok, Nusa Tenggara Barat. Dimana penggunaan gadget oleh anak usia dini memiliki dampak

bagi perkembangan sosial emosional anak. Dampak tersebut berupa dampak positif dan dampak negatif.<sup>89</sup>

Adanya kemajuan teknologi yang tidak dapat di hentikan, oleh karena itu pada generasi Z penggunaan gadget tidak selamanya sebagai hiburan. Penggunaan gadget pada generasi Z dapat menstimulasi perkembangan anak, dimana gadget di jadikan sebagai alat edukatif dengan berbagai macam fitur dan aplikasi yang mudah diakses oleh anak. Untuk menjaga batasan konten agar sesuai dengan umur anak, perlu adanya kontrol orang tua untuk meberikan batasan waktu, saat bermain gadget. Karena anak cenderung meniru apa yang pernah dilihat, dan di dengar. Selain itu orang tua memberikan aturan untuk anak saat bermain gadget. Aturan main gadget anak berupa: menggunakan gadget sesuai waktu yang telah di tentukan, menonton dan memainkan aplikasi sesuai pemberian atau ijin orang tua, bermain gadget tidak terlalu dekat, bermain gadget dengan pengawasan orang tua, saat gadget di minta anak bisa bermain di luar dengan teman atau memainkan permainan yang ada.

---

<sup>89</sup> Nurlinda Hardianti, "Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit", *Skripsi* ( Nusa Tenggara Barat: Program Sarjana Universitas Hamzanwadi, 2018)

Jurnal Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Pada Anak Usia Dini (4-6 Tahun) menurut *American Academy of Pediatrics* waktu yang seharusnya dihabiskan untuk anak bermain gadget dengan kategori normal yaitu 1 kali sehari dengan penggunaannya kurang dari 60 menit/harinya<sup>90</sup> Gadget yang di gunakan melebihi 60 menit akan berdampak pada perkembangan sosial emosional. Hal ini dapat di lihat pada aspek kesadaran diri anak yang terganggu. Pada indikator indikator kemampuan anak untuk merespon sesuatu (bertanya, menjawab, saat tidak memahami sesuatu), penelitian tersebut terdapat 13,34% anak yang belum berkembang.

Hal ini di karenakan penggunaan gadge yang melebihi batas waktu, sehingga anak menjadi fokus kepada gadget. Fokusnya anak pada gadget mengakibatkan kurang respon anak saat orang tua bertanya, menawarkan sesuatu, dan tidak terlalu peduli dengan lingkungannya. Pada indikator Kemampuan mengontrol perasaan anak dengan baik terdapat terdapat 6,67% anak masih berkembang. Penggunaan gadget cenderung membuat anak berimajinasi

---

<sup>90</sup> Tika Kartika, Ade Mutiudin Iwan, And Lina Marlina, '*Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Pada Anak Usia Dini (4-6 Tahun)*'. Jurnal Perawat Indonesia, (Vol.6., No.2, Tahun 2022), 1002–11.

sesuai apa yang ditonton pada gadget. Oleh karena itu saat anak melakukan kegiatan sering terhenti dan jika orang tua menegurnya anak akan tersulut emosi menjadi marah hingga menangis.

Penggunaan gadget yang terlalu sering mengakibatkan anak merasa nyaman dengan adanya kehadiran gadget. Sehingga saat sambungan wifi serta kuota habis, akan anak merengek dan menangis karena gadgetnya tidak bisa di mainkan oleh anak. Pada aspek rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain pada indikator kemampuan anak dalam melakukan disiplin diri terdapat 6,67 %, anak masih berkembang. Hal ini dikarenakan anak sudah kecanduan gadget sehingga malas untuk melakukan kegiatan di rumah. Saat anak pulang sekolah gadget lah yang dicari terlebih dahulu, sehingga anak tidak melepas seragam dan sepatu untuk diletakkan pada tempatnya. Begitu pula saat anak bermain gadget anak tidak mau memberikan gadget kepada orang tua saat waktu bermain telah habis, saat bermain diluar rumah anak tidak mau membereskan mainannya dan memilih berganti dengan memainkan gadget. Pada saat jam makan anak akan tetap bermain gadget untuk menemani makan.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari bahwasanya dalam penelitian ini pasti terjadi banyak kendala dan hambatan. Hal ini bukan karena faktor kesengajaan, akan tetapi karena adanya keterbatasan dalam melakukan penelitian. Meskipun penelitian ini sudah dilakukan dengan seoptimal mungkin, akan tetapi peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak terlepas adanya kesalahan dan kekurangan, hal ini karena keterbatasan-keterbatasan di bawah ini:

#### **1. Keterbatasan waktu**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terbatas oleh waktu, karena waktu yang digunakan sangat singkat. Karena harus melihat dan mempertimbangkan beberapa pihak yang bersangkutan dengan obyek penelitian. Maka peneliti hanya memiliki waktu yang sesuai dengan keperluan penelitian saja. Sehingga penelitian tersebut dirasa tergesa gesa dalam pelaksanaan pengambilan data dari orang tua, anak dan tokoh setempat, selain mempertimbangkan jadwal dari mereka yang sangat padat tetapi menurut peneliti, data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara ataupun dokumentasi telah dirasa cukup untuk mendapatkan gambaran.

#### **2. Keterbatasan tempat**

Terbatas dilakukan ditempat yang relatif memerlukan koordinasi antara peneliti dan tempat yang diteliti,

sehubungan dengan jarak yang tidak dekat sehingga memerlukan manajemen yang baik dalam memastikan dan menjalankan penelitian ini.

### 3. Keterbatasan kemampuan

Dalam penelitian ini peneliti sedikit banyak sadar dengan keterbatasan kemampuan yang digunakan ketika penelitian. Baik dalam mengkaji masalah yang berkaitan dengan pengetahuan ilmiah ataupun yang ada dalam kegiatan penelitian dilapangan. Tetapi atas arahan dari dosen pembimbing dan kerjasama dari tempat penelitian, maka usaha yang dilakukan peneliti menjadi maksimal dalam menjalankan penelitian sesuai dengan kemampuan keilmuan peneliti.

### 4. Keterbatasan Data

Data yang diberikan desa terbatas, sehingga penulis hanya melakukan prariset di RW 04. Serta mayoritas pengguna gadget dengan usia 5-6 tahun berada di RT 04, 05, 06, 07. Data yang di ambil peneliti terbatas yaitu 15 orang.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (Studi Kasus di Desa Kertasinduyasa Brebes)”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan gadget pada anak usia dini di gunakan untuk hiburan, media edukasi, pengalih perhatian anak. Anak usia dini menggunakan gadget untuk menonton video, bermain game, dan sebagai media edukasi. Video yang di tonton anak berupa Youtube dengan konten permainan berupa mincraft, konten animasi berupa upin dan ipin, adit sopo dan jarwo, barbie. Channel edukasi berupa calon sarjana, bebefin, channel paud anak, berhitung paud, upin ipin angka, nusa dan rara serta sholawat habib syech. Aplikasi tiktok untuk menonton video dengan konten #kidssong #tiktokforkids #maniananak #kartunanak. Snack video dengan konten beragam seperti #snacklucu #misteri #dubbingupinipin #freefire #edukasi. Game yang di gunakan anak untuk bermain gadget berupa Monopoly, cooking mama, free fire, subway surf, *subway surf*, *Sakura simulator*, *talking tom*, *pou*, *stick man*, dan *glitter coloring*. Aturan main gadget

anak berupa: menggunakan gadget sesuai waktu yang telah di tentukan, menonton dan memainkan aplikasi sesuai pemberian orang tua, bermain gadget tidak terlalu dekat, bermain gadget dengan pengawasan orang tua, saat gadget di minta anak bisa bermain di luar dengan teman atau memainkan permainan yang ada.

2. Dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional anak berupa:

a. Dampak Positif

Dampak positif anak responsif, sebesar 86,66%. Anak yang bertanya, mengenai apa yang ia tidak pahami saat bermain gadget, Mampu mengontrol perasaan diri sebesar 93,33%. Memiliki rasa tanggung jawab untuk diri sendiri maulun orang lain terdapat 100%. Anak membantu menyuapi adik dan mengajak adiknya bermain saat orang tua mengerjakan pekerjaan rumah. Rasa disiplin anak sebesar 93,33%. anak meniru sikap sesuai dengan yang telah di tonton pada aplikasi youtube seperti pada channel nusa rara, anak mampu bersabar saat mainannya diminta oleh temannya, bergantian bermain gadget dengan kakaknya, dan saat anak dijahili oleh saudara atau kakaknya mereka memilih menjauh serta memilih bermain sepeda. Anak menjadi pribadi yang mudah berbagi, di buktikan dengan hasil 100%, mengajak temannya untuk menonton you tube atau

bermain game bersama, serta saat anak memiliki mainan dan makan mereka anak menawarkan dan memberi kepada siapa saja. Dampak positif ini tidak hanya pada perkembangan sosial emosional. Perkembangan bahasa anak mampu bernyanyi, dan membaca. Perkembangan kognitif anak mampu berhitung dan mengenal warna. Perkembangan motorik anak mampu menulis dan menari sesuai konten yang dilihat

Hal ini tercapai karena dukungan orang tua dengan memberikan aturan main secara kuat serta lingkungan sekitar yang didominasi anak-anak sebaya. Sehingga anak mengalihkan bermain gadget dengan bermain dengan teman sebaya

b. Dampak negatif

Dampak negatif gadget bagi perkembangan sosial emosional anak dikarenakan penggunaan melebihi batas waktu dan kurangnya pengontrolan gadget pada anak. Dampak tersebut dibuktikan pada kesadaran diri anak yang kurang responsif. Anak yang mengalami dampak negatif cenderung tidak menjawab saat orang tua memberikan pilihan atau pertanyaan, masih merengek saat baterai habis atau jaringan wifi terputus, masih dibantu saat melakukan disiplin diri seperti memakai baju, mengambil makanan dan saat mandi.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang telah dirumuskan sebelumnya, maka penulis memberikan masukan berupa saran, sebagai berikut:

### **1. Bagi Orang Tua**

- a. Diharapkan orang tua lebih selektif lagi dalam memberikan akses elektronik kepada anak, terutama pemberian izin bermain gadget. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua yang optimal dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan gadget oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses perkembang anak terutama perkembangan sosial emosionalnya. Orang tua juga lebih memberi pemahaman dengan cara, memberikan perhatian, pengawasan kepada anak mereka tentang kegunaan gadget.
- b. Penggunaan gadget sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas di lingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.

### **2. Bagi peneliti**

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial emosional anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Almanshur, Djunaidi Ghony & Fauzan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016)
- Anis Muhammad, *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan* (Yogyakarta: Mentari Pustaka, 2012)
- Aulia Fadhillah Indarwan, Elia Hestiningrum, Isfahani Fadia Nur Nafifah, Ruli Hafidah, 'THE INFLUENCE OF GADGEDTS ON THE MORAL DEVELOPMENT OF', *Early Childhood Education and Development Journal Program Studi PG-PAUD Universitas Sebelas Maret*, 4 (2022), 9–14
- dalleh, Juhriyansyah, Akrim, and Baharuddin, *Pengantar Teknologi Farmasi* (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2020) <[http://eprints.ulm.ac.id/9247/1/Buku\\_Pengantar Teknologi Informasi.pdf](http://eprints.ulm.ac.id/9247/1/Buku_Pengantar_Teknologi_Informasi.pdf)>
- Darimi, Ismail, 'TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SEBAGAI MEDIA', *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1 (2017), 111–21
- Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014)
- Eko Putra Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran PAnduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020)
- Fadli, Muhammad Rijal, 'Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif', *Humanika*, 21.1 (2021), 33–54 <<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>>
- Febia Kontesa, *Edukasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial, Emosional Pada Anak Usia Dini, REAL COSTER: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Bengkulu, 2021), IV <<https://doi.org/10.53547/rej.v4i1.95>>
- HARDIANTI, NURLINDA, 'Analisis Dampak Gadget Terhadap

Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit', *Energies* (UNIVERSITAS HAMZANWADI, 2018)  
<<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.arth.2018.03.044%0Ahttps://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?token=C039B8B13922A2079230DC9AF11A333E295FCD8>>

Haris Herdiyansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Untuk Ilmu-Ilmu Sosial)* (Jakarta: Saleba Humanika, 2010)

Herliani, Holivia Agita, and Nyimas Atika, 'Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Sembadak Kabupaten Ogan Ilir', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6 (2022), 13155–62

Jahja, Yudrik, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Griup, 2012)

Jayusman, Iyus, and Oka Agus Kurniawan Shavab, 'Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah', *Jurnal Artefak*, 7.1 (2020), 13 <<https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>>

*Kamus Besar Bahasa Indonesia / Departemen Pendidikan Nasional* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008)

Kartika, Tika, Ade Mutiudin Iwan, and Lina Marlina, 'Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan', 6.2 (2022), 1002–11

Kementrian Agama RI, *Al Qur'an Dan Terjemahnya* (Jakarta: Fokus Media, 2011)

Khairil, Prama Wira Ginta, 'Implementasi Pengamanan DataBase Menggunakan MD5', *Jurnal Media Infotama*, 8.1 (2012)

Khaironi, Mulianah, 'Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Golden Age*, 2.01 (2018), 01

- <<https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>>
- Lajnah Pentashshihan Mushaf Al-Qur'an Tafsir Al-Qur'an Tematik*, Jilid 2 (Jakarta: Kamil Pustaka, 2014)
- Lubis, Mira Yanti, 'Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain', *Generasi Emas*, 2.1 (2019), 47  
<[https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301)>
- M, Sundus, 'The Impact of Using Gadgets on Children', *Journal of Depression and Anxiety*, 07.01 (2017), 1–3  
<<https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>>
- Mukarromah, Titik, 'DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI DUSUN SETIA BUMI KECAMATAN SEPUTIH BANYAK' (Institut Agama Islam Metro, 2019)
- Murni, 'Perkembangan Fisik, Kognitif, Dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun', *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry*, III (2017), 19–33
- Mursyid, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015)
- Nafaida, Rizky, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak', 3.2 (2020), 57–61  
<<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/best/article/view/2807/2196>>
- Nilawati Tadjuddin, 'Meneropong Perkembangan Anak Dalam Prespektif Al-Quran' (Depok: Heyra Media, 2014)
- Nugraha, Ali, and Yeni Rachmawati, *Metode Pengembangan Sosial Emosional* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013)
- 'PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL REPUBLIK INDONESIA NOMOR 58 TAHUN 2009 TENTANG STANDAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI'

- Prestisia, Gretha, 'Fenomena Perkembangan Informasi', *Jurnal Informasi Universitas Ahmad Dahlan*, 2017, 1–5  
<<http://eprints.uad.ac.id/14066/1/FENOMENINFORMASI.pdf>>
- Prof. Dr. Emzir, M.Pd, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016)
- Putri Hana Pebriana, 'Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.1 (2017), 1–11  
<<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>>
- Raco, J. R., *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT Grafindo, 2010) <<https://doi.org/10.31219>>
- Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011)
- Rismala, Yulita, Aguswan, Dian Eka Priyantoro, and Suryadi, 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini', *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1.01 (2021), 46–55  
<<https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>>
- Risna, 'Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anka USia Dini Di Tk Terpadu Annisa Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba' (Universitas Muhammadiyah Mahakassar, 2021)
- Rulam ahmadi, *Metode Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016)
- Rustari, Lilis, Fadillah, and Muhamad Ali, 'Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Islamiyah', *Jurnal: Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8.9 (2019), 1–11  
<<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/35858>>

- Sahir, Syafrida Hafni, *BMetodologi Penelitian* (Medan: Penerbit KBM Indonesia, 2022)
- Sistem Pendidikan Nasional, ‘Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1, Ayat (14)’
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (2016: Alfabeta, 2016)
- , *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta)
- Sujana, Nana, and Ibrahim M.A., *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*, 2nd edn (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001)
- Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011)
- Syafri, Fatrica, ‘Memahami Perkembangan Psikologi Keagamaan Anak Usia Dini’, *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 2.1 (2018), 242  
<<https://doi.org/10.29300/alfitrah.v2i1.1519>>
- Vivi Syofia Sapardi, ‘HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN ANAK USIA PRASEKOLAH DI PAUD/TK ISLAM BUDI MULIA’, XII.80 (2018), 137–45
- Wahyu Novitasari, Nurul Khotimah, ‘Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun’, *PAUD Teratai*, 03 (2016), 182–86  
<<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/17261/15693>>
- Widoyoko, eko Putro, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012)
- Yulsyofriend, Vivi Anggraini, Indra Yeni, ‘Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini’, *Yaa Bunayya Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 (2019), 67–80
- Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar:

Syakir Media Press, 2021)

Zulkifli Amsyah, *Manajemen Sistem Informasi* (Jakarta: Gramedia  
Pustaka Utama, 1977)

**Lampiran I Kisi-kisi Angket Orang Tua  
Kisi-Kisi Angket Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia  
Dini**

Indikator		Pernyataan	Butir
Aspek Kesadaran Diri			
1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	(+)	Jika orang tua/ kakak / adik / saudara merasa sedih anak akan menghiburnya	1
	(+)	Anak berani berpendapat, bertanya, menjawab saat ia tidak memahami sesuatu	2
	(-)	Berbicara teriak, berkata kasar, tidak menatap mata kepada orang tua	3
2. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)	(-)	Anak akan marah dan menangis jika <i>gadget</i> / mainanya di ambil	4
	(+)	Anak mau berpisah dengan orang tua saat di sekolah	5
3. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)	(-)	Anak tidak mau menerima konsekuensi atas hal yang telah ia lakukan	6
	(+)	Anak mengerti batasan seseorang terhadap dirinya	7

		(tidak membiarkan orang lain menyentuk bagian tubuhnya)	
<b>Aspek Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain</b>			
1. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)	(+)	Meminta ijin sebelum pergi bermain	8
	(-)	Anak tidak mau Menaati perintah orang tua	9
2. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri	(+)	Anak akan memberikan gadget kepada orang tua jika waktu bermain telah habis	10
	(-)	Anak tidak mau merapikan mainan setelah bermain	11
	(+)	Menolong Ibu / kakak / adik mebersihkan rumah	12
3. Tau akan haknya	(+)	Jika di berikan mainan oleh orang tua anak akan memainkannya dan tidak merusaknya	13
	(+)	Jika di berikan mainan atau makanan oleh orang tua anak akan menerima dan tidak merebut milik saudaranya	14
4. Mengatur Diri sendiri	(-)	Anak tidak mau membantu orang tua membersihkan rumah	15
	(+)	Anak mau mengganti pakaiannya sendiri tanpa di bantu orang tua	16
<b>Aspek Prilaku pro Sosial</b>			
1. Bermain dengan teman sebaya	(-)	Anak hanya mau bermain dengan teman yang lebih muda/ tua	17
	(+)	Anak menghargai pendapat teman	18

2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar	(-)	Jika orang tua / kakak / adik merasa kesulitan anak tidak mau membantu	19
	(+)	Jika teman sebaya nyan mendapatkan kesulitan anak akan membantunya dengan tenang dan hati hati	20
3. Berbagi dengan orang lain	(-)	Anak tidak mau berbagi mainan atau makanan dengan kakak/adik/saudaranya	21
	(+)	Anak mau memberi Sebagian uangnya untuk bersedekah	22

## **Lampiran II** Lembar Angket Orang Tua

### **Lembar Angket Orang Tua**

#### **Penelitian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun**

---

---

#### **Identitas Responden**

Nama :

#### **Identitas Anak**

Nama :

Jenis Kelamin :

Usia :

#### **Petunjuk Pengisian Angket**

Angket ini dimaksudkan untuk mengungkapkan suatu gambaran yang jelas tentang perilaku sosial emosional anak. Oleh karena itu bantuan dan kerjasama orang tua untuk mengisi angket.

Atas segala perhatian, kesediaan dan bantuan bapak/ibu, terimakasih

Contoh pengisian angket:

Berilah tanda check list (√) pada salah satu alternatif jawaban yang tersedia sesuai dengan pilhan dan kebiasaan anak anda.

Keterangan Alternatif Jawaban:

SL : Selalu

KD : Pernah

SR : Jarang

TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban			
		SL Selalu	SR Sering	KD Kadang- Kadang	TP Tidak Pernah
1.	Jika orang tua / kakak / adik / saudara merasa sedih anak akan menghiburnya				
2.	Anak berani berpendapat, bertanya, menjawab saat ia tidak memahami sesuatu				
3.	Anak berbicara teriak, berkata kasar, tidak menatap mata kepada orang tua				
4.	Anak akan marah dan menangis jika <i>gadget</i> / mainanya di ambil				
5.	Anak mau berpisah dengan orang tua saat di sekolah				
6.	Anak tidak mau menerima konsekuensi atas hal yang telah ia lakukan				
7.	Anak mengerti batasan seseorang terhadap dirinya  (tidak membiarkan orang lain menyentuk bagian tubuhnya )				

8.	Meminta ijin sebelum pergi bermain				
9.	Anak tidak mau Menaati perintah orang tua				
10.	Anak akan memberikan gadget kepada orang tua jika waktu bermain telah habis				
11.	Anak tidak mau merapikan mainan setelah bermain				
12.	Menolong Ibu / kakak / adik mebersihkan rumah				
13.	Jika di berikan mainan oleh orang tua anak akan memainkannya dan tidak merusaknya				
14.	Jika di berikan mainan atau makanan oleh orang tua anak akan menerima dan tidak merebut milik saudaranya				
15.	Anak tidak mau membantu orang tua membersihkan rumah				
16.	Anak mau mengganti pakaiannya sendiri tanpa di bantu orang tua				

17.	Anak hanya mau bermain dengan teman yang lebih muda/ tua				
18.	Anak menghargai pendapat teman				
19.	Jika orang tua / kakak / adik merasa kesulitan anak tidak membantu				
20.	Jika teman sebaya nyan mendapatkan kesulitan anak akan membantunya dengan tenang dan hati hati				
21.	Anak tidak mau berbagi mainan atau makanan dengan kakak/adik/saudaranya				
22.	Anak mau memberi Sebagian uangnya untuk bersedekah (pengemis, pengamen dll)				

## Lampiran III Kisi - Kisi Wawancara Orang Tua

### **Kisi – Kisi Wawancara Orang Tua Pedoman Wawancara Orang Tua Mengenai Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini**

Responden : Orang tua anak usia 5-6 tahun yang memberikan akses gadget pada anak

Nama orang tua :

Nama anak/ Usia :

Tanggal :

**Tabel. 1 Pedoman Wawancara Orang Tua**

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
1.	Faktor apa yang membuat bapak/ibu memberikan gadget kepada anak?	
2.	Apakah bapak/ibu selalu memberikan gadget ketika anak sedang menangis agar tenang?	
3.	Berapa lama durasi anak memainkan gadget?	
4.	Berapa kali anak menggunakan gadget dalam sehari?	
5.	Apakah bapak/ibu tau apa yang dimainkan oleh anak di gadget-nya?	

6.	Aplikasi/gamea apa yang dimainkan anak di dalam gadget?	
7.	Apakah teman sebaya anak selalu membawa <i>gadget</i> ketika bermain ke rumah?	
8.	Apakah bapak/ibu menjadwalkan kegiatan anak ketika dirumah?	
9.	Bagaimana cara bapak/ibu supaya anak lupa pada gadget?	
10.	Apakah bapak/ ibu meberikan aturan sebelum atau saat anak bermain gadget?	
11.	Apa yang menjadi penghambat bapak/ibu untuk melarang anak bermain gadget?	
12.	Ketika anak menangis atau marah saat tidak diizinkan bermain <i>gadget</i> , apa yang bapak/ibu lakukan?	
13.	Apakah bapak/ ibu mengetahui dampak dari gadget?	
14.	Apakah anak bermain <i>gadget</i> saat di tempat umum?	
15.	Apakah anak bermain gadget hanya saat libur sekolah?	

## Lampiran IV Kisi – Kisi Wawancara Anak

### Kisi - Kisi Wawancara Anak Mengenai Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

---

Responden : Anak usia 5-6 tahun yang bermain gadget

Nama orang tua :

Nama anak :

Usia anak :

Tanggal :

**Tabel.2 Pedoman Wawancara Anak**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu mengetahui gadget?	
2	Apakah kamu sering bermain gadget?	
3	Kamu menggunakan gadget untuk apa saja?	
4	Aplikasi apa yang kamu sukai saat bermain gadget?	
5	Berapa lama durasi kamu memainkan gadget?	
6	Apakah ibu/bapak meberikan aturan saat kamu akan bermain gadget?	
7	Bagaimana respon kamu jika dilarang bermain gadget dengan tidak dilarang?	
8	Kamu tahu dampak gadget jika di mainkan terlalu lama?	
9	Adek lebih suka bermain gadget atau bermain bersama teman di luar rumah?	

**Lampiran V Kisi – Kisi Observasi Anak**  
**Kisi-kisi Observasi Anak Mengenai**  
**Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial**  
**Emosional Anak Usia Dini**

---

Responden : Anak usia 5-6 tahun yang bermain gadget

Nama orang tua :

Nama anak :

Usia anak :

Tempat :

Tanggal :

No	Aspek yang Diamati	BB	MB	BSH	BSB
<b>Indikator Kesadaran Diri</b>					
1.	Kemampuan anak untuk merespon sesuatu (bertanya, menjawab saat tidak memahami sesuatu)				
2.	kemampuan mengontrol perasaan anak dengan baik				
<b>Indikator Rasa Tanggung Jawab Untuk Diri Sendiri dan Orang Lain</b>					
3.	kemampuan untuk mengenal perasaan teman adik / kakak/ saudara				

4.	Kemampuan anak dalam melakukan disiplin diri dalam keluarga				
Prilaku Pro Sosial					
5.	Kemampuan anak untuk mengenal sikap berbagi				

Keterangan:

**BB** : Belum Berkembang

**MB** : Mulai Berkembang

**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan

**BSB** : Berkembangan Sangat Baik

## **Lampiran VI Kisi-Kisi Studi Dokumentasi**

### **Kisi-Kisi Studi Dokumentasi Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Desa Kertasinduyasa**

---

---

1. Profil Desa Kertasinduyasa
2. Batas wilayah Desa Kertasinduyasa
3. Gambaran umum demografis
4. Data anak Usia Dini di Rw 04 Desa Kertasinduyasa
5. Foto-Foto Atau Gambar Yang Terkait Dengan Desa Kertasinduyasa

## Lampiran VII Lembar Wawancara Orang Tua

### Lembar Wawancara Orang Tua Mengenai Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Responden : Orang tua anak usia 5-6 tahun yang memberikan akses gadget pada anak

Nama orang tua :

Nama anak/ Usia :

Tanggal :

**Tabel. 1 Pedoman Wawancara Orang Tua**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Faktor apa yang membuat bapak/ibu memberikan gadget kepada anak?	
2	Apakah bapak/ibu selalu memberikan gadget ketika anak sedang menangis agar tenang?	
3	Berapa lama durasi anak memainkan gadget?	
4	Berapa kali anak menggunakan gadget dalam sehari?	
5	Apakah bapak/ibu tau apa yang dimainkan oleh anak di gadget-nya?	
6	Aplikasi/game apa yang dimainkan anak di dalam gadget?	
7	Apakah teman sebaya anak selalu membawa gadget ketika bermain ke rumah?	

8	Apakah bapak/ibu menjadwalkan kegiatan anak ketika dirumah?	
9	Bagaimana cara bapak/ibu supaya anak lupa pada gadget?	
10	Apakah bapak/ ibu meberikan aturan sebelum atau saat anak bermain gadget?	
11	Apa yang menjadi penghambat bapak/ibu untuk melarang anak bermain gadget?	
12	Ketika anak menangis atau marah saat tidak diizinkan bermain gadget, apa yang bapak/ibu lakukan?	
13	Apakah bapak/ ibu mengetahui dampak dari gadget?	
14	Apakah anak bermain gadget saat di tempat umum?	
15	Apakah anak bermain gadget hanya saat libur sekolah?	

## Lampiran VIII Lembar Wawancara Anak

### Lembar Wawancara Anak Mengenai Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

---

Responden : Anak usia 5-6 tahun yang bermain gadget

Nama orang tua :

Nama anak :

Usia anak :

Tanggal :

**Tabel.2 Pedoman Wawancara Anak**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu mengetahui gadget?	
2	Apakah kamu sering bermain gadget?	
3	Kamu menggunakan gadget untuk apa saja?	
4	Aplikasi apa yang kamu sukai saat bermain gadget?	
5	Berapa lama durasi kamu memainkan gadget?	
6	Apakah ibu /bapak meberikan aturan saat kamu akan bermain gadget?	
7	Bagaimana respon kamu jika dilarang bermain gadget dengan tidak dilarang?	
8	Kamu tahu dampak gadget jika di mainkan terlalu lama?	

9	Adek lebih suka bermain gadget atau bermain bersama teman di luar rumah?	
---	--	--

**Lampiran IX** Lembar Observasi Anak

**Lembar Observasi Anak Mengenai  
Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial  
Emosional Anak Usia Dini**

---

Responden : Anak usia 5-6 tahun yang bermain gadget

Nama orang tua :

Nama anak :

Usia anak :

Tempat :

Tanggal :

No	Indikator yang Diamati	BB	MB	BSH	BSB
1.	Kemampuan anak untuk merespon sesuatu (bertanya, menjawab saat tidak memahami sesuatu)				
2.	kemampuan mengontrol perasaan anak dengan baik				
3.	kemampuan untuk mengenal perasaan teman adik / kakak/ saudara				
4.	Kemampuan anak dalam melakukan disiplin diri dalam keluarga				
5.	Kemampuan anak untuk mengenal sikap berbagi				

## Lampiran X Hasil wawancara Orang Tua

### Hasil Wawancara Orang Tua Mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

---

Responden : Orang tua anak usia 5-6 tahun yang memberikan akses *gadget* pada anak

Nama orang tua : Alya

Nama anak/ Usia : LBN / 6 tahun

Tanggal : 21 Mei 2023

Hal hal yang diwawancarakan:

**P : Faktor apa yang membuat bapak/ibu memberikan *gadget* kepada anak?**

J : Karena jaman sudah modern, dan menurut saya anak butuh untuk hiburan atau untuk belajar karena pada *gadget* terutama handphone, semua dapat dengan mudah di akses

**P : Apakah bapak/ibu selalu memberikan *gadget* ketika anak sedang menangis agar tenang?**

J : Tidak terlalu sering, jika anak menangis bisa di hibur saya tidak memberikannya, tetapi jika anak tidak mau diam juga saya akan memberikan handphone

**P : Berapa lama durasi anak memainkan *gadget*?**

**J** : Kurang lebih satu jam cukup saat bermain, karena di khawatirkan mata anak menjadi rusak akibat sinar radiasinya

**P** : **Berapa kali anak menggunakan gadget dalam sehari?**

**J** : Hanya dua kali dalam sehari, siang saat anak pulang sekolah dan malam hari jika mau tidur. Itupun kita membuat kesepakatan dan sering menasehati anak. Agar anak tidak bebas membuka banyak aplikasi dan kita berikan video, atau permainan yang sesuai dengan usia anak.

**P** : **Apakah bapak/ibu tau apa yang dimainkan oleh anak di gadget-nya?**

**J** : ya tau, karena saya selalu pantau anak saya saat bermain gadget. Anak saya menggunakan youtube untuk belajar menghitung, emnegnelwarna terkadang ia menonton pengetahuan umum seperti keajaiban dunia, bendera banyak negara dan masih banyak lagi. Saya kira saya memberikan handphone saya tidak merasa khawatir

**P** : **Aplikasi/game apa yang dimainkan anak di dalam gadget?**

**J** : Game atau permainan seperti Sakura, youtube kids, atau tiktok.

**P** : **Apakah teman sebaya anak selalu membawa gadget ketika bermain ke rumah?**

**J** : tidak

**P** : **Apakah bapak/ibu menjadwalkan kegiatan anak ketika dirumah?**

**J** : Ya menjadwalkan anak untuk mengaji dan belajar

**P : Bagaimana cara bapak/ibu supaya anak lupa pada gadget?**

**J :** Saya ajak main di luar rumah, membeli makanan ringan ataupun berkeliling desa.

**P : Apakah bapak/ ibu memberikan aturan sebelum atau saat anak bermain gadget?**

**J :** ya memberi, tidak sambil rebahan saat bermain handphone, memberikan jadwal bermain dan durasi main handphone tidak lebih dari 1 jam

**P : Apa yang menjadi penghambat bapak/ibu untuk melarang anak bermain gadget?**

**J :** Untuk penghambat tidak ada, karena kita berikan pengertian kepada anak secara pelan-pelan

**P : Ketika anak menangis atau marah saat tidak diizinkan bermain gadget**

**J :** Sesekali saya akan berikam gadget agar tidak rewel, tetapi juga saya hibur dengan mengajk pergi keluar rumah

**Lampiran XI Hasil Wawancara Anak Mengenai  
Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial  
Emosional Anak Usia Dini**

---

Responden : Anak Usia 5-6 Tahun Yang Memberikan  
Akses *Gadget* Pada Anak

Nama orang tua : Alya

Nama anak/ Usia : LBN / 6 tahun

Tanggal : 21 Mei 2023

**P : Apakah kamu mengetahui *gadget*?**

**J** : Ya tahu, saya punya *handphone*

**P : Apakah kamu sering bermain *gadget*?**

**J** : Sering, jika pulang sekolah dan malam hari

**P : Kamu menggunakan *gadget* untuk apa saja?**

**J** : menonton video *tiktok*, *you tube*, bermain game *Sakura*

**P : Berapa lama durasi kamu memainkan *gadget*?**

**J** : Tidak lama-lama. tidak lebih dari satu jam. Jika lebih ibu mengambil *handphonenya*.

**P : Apakah ibu/ bapak meberikan aturan saat kamu akan bermain *gadget*?**

**J** : Ya, memberi tidak boleh sambal berbaring saat bermain *handphone*

**P : Bagaimana respon kamu jika dilarang bermain *gadget* dengan tidak dilarang?**

**J** : Saya bermain masak masakan atau bermain ke rumah teman

**P** : **Kamu tahu dampak *gadget* jika di mainkan terlalu lama?**

**J** : Tau mata menjadi sakit

**P** : **Kamu lebih suka bermain *gadget* atau bermain bersama teman di luar rumah?**

**J** : Bermain di luar bersama teman-teman karena lebih rame dan seru

## Lampiran XII Data Responden

No	Responden	Pernyataan																				Jumlah		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21	22
1	AFK	3	4	2	3	4	1	4	4	2	4	2	3	3	4	3	3	3	2	3	2	1	3	63
2	KI	3	4	1	4	4	1	4	1	4	1	4	4	4	4	1	4	4	1	1	1	1	3	56
3	AR	2	4	2	3	1	3	1	3	2	2	2	3	1	1	3	1	2	1	3	2	3	3	48
4	AHR	2	4	3	3	1	2	1	4	3	4	4	1	1	4	4	1	4	3	3	2	2	4	60
5	AGG	3	4	4	4	4	4	1	4	3	4	3	2	4	3	1	4	4	1	3	3	2	68	
6	AZR	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	2	3	4	4	2	3	2	4	2	3	4	72
7	GBN	2	3	4	1	4	4	3	3	4	2	4	2	3	1	4	1	4	4	3	2	3	3	64
8	DNY	4	4	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3	4	4	1	4	1	3	2	3	3	3	64
9	LBN	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3	69
10	SH	3	3	2	3	1	4	1	4	3	2	4	3	1	1	4	3	4	4	2	3	4	3	62
11	MM	2	1	2	4	1	4	2	4	4	1	2	2	3	1	3	4	4	1	3	2	4	1	55
12	NR	2	3	2	2	4	2	4	4	2	2	1	4	1	4	2	4	4	2	2	4	4	4	63
13	SFH	3	4	3	3	1	2	4	4	3	4	4	2	2	4	3	4	4	2	3	3	3	3	68
14	ALA	2	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	2	1	2	3	3	4	2	1	4	2	3	58
15	QA	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	65
	Total																							935
	Rata-rata																							62,33333

**Lampiran XIII** Analisis Perhitungan Angket Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

**1. Analisis Angket Keseluruhan Aspek**

Jumlah butir : 22 butir  
 Skor tertinggi :  $4 \times 22 = 88$   
 Skor terendah :  $1 \times 22 = 22$   
 $X_i$  :  $\frac{1}{2} (88 + 22) = 55$   
 $S_{bi}$  :  $\frac{1}{6} (88-22) = 11$   
 $\bar{X}$  (rata-rata) : 57,8

Rentang	Rentang skor	Kategori
$\bar{X} > X_i + 1,8 S_{bi}$	$\bar{X} > 74,8$	Sangat Tinggi
$X_i + 0,6 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$61,6 < \bar{X} \leq 74,8$	Tinggi
$X_i - 0,6 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$48,4 < \bar{X} \leq 61,6$	Sedang
$X_i - 1,8 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$35,2 < \bar{X} \leq 48,4$	Rendah
$\bar{X} \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$\bar{X} \leq 35,2$	Sangat Rendah

## 2. Analisis Angket Tiap Aspek

### a. Aspek Kesadaran diri (7 butir pernyataan)

Kategori	: Tinggi
Skor tertinggi	: $4 \times 7 = 28$
Skor terendah	: $1 \times 7 = 7$
$X_i$	: $\frac{1}{2} (28 - 7) = 17,5$
$S_{bi}$	: $\frac{1}{6} (28 - 7) = 3,5$
Total	: 303
$\bar{X}$ (rata - rata)	: 20,2

Rentang	Rentang skor	Kategori
$\bar{X} > X_i + 1,8 S_{bi}$	$\bar{X} > 23,8$	Sangat Tinggi
$X_i + 0,6 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$19,6 < \bar{X} \leq 23,8$	Tinggi
$X_i - 0,6 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$15,4 < \bar{X} \leq 19,6$	Sedang
$X_i - 1,8 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$11,2 < \bar{X} \leq 15,4$	Rendah
$\bar{X} \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$\bar{X} \leq 11,2$	Sangat Rendah

### b. Aspek Tanggung Jawab (8 Butir)

Kategori	: Tinggi
Skor tertinggi	: $4 \times 8 = 32$
Skor terendah	: $1 \times 8 = 8$
$X_i$	: $\frac{1}{2} (32 - 8) = 20$
$S_{bi}$	: $\frac{1}{6} (32 - 8) = 4$
Total	: 384
$\bar{X}$ (rata-rata)	: 25,6

Rentang	Rentang skor	Kategori
$\bar{X} > X_i + 1,8 S_{bi}$	$\bar{X} > 27, 2$	Sangat Tinggi
$X_i + 0,6 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$22,4 < \bar{X} \leq 27, 2$	Tinggi
$X_i - 0,6 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$17,6 < \bar{X} \leq 22, 4$	Sedang
$X_i - 1,8 S_{bi} < \bar{X} \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$12,8 < \bar{X} \leq 17,6$	Rendah
$\bar{X} \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$\bar{X} \leq 12,8$	Sangat Rendah

**c. Perilaku Prososial (6 butir)**

Kategori : Sedang  
Skor tertinggi :  $4 \times 6 = 24$   
Skor terendah :  $1 \times 6 = 6$   
Xi :  $\frac{1}{2} (24 + 6) = 15$   
Sbi =  $\frac{1}{6} (24 - 6) = 3$   
Total : 248  
 $\bar{X}$  (rata-rata) : 16,53

<b>Rentang</b>	<b>Rentang skor</b>	<b>Kategori</b>
$\bar{X} > Xi + 1,8 Sbi$	$\bar{X} > 20,4$	Sangat Tinggi
$Xi + 0,6 Sbi < \bar{X} \leq Xi + 1,8 Sbi$	$16,8 < \bar{X} \leq 20,4$	Tinggi
$Xi - 0,6 Sbi < \bar{X} \leq Xi + 0,6 Sbi$	$13,2 < \bar{X} \leq 16,8$	Sedang
$Xi - 1,8 Sbi < \bar{X} \leq Xi - 0,6 Sbi$	$9,6 < \bar{X} \leq 13,2$	Rendah
$\bar{X} \leq Xi - 1,8 Sbi$	$\bar{X} \leq 9,6$	Sangat Rendah

### Lampiran XIV Perhitungan Responden Berdasarkan Aspek

No	Responden	Aspek			Jumlah
		Kesadaran diri	Tanggung Jawab	Perilaku	
1	AFK	21	28	14	63
2	KI	18	27	11	56
3	AR	16	20	12	48
4	AHR	16	26	18	60
5	AGG	24	27	17	68
6	AZR	25	29	18	72
7	GBN	21	24	19	64
8	DNY	23	25	16	64
9	LBN	22	28	19	69
10	SH	17	25	20	62
11	MM	16	24	15	55
12	NR	19	24	20	63
13	SFH	20	30	18	68
14	ALA	20	22	16	58
15	QA	25	25	15	65
	Total	303	384	248	935
	Rata-rata	20,2	25,6	16,53333	31,16667
	Kriteria	Tinggi	Tinggi	Sedang	

## Lampiran XV Perhitungan Hasil Observasi

Rumus: Jumlah penjawab / seluruh responden x 100 %

Indikator 1. Kemampuan anak untuk merespon sesuatu (bertanya, menjawab saat tidak memahami sesuatu)	
Total Penjawab BB = 2 MB = - BSH = 7 BS = 6	
BB	$= \frac{2}{15} \times 100\% = 13,33\%$
BSH	$= \frac{7}{15} \times 100\% = 46,66\%$
BSB	$= \frac{6}{15} \times 100\% = 40\%$
Hasil dari 15 anak yang telah di observasi, 2 anak belum berkembang, 7 anak berkembang sesuai harapan dan 6 anak berkembang sangat baik. Pada aspek kemampuan anak untuk merespon sesuatu (bertanya, menjawab saat tidak memahami sesuatu) anak berkembang sesuai harapan dengan hasil 46,66%	

Indikator 2. Kemampuan mengontrol perasaan anak dengan baik	
Total Penjawab BB = - MB = 1 BSH = 11 BSB = 3	
MB	$= \frac{1}{15} \times 100\% = 6,677\%$
BSH	$= \frac{11}{15} \times 100\% = 73\%$
BSB	$= \frac{3}{15} \times 100\% = 20\%$
Dari 15 anak yang telah diobservasi 1 anak masih berkembang, 11 anak berkembang sesuai harapan 6 anak berkembang sangat baik. Pada aspek Kemampuan mengontrol perasaan anak dengan baik. Anak berkembang sesuai harapan dengan hasil 73%.	

Indikator 3. kemampuan untuk mengenal perasaan teman adik / kakak/ saudara	
Total Penjawab BB = - MB = -	

BSH = 8	
BSB = 7	
BSH	$= \frac{8}{15} \times 100\% = 53,33\%$
BSB	$= \frac{7}{15} \times 100\% = 46,67\%$
<p>Dari 15 anak yang telah di observasi, 8 anak berkembang sesuai harapan dan 7 anak berkembang sangat baik. Hasil dari aspek kemampuan untuk mengenal perasaan teman adik/ kakak/ saudara. Anak berkembang sesuai harapan dengan hasil 53,33%.</p>	

Indikator 4. Kemampuan anak dalam melakukan disiplin diri dalam keluarga	
Total Penjawab BB = - MB = 1 BSH = 10 BSB = 4	
MB	$= \frac{1}{15} \times 100\% = 6,67\%$
BSH	$= \frac{10}{15} \times 100\% = 66,67\%$
BSB	$= \frac{4}{15} \times 100\% = 26,67\%$

Dari 15 anak yang telah di observasi, 1 anak masih berkembang, 10 anak berkembang sesuai harapan, dan 4 anak berkembang sangat baik. Hasil dari aspek Kemampuan anak dalam melakukan disiplin diri dalam keluarga, Anak berkembang sangat baik dengan 66,67%.

**Indikator 5. Kemampuan anak untuk mengenal sikap berbagi**

Total Penjawab  
 BB = -  
 MB = -  
 BSH = 12  
 BSB = 3

MB	$= \frac{1}{15} \times 100\% = 6,67\%$
----	--

BSH	$= \frac{12}{15} \times 100\% = 80\%$
-----	---------------------------------------

BSB	$= \frac{3}{15} \times 100\% = 20\%$
-----	--------------------------------------

Hasil dari 15 anak yang telah di observasi 12 anak berkembang sesuai harapan dan 3 anak berkembang sangat baik. Hasil dari aspek Kemampuan anak untuk mengenal sikap berbagi, Anak berkembang sangat baik dengan 80%.

# Lampiran XVI Dokumentasi Kantor Kepala Desa Kertasinduyasa

## Dokumentasi Peta Desa Kertasinduyasa



## Lampiran XVII Dokumentasi wawancara anak dan orang tua

### Dokumentasi Wawancara Anak LBN



### Dokumentasi Anak AR



### Dokumentasi Wawancara anak AHN



### Dokumentasi Dengan Responden Ibu Evi



### Dokumentasi Dengan Responden Ibu Wiwi



### Dokumentasi Wawancara Dengan Ibu Dewi



Wawancara Bersama Ibu Tri Astuti Selaku Ketua Rt 07



## Dokumentasi Dengan Ibu Evy



## Dokumentasi anak SH



## Dokumentasi Anak MM



### Lampiran XVIII Daftar Anak

No	Responden	Umur	Nama Orang Tua	Pekerjaan
1	Afaf Keisha	6	Umi Nur Azizah	Ibu Rumah Tangga
2	Keyla Inesya	6	Sri Mulyani	Ibu Rumah Tangga
3	Arkhan R	6	Umi Kholisoh	Ibu Rumah Tangga
4	Al Hanan Rafqi	6	Ratnawati	Ibu Rumah Tangga
5	Anggita	6	Uun	Ibu Rumah Tangga
6	Azfar	6	Evy Alfiah	Ibu Rumah Tangga
7	Gibran	6	Wiwi Sumarni	Ibu Rumah Tangga
8	Denaya	6	Rudi Hartono	Pedagang
9	Lubna	6	Alya Afika	Ibu Rumah Tangga
10	Syafaatul Husna	6	Tasoli	Ibu Rumah Tangga
11	Mualim	5	Evi Rosida	Ibu Rumah Tangga
12	Nislia Rizki	6	Tonisah	Pegangang
13	Syafaras Hamka	5	Indrawati	Ibu Rumah Tangga
14	Alika Asmara	6	Dewi Asmara	Pedagang
15	Queensa	5	Maesaroh	Ibu Rumah Tangga

**Lampiran XIX** Rekapitulasi Jumlah Penduduk berdasarkan Pekerjaan Di Desa Kertasinduyasa

**PEMERINTAH KABUPATEN BREBES  
KECAMATAN JATIBARANG  
DESA/KELURAHAN KERTASINDUYASA**

**REKAPITULASI JUMLAH PENDUDUK BERDASARKAN PEKERJAAN**

Tgl. 09-06-2023

NO	PEKERJAAN	LK	PR	JUMLAH
1	BELUM/TIDAK BEKERJA	938	847	1.785
2	MENGURUS RUMAH TANGGA		1.181	1.181
3	PELAJAR/MAHASISWA	504	476	980
4	PENSIUNAN	19	10	29
5	PEGAWAI NEGERI SIPIL	34	17	51
6	TENTARA NASIONAL INDONESIA	1		1
7	KEPOLISIAN RI	6		6
8	PERDAGANGAN	135	177	312
9	PETANI/PEKEBUN	69	30	99
10	PETERNAK	5		5
11	NELAYAN/PERIKANAN	1		1
12	INDUSTRI	2		2
13	KONSTRUKSI	8		8
14	TRANSPORTASI	28		28
15	KARYAWAN SWASTA	154	76	230
16	KARYAWAN BUMN	9	2	11
17	KARYAWAN BUMD	3		3
18	KARYAWAN HONORER	5	2	7
19	BURUH HARIAN LEPAS	181	39	220
20	BURUH TANI/PERKEBUNAN	63	27	90
21	BURUH NELAYAN/PERIKANAN			
22	BURUH PETERNAKAN	3		3
23	PEMBANTU RUMAH TANGGA		2	2
24	TUKANG CUKUR			
25	TUKANG LISTRIK	5		5
26	TUKANG BATU	2		2
27	TUKANG KAYU			
28	TUKANG SOL SEPATU	1		1
29	TUKANG LAS/PANDAI BESI		1	1
30	TUKANG JAHIT			
31	TUKANG GIGI		1	1
32	PENATA RIAS			
33	PENATA BUSANA			
34	PENATA RAMBUT	1		1
35	MEKANIK			
36	SENIMAN			
37	TABIB			
38	PARAJI			
39	PERANCANG BUSANA	1		1
40	PENTERJEMAH			
41	IMAM MESJID			
42	PENDETA			

Halaman 1 dari 2

NO	PEKERJAAN	LK	PR	JUMLAH
43	PASTOR			
44	WARTAWAN			
45	USTADZ/MUBALIGH	1		1
46	JURU MASAK			
47	PROMOTOR ACARA			
48	ANGGOTA DPR-RI			
49	ANGGOTA DPD			
50	ANGGOTA BPK			
51	PRESIDEN			
52	WAKIL PRESIDEN			
53	ANGGOTA MAHKAMAH KONSTITUSI			
54	ANGGOTA KABINET/KEMENTERIAN			
55	DUTA BESAR			
56	GUBERNUR			
57	WAKIL GUBERNUR			
58	BUPATI			
59	WAKIL BUPATI			
60	WALIKOTA			
61	WAKIL WALIKOTA			
62	ANGGOTA DPRD PROVINSI			
63	ANGGOTA DPRD KABUPATEN/KOTA			
64	DOSEN	1	1	2
65	GURU	26	21	47
66	PILOT			
67	PENGACARA	1		1
68	NOTARIS			
69	ARSITEK			
70	AKUNTAN			
71	KONSULTAN			
72	DOKTER		1	1
73	BIDAN		4	4
74	PERAWAT	2	3	5
75	APOTEKER	1		1
76	PSIKIATER/PSIKOLOG			
77	PENYIAR TELEVISI			
78	PENYIAR RADIO	1		1
79	PELAUT			
80	PENELITI	37	1	38
81	SOPIR			
82	PIALANG			
83	PARANORMAL	241	244	485
84	PEDAGANG	10	1	11
85	PERANGKAT DESA	1		1
86	KEPALA DESA			
87	BIARAWATI	1.345	406	1.751
88	WIRASWASTA			
89	LAINNYA			
	<b>JUMLAH</b>	<b>3.845</b>	<b>3.570</b>	<b>7.415</b>

## Lampiran XX Lampiran Data Anak Di Rw 04 Desa Kertasinduyasa

NO	NAMA_LGKP	KEL	UMUR	NAMA_AYAH	ALAMAT
1	MEKA NELISARI	PR	4 Th	KASMURI	
2	ELSA MAULIA AUDY	PR	4 Th	DEDE SETIAWAN	RT.001 RW.004
3	MUHAMMAD AGENG MAULANA	LK	6 Th	SHIDQIE MAULIDA	RT.001 RW.004
4	FAUZAN AHMAD RAMADHAN	LK	4 Th	FAROJI	RT.001 RW.004
5	RAFIFA ADZKIYA PUTRI	PR	6 Th	HARTONO	RT.001 RW.004
6	QIANA MYSHA ZAHRANY	PR	4 Th	UJANG KUSMAYADI	RT.001 RW.004
7	MUHAMMAD IRFAN RIZQI	LK	4 Th	MOHAMAD TARIFIN	RT.001 RW.004
8	KHABIB MUHAMMAD ALFATHI	LK	4 Th	DONNI RISWANTO	RT.001 RW.004
9	TYAS AYU MEYRISKA	PR	4 Th	WASTORI	RT.001 RW.004
10	AISHALIN QIRANIA HAFLA	PR	5 Th	ANTON SUSENO	RT.001 RW.004
11	NAURA ALTRIANA DEWI	PR	5 Th	ALI WAHYONO	RT.002 RW.004
12	AQILA MISHA SYAFANA	PR	4 Th	YULIANTO	RT.002 RW.004
13	SOFIYA PUTRI SARI	PR	5 Th	NASICHIN	RT.002 RW.004
14	SYAFIQ NURIL AZHAR	LK	6 Th	NUROCHIM	RT.002 RW.004
15	ARJUNA DWI PRASETYA	LK	6 Th	KARDOYO	RT.002 RW.004
16	MUHAMMAD NUR ALFATH	LK	4 Th	WAHYUDI	RT.002 RW.004
17	RHAEGAR ARDAVAND YUSUF	LK	4 Th	RIFIQ ITSNAINI YUSUF	RT.003 RW.004
18	AKHMAD SYAMIL IBRAHIM	LK	6 Th	MOH. ZAMRONI	RT.003 RW.004
19	MUHAMAD MIRZA RAMADHANI SODIKUN	LK	6 Th	AKHMAD REZA SODIKUN	RT.003 RW.004
20	LANIA AINURAHMAH	PR	5 Th	SAMSUDIN	RT.003 RW.004
21	M.DEVAN REVANDRA	LK	6 Th	AGUS NURUL ARIPIN	RT.003 RW.004
22	RIDHO AL MUGHNI	LK	5 Th	SANUDIN	RT.003 RW.004
23	MUHAMMAD NIBROOS INSAN NAN ASA	LK	6 Th	RIDLO ALAM NAN ASA	RT.003 RW.004
24	FATIN RIZKI RAMADHANI	PR	4 Th	AKHMAD BURHANUDIN	RT.003 RW.004
25	SAHILA AZRA AINURROKHMIM	PR	4 Th	ABDURROKHMIM	RT.004 RW.004
26	HEWIS GIBRAN SYAHPUTRA	LK	6 Th	HERU SUHARYANTO	RT.004 RW.004
27	AFAF KEISHA ZAHRA	PR	5 Th	ISNAENI JUNIAWAN	RT.004 RW.004
28	KEYLA INESYA AGUSTIN	PR	6 Th	MUHAMAD URIP	RT.004 RW.004
29	ATQA MAULANA	LK	6 Th	ZAINUDIN	RT.004 RW.004
30	ARDI SEPTIAN MUHAMMAD	LK	4 Th	AKHMAD ZAINUDIN	RT.004 RW.004
31	ANINDITA KEISHA ZAHRA	PR	5 Th	LUTHAN PRAMUJI	RT.004 RW.004
32	M.FATHI SYAUQIL JAZILI	LK	4 Th	SAYYIDI ALI MIZRA	RT.004 RW.004
33	M. FATAN KANZYL ARSYI	LK	6 Th	SAYYIDI ALI MIZRA	RT.004 RW.004
34	LUBNA AZKIYA RAMADHANI	PR	6 Th	SYAEFUDIN	RT.004 RW.004
35	TRI NABILA RAJABAH	PR	4 Th	TRI HONDOYONO	RT.005 RW.004
36	MOH. SYAMSUL MA'ARIF	LK	4 Th	WISNO	RT.005 RW.004
37	BINTANG SAHAL MAHFUDZ	LK	5 Th	MUHAMMAD SOFI	RT.005 RW.004
38	ARSYILA AINURRAHMI	PR	5 Th	AKHMAD GHOZALI	RT.005 RW.004
39	MUHAMMAD FAIZ ARKHAN	LK	6 Th	SYAEFUL AMIN	RT.005 RW.004
40	MUHAMMAD AZFAR ANNABIL	LK	6 Th	MUHAEMIN	RT.005 RW.004
41	NIZLIA RIZQI SUSILO	PR	5 Th	SUTARNO	RT.005 RW.004
42	ZAHRA RAMADHANI	PR	5 Th	ABDUL MUJIB	RT.005 RW.004
43	BHANU AL HAYYU	LK	6 Th	SYAIFUDIN	RT.005 RW.004
44	DIMAS SUTRISNO	LK	4 Th	HERI SUTRISNO	RT.005 RW.004
45	ARDI NURFAUZAN	LK	5 Th	PURWANTO	RT.005 RW.004
46	RAFARDHAN RAFKI ALFARIZI	LK	6 Th	ROSIKHIN	RT.006 RW.004
47	MELQJANA BENI SAPUTRA	LK	6 Th	MOH.BENI	RT.006 RW.004
48	MOHAMAD IBRAHIM	LK	6 Th	SODIKIN	RT.006 RW.004
49	ARAFAH ADINDA PUTRI	PR	5 Th	PRASTYO YANIARTO	RT.006 RW.004
50	ALIKA ASMARA PUTRI	PR	5 Th	NURKHOLIS	RT.007 RW.004
51	MUZAQI	LK	5 Th	ABDUL WAKHID	RT.007 RW.004
52	REGINA AL KIROMAH	PR	4 Th	ERWIN MA'ARIP	RT.007 RW.004
53	MUHAMMAD ANGGA SETIAWAN	LK	6 Th	KHAERUL ANWAR	RT.007 RW.004
54	AISYAH KIRANA AZZHARA	PR	6 Th	TALKIS	RT.007 RW.004

55	MUALIM FIRMANSYAH	LK	5 Th	KARYONO	RT.007 RW.004
56	HILYA TSANIA HABIBAH	PR	4 Th	MUHAMMAD ZAENUDIN	RT.007 RW.004
57	AL HANAN RAFQI	LK	5 Th	NARDI	RT.007 RW.004
58	IRNA SYIFAUL KHUSNA	PR	4 Th	MUHAMAD IRKHAM	RT.007 RW.004
59	MUHAMMAD HISYAM	LK	5 Th	GUNAWAN	RT.007 RW.004
60	SAFARAZ HAMKA	LK	5 Th	AMIN MUSHONIF	RT.007 RW.004
61	SAFANIYA AZKAYRA	PR	5 Th	AMIN MUSHONIF	RT.007 RW.004
62	ARJUNA BUDI KUSUMA	LK	6 Th	DJARONI	RT.007 RW.004
63	SYAFA' ATUL HUSNA	PR	6 Th	TASOLI	RT.007 RW.004
64	ARKHAN RAMEZA	LK	6 Th	SYAMLAWI	RT.007 RW.004
65	ATTAR MUHAMMAD MAUZA	LK	4 Th	ZAENUDIN	RT.007 RW.004

## Lampiran XXI Rekapitulasi Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin di Desa Kertasinduyasa

PEMERINTAH KABUPATEN BREBES  
KECAMATAN JATIBARANG  
DESA/KELURAHAN KERTASINDUYASA

### REKAPITULASI JUMLAH PENDUDUK BERDASARKAN JENIS KELAMIN

Tgl. 09-06-2023

NO RW :

NO	NO RT	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
1	RT.000	1	0	1
JUMLAH RW :		1	0	1

NO RW : 001

NO	NO RT	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
2	RT.000	1	0	1
3	RT.001	135	133	268
4	RT.002	30	29	59
5	RT.003	186	141	327
6	RT.004	116	118	234
7	RT.005	189	157	346
8	RT.006	66	86	152
9	RT.008	2	1	3
JUMLAH RW : 001		725	665	1.390

NO RW : 002

NO	NO RT	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
10	RT.001	168	164	332
11	RT.002	146	142	288
12	RT.003	118	124	242
13	RT.004	171	167	338
14	RT.005	162	146	308
15	RT.007	0	1	1
JUMLAH RW : 002		765	744	1.509

NO RW : 003

NO	NO RT	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
16	RT.001	155	139	294
17	RT.002	161	130	291
18	RT.003	175	154	329
19	RT.004	227	209	436
20	RT.005	231	214	445
21	RT.007	1	0	1

Tgl Cetak 09/06/20 8:44:21

Halaman 1 dari 2

22	RT. 008	2	3	5
JUMLAH RW : 003		952	849	1.801

NO RW : 004

NO	NO RT	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
23	RT. 001	153	139	292
24	RT. 002	111	103	214
25	RT. 003	135	120	255
26	RT. 004	130	136	266
27	RT. 005	137	126	263
28	RT. 006	124	107	231
29	RT. 007	144	130	274
30	RT. 011	0	1	1
31	RT. 012	1	0	1
JUMLAH RW : 004		935	862	1.797

NO RW : 005

NO	NO RT	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
32	RT. 001	150	138	288
33	RT. 002	145	145	290
34	RT. 003	79	62	141
35	RT. 004	92	104	196
JUMLAH RW : 005		466	449	915

NO RW : 007

NO	NO RT	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
36	RT. 001	1	0	1
JUMLAH RW : 007		1	0	1

NO RW : 009

NO	NO RT	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	JUMLAH
37	RT. 005	0	1	1
JUMLAH RW : 009		0	1	1
JUMLAH TOTAL		3.845	3.570	7.415

## Lampiran XVI Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BREBES  
KECAMATAN JATIBARANG  
**DESA KERTASINDUYASA**  
Jl. H. Abdurakhman No. 4 Kertasinduyasa – Jatibarang Kode Pos 52261

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 508 / VI / 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Desa Kertasinduyasa  
menerangkan bahwa :

Nama : LUTFATUL LATIFAH  
NIM : 1903106019  
Alamat : Jl. Gajah Mada Rt.02/07 Kalisapu Tegal  
Judul skripsi: Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan  
Sosial Emosional Anak Usia Dini (Studi Kasus  
di Desa Kertasinduyasa)

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di desa kertasinduyasa pada  
tanggal 15 Mei sampai dengan 15 Juni 2023

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat  
dipergunakan sebagaimana mestinya.

DIBUAT DI : KERTASINDUYASA

TANGGAL : 15 Juni 2023

An Kepala Desa Kertasinduyasa



## Lampiran XXII Angket Orang Tua

### Lembar Angket Penelitian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Kertasinduyasa

#### Identitas Responden

Nama *EVI Rosdiana*

Tempat / tanggal : *16 Mei 2023*

#### Identitas Anak

Nama : *Mualim. Pirmansyah.*

Usia : *5 thn.*

#### Petunjuk Pengisian Angket

Angket ini dimaksudkan untuk mengungkapkan suatu gambaran yang jelas tentang perilaku sosial emosional anak. Oleh karena itu bantuan dan kerjasama orang tua untuk mengisi angket.

Contoh pengisian angket :

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang tersedia sesuai dengan pilihan dan kebiasaan anak anda.

Keterangan Alternatif Jawaban:

SL : Selalu

SR: Jarang

KD: Kadang - kadang

TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban			
		SL Selalu	SR Sering	KD Kadang- Kadang	TF Tidak Pernah
1.	Jika orang tua / kakak / adik / saudara merasa sedih anak akan menghiburnya			✓	
2.	Anak berani berpendapat, bertanya, menjawab saat ia tidak memahami sesuatu				✓
3.	Anak berbicara teriak, berkata kasar, tidak menatap mata kepada orang tua		✓		
4.	Anak akan marah dan menangis jika gadget / mainannya di ambil			✓	
5.	Anak mau berpisah dengan orang tua saat di sekolah				✓
6.	Anak tidak mau menerima konsekuensi atas hal yang telah ia lakukan				✓
7.	Anak mengerti				

	batasan seseorang terhadap dirinya (tidak membiarkan orang lain menyentuh bagian tubuhnya)				✓
8.	Meminta ijin sebelum pergi bermain	✓			
9.	Anak tidak mau Menaat perintah orang tua				✓
10.	Anak akan memberikan gadget kepada orang tua jika waktu bermain telah habis				✓
11.	Anak tidak mau merapikan mainan setelah bermain	✓			
12.	Memolong Ibu / kakak / adik membersihkan rumah			✓	
13.	Jika di berikan mainan oleh orang tua anak akan memakainya dan tidak merusaknya	✓			

14.	Jika di berikan mainan atau makanan oleh orang tua anak akan menerima dan tidak merebut milik saudaranya				✓
15.	Anak tidak mau membantu orang tua membersihkan rumah			✓	
16.	Anak mau mengganti pakaiannya sendiri tanpa di bantu orang tua	✓			
17.	Anak hanya mau bermain dengan teman yang lebih muda / tua				✓
18.	Anak menghargai pendapat teman				✓
19.	Jika orang tua / kakak / adik merasa kesulitan anak tidak membantu			✓	
20.	Jika tema sebayanya mendapatkan kesulitan anak akan membantunya dengan tenang dan hati hati			✓	
21.	Anak tidak mau berbagi mainan atau				

	makanan dengan kakak/adik/saudaranya				✓
22.	Anak mau memberi Sebagian wanginya untuk bersepedak (pengemis, pengamen dll)				✓

Kertaladnya, 2023

Responden

*[Signature]*  
E.V. Poudiana

**Lembar Angket Penelitian**  
**Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun**  
**di Desa Kertasinduyasa**

---

**Identitas Responden**

Nama : TONISAH

Tempat / tanggal :

**Identitas Anak**

Nama : NIZLIA RIZQI SUSILO

Usia : 5

**Petunjuk Pengisian Angket**

Angket ini dimaksudkan untuk mengungkapkan suatu gambaran yang jelas tentang perilaku sosial emosional anak. Oleh karena itu bantuan dan kerjasama orang tua untuk mengisi angket.

Contoh pengisian angket :

Berilah tanda centang (√) pada salah satu alternatif jawaban yang tersedia sesuai dengan pilihan dan kebiasaan anak anda.

Keterangan Alternatif Jawaban:

SL : Selalu

SR: Jarang

KD: Kadang - kadang

TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban			
		SL Selalu	SR Sering	KD Kadang- Kadang	TP Tidak Pernah
1	Jika orang tua / kakak / adik / saudara merasa sedih anak akan menghiburnya			✓	
2	Anak berani berpendapat, bertanya, menjawab saat ia tidak memahami sesuatu		✓		
3	Anak berbicara teriak, berkata kasar, tidak menatap mata kepada orang tua		✓		
4	Anak akan marah dan menangsa jika gadget / mainannya di ambil		✓		
5	Anak mau berjajih dengan orang tua saat di sekolah	✓			
6	Anak tidak mau menerima konsekuensi atas hal yang telah ia lakukan		✓		
7	Anak mengerti				

8	batas seseorang terhadap dirinya (tidak membiarkan orang lain menyentuh bagian tubuhnya)	✓			
9	Meminta ijin sebelum pergi bermain	✓			
10	Anak tidak mau Menaat perintah orang tua		✓		
11	Anak akan memberikan gadget kepada orang tua jika waktu bermain telah habis			✓	
12	Anak tidak mau merapkan mainan setelah bermain	✓			
13	Memotong Ibu / kakak / adik membersihkan rumah	✓			
14	Jika di berikan mainan oleh orang tua anak akan memakannya dan tidak akan memakannya dan tidak mencusaknya				✓

14	Jika di berikan mainan atau makanan oleh orang tua anak akan menerimanya dan tidak membuat milksaudaranya	✓			
15	Anak tidak mau membantu orang tua membersihkan rumah		✓		
16	Anak mau mengganti pakaiannya sendiri tanpa di bantu orang tua	✓			
17	Anak hanya mau bermain dengan teman yang lebih muda / tua				✓
18	Anak menghargai pendapat teman			✓	
19	Jika orang tua / kakak / adik merasa kesulitan anak tidak membantu		✓		
20	Jika tema sebaya nyan mendapatkan kesulitan anak akan membantunya dengan tenang dan hati hati	✓			
21	Anak tidak mau berbagi mainan atau				

22	makanan dengan kakak/adik/saudaranya				✓
22	Anak mau memberi Sebagian uangnya untuk bersepeda (nengemis, pengamen dll)	✓			

Kertalindiyasa, 2023

Responden  
*[Signature]*  
Tomah

## Lampiran XXIII Wawancara Orang Tua

**Lembar Wawancara Orang Tua Mengenai Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini**

Responden : Orang tua anak usia 5-6 tahun yang memberikan akses gadget pada anak  
 Nama anak/ Usia : Arika 5 tahun 5 bulan 12/12-11  
 Nama orang tua :  
 Tempat :  
 Tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Faktor apa yang membuat bapak/ibu memberikan gadget kepada anak?	ditulis mama, karena semua keluarga punya hp. kadang untuk sekolah, ayah untuk kerja.
2.	Apakah bapak/ibu selalu memberikan gadget ketika anak sedang menangis agar tenang?	Jika bermain, hp di gunakan.
3.	Berapa lama durasi anak memainkan gadget?	1 jam - 2 jam
4.	Berapa kali anak menggunakan gadget dalam sehari?	ga terhitung

5.	Apakah bapak/ibu tau apa yang dimainkan oleh anak di gadget-nya?	Tidur, karena ngobrol, youtube, tiktok atau
6.	Aplikasi/game apa yang dimainkan anak di dalam gadget?	Tiktok, game online baby, baby, baby.
7.	Apakah teman sebaya anak selalu membawa gadget ketika bermain ke rumah?	ada yang bawa. kuat-kuat
8.	Apakah bapak/ibu menjadwalkan kegiatan anak ketika di rumah?	tidak, karena ketika mau berangkat & belajar
9.	Bagaimana cara bapak/ibu supaya anak lupa pada gadget?	Cara dengan buku.
10.	Apakah bapak/ibu memberikan aturan sebelum atau saat anak bermain gadget?	sebelum & beri arahan
11.	Apa yang menjadi penghambat bapak/ibu untuk melarang anak bermain gadget?	teman-2, anak mau hp.

12.	Ketika anak menangis atau marah saat tidak diizinkan bermain gadget, apa yang bapak/ibu lakukan?	mengambilkan HP nya.
13.	Apakah bapak/ibu mengetahui dampak dari gadget?	Tahu, malas, tidak mau belajar di da mlaku negatif.
14.	Apakah anak bermain gadget saat di tempat umum?	Tidak, hanya di rumah.
15.	Apakah anak bermain gadget hanya saat libur sekolah?	tidak, karena saat hari libur.

sakit mata. positifnya ada.

## Lampiran XXIV Wawancara Anak

### Lembar Wawancara Anak Mengenai Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Responden : Anak usia 5-6 tahun yang bermain gadget  
Nama orang tua : Ibu Wini  
Nama anak : Gibran  
Usia anak : 6 tahun  
Tempat : Ds. Kertanirdoyara rt 04/04  
Tanggal : 20 Mei 2023

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu mengetahui gadget ?	Tau .
2	Apakah kamu sering bermain gadget ?	Sering .
3	Kamu menggunakan gadget untuk apa saja?	lihat youtube .
4	Aplikasi apa yang kamu sukai saat bermain gadget	You tube , stick man .
5	Berapa lama durasi kamu memainkan gadget?	kadang lama kadang sebentar

6	Apakah ibu /bapak meberikan aturan saat kamu akan bermain gadget ?	Tidak .
7	Bagaimana respon kamu kalau dilarang bermain dengan tidak dilarang ?	marah .
8	Kamu tahu dampak gadget jika di mainkan terlalu lama ?	Tidak .
9	kamu lebih menyukai bermain gadget atau bermain bersama teman di luar rumah ?	main Hp

# Lampiran XXVI Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 Semarang 50185  
Telepon 024- 7601295, Faksimile 024- 7601295  
www.walisongo.ac.id

Semarang, 27 Juni 2022

Nomor : B-14 /Un.10.3/I.6/PP.00.9/06/2022

Lamp : -

Hal : Penunjuk Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,  
Ibu Naila Fikrina Afrih Lia M.Pd Di  
tempat.

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Berdasarkan hasil pembahasan ulasan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Islam Anak  
Usia Dini (PIAUD), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi  
mahasiswa:

Nama : Lutfatul Latifah

NIM : 1903106019

Judul : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik Tok Terhadap Perkembangan Sosial  
Anak Usia Dini Di RA IT NURUL ISLAM NGALİYAN SEMARANG

Dan menunjuk Saudara:  
Ibu Naila Fikrina Afrih Lia M.Pd

Surat penunjukan ini hanya berlaku enam bulan dan akan ditinjau kembali jika dalam  
enam bulan tidak mampu menyelesaikan skripsi.

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang  
diberikan kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

An Dekan  
Kajur PIAUD

H. Mursid, M. Ag

NIP. 19670305 200112 1 001

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Arsip Jurusan PIAUD
3. Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran XXVII Surat Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185  
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387  
www.walisongo.ac.id

Nomor: 2132/Un.10.3/D1/TA.00.01/05/2023

Semarang, 09 Mei 2023

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Lutfatul Latifah

NIM : 19031061019

Yth.

Kepala Desa Kertasinduyasa  
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Lutfatul Latifah

NIM : 19031061019

Alamat : Jl Gajah Mada Rt 02/07 Desa Kalisapu Kec. Slawi Kab. Tegal

Judul skripsi : Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (Studi Kasus di Desa Kertasinduyasa Brebes)

Pembimbing :

1. Naila Fikriana Afrih Lia, M.Pd

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 1 bulan, mulai tanggal 15 Mei 2023 sampai dengan tanggal 1 Juni 2023

Demikian atas perhatian dan terkaabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alikum Wr.Wb.



a.n. Dekan,

Muhammad Junaedi, Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Junaedi

Tembusan :

Dekan FITK UIN Walisongo (sebagai laporan)

# LampiranXXVIII Surat Keterangan Telah Riset



PEMERINTAH KABUPATEN BREBES  
KECAMATAN JATIBARANG  
**DESA KERTASINDUYASA**  
Jl. H. Abdurakhman No. 4 Kertasinduyasa – Jatibarang Kode Pos 52261

## SURAT KETERANGAN

Nomor : 508 / VI / 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Desa Kertasinduyasa  
menerangkan bahwa :

Nama : LUTFATUL LATIFAH  
NIM : 1903106019  
Alamat : Jl. Gajah Mada Rt.02/07 Kalisapu Tegal  
Judul skripsi: Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan  
Sosial Emosonal Anak Usia Dini (Studi Kasus  
di Desa Kertasinduyasa)

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di desa kertasinduyasa pada  
tanggal 15 Mei sampai dengan 15 Juni 2023

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat  
dipergunakan sebagaimana mestinya.

DIBUAT DI : KERTASINDUYASA

TANGGAL : 15 Juni 2023

An Kepala Desa Kertasinduyasa



## **Riwayat Hidup**

### **A. Identitas Diri**

1. Nama Lengkap : Lutfatul Latifah
2. Tempat & Tanggal Lahir : Tegal, 21 Januari 2001
3. Alamat Rumah : Jl. Gajah Mada Rt 02 Rw 07  
Desa Kalisapu, Kecamatan  
Slawi, Kabupaten Tegal.
4. HP : 085701052808
5. E-mail : [lutfah.latifah2101@gmail.com](mailto:lutfah.latifah2101@gmail.com)

### **B. Riwayat Pendidikan**

1. SDN 02 Kertasinduyasa
2. SMP N 2 Jatibarang
3. MAN 1 Tegal
4. UIN Walisongo Semarang