

**DAMPAK MEDIA DIGITAL TERHADAP PERKEMBANGAN RELASI
SOSIAL ANAK PERSPEKTIF ORANG TUA DAN GURU DI TK PERTIWI
MALANGSARI KABUPATEN NGANJUK**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Strata Satu (S1)
Psikologi (S.Psi)**



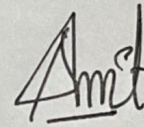
**Elly Idamatuz Zahro'
2007016058**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Dampak Media Digital Terhadap Perkembangan Relasi Sosial Anak Perspektif Orang Tua Dan Guru Di Tk Pertiwi Malang Sari Kabupaten Nganjuk” merupakan karya hasil yang diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Karya ini sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 27 Januari 2025



Elly Idamatuz Zahro'



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yth.

Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan

UIN Walisongo Semarang

Di Semarang

Assalamu'alaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : DAMPAK MEDIA DIGITAL TERHADAP PERKEMBANGAN RELASI
SOSIAL ANAK PERSPEKTIF ORANG TUA DAN GURU DI TK
PERTIWI MALANGSARI KABUPATEN NGANJUK

Nama : Elly Idamatuz Zahro'

NIM : 2007016058

Jurusan : Psikologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Munaqosah.

Wassalamu'alaikum. wr. wb.

Mengetahui
Pembimbing I,

Semarang, 06 Mei 2025
Yang bersangkutan

Dr.H.Abdul Wahib M.Ag.

NIP 196060151991031004

Elly Idamatuz Zahro'

NIM 2007016058



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yth.

Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu'alaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : DAMPAK MEDIA DIGITAL TERHADAP RELASI PERKEMBANGAN
SOSIAL ANAK PERSPEKTIF ORANG TUA DAN GURU DI TK
PERTIWI MALANGSARI KABUPATEN NGANJUK

Nama : Elly Idamatuz Zahro'

NIM : 2007016058

Jurusan : Psikologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Munaqosah.

Wassalamu'alaikum. wr. wb.

Mengetahui
Pembimbing II,

Wening Wihartati, S.Psi., M.Si

NIP 197711022006042004

Semarang, 06 Mei 2025
Yang bersangkutan

Elly Idamatuz Zahro'

NIM 2007016058



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp.
76433370

PENGESAHAN

Judul : **DAMPAK MEDIA DIGITAL TERHADAP PERKEMBANGAN
RELASI SOSIAL ANAK PERSPEKTIF ORANG TUA DAN
GURU DI TK PERTIWI MALANGSARI KABUPATEN
NGANJUK**

Penulis : Elly Idamatuz Zahro'
NIM : 2007016058
Jurusan : Psikologi

Telah diujikan dalam sidang *munaqosah* oleh Dewan Penguji Fakultas Psikologi
dan Kesehatan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Psikologi.

Semarang, 18 Juni 2025

DEWAN PENGUJI

Penguji I

Prof. Dr. Baidi Bukhori, S.Ag., M.Si
NIP 1973004271996031001



Penguji II

Wening Wihartati, S.Psi., M.Si
NIP 197711022006042004

Penguji III

Nadiatus Salama, Ph.D
NIP 197806112008012016

Penguji IV

Dewi Khurun Aini, M.A.
NIP 198605232018012002

Pembimbing I

Dr. H. Abdul Wahib, M.Ag.
NIP 196006151991031004

Pembimbing II

Wening Wihartati, S.Psi., M.Si
NIP 197711022006042004

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Segala puji bagi Allah SWT peneliti sampaikan guna mengucapkan rasa syukur karena telah dilimpahkan segala nikmat yang begitu luar biasa. Tak lupa juga sholawat dan salam juga dicurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah kita nantikan syafaatnya di yaumul akhir nanti. Atas rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Relasi Sosial Anak Perspektif Orang Tua Dan Guru Di Tk Pertiwi Malangsari Kabupaten Nganjuk*. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan partisipasi dari berbagai pihak, penelitian ini tidak dapat berjalan dengan mudah dan baik. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan ridho-Nya serta kesehatan fisik dan psikis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Prof. Dr. Nizar M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
3. Dr. H. M. Mukhsin Jamil, M.Ag, selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. H. Abdul Kholiq, M.Ag, selaku Wakil Rektor II dan Bapak Dr. Achmad Arief Budiman, M.Ag, selaku Wakil Rektor III, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
4. Prof. Dr. Baidi Bukhori, M.Si selaku Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
5. Ibu Nadiatus Salamah, P. hD selaku Wakil Dekan I, Ibu Dr. Dina Sugiyantim, M.Si selaku Wakil Dekan II dan Bapak Prof. Dr. H. Ikhrom, M.Ag selaku Wakil Dekan

III, Fakultas Psikologi dan Kesehatan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

6. Ibu Dewi Khurun Aini, M.A selaku Ketua Program Studi Psikologi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Ibu Lucky Ade Sessiani, S. Psi., M.Psi, Psikolog selaku Sekretaris Program Studi Psikologi dan segenap Dosen Pengajar Program Studi Psikologi.
7. Bapak Dr. Abdul Wahib, M.Ag selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Wening Wihartati, S.Psi., M.Si selaku Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing II saya yang telah membimbing, memberikan arahan dan memberikan motivasi selama perkuliahan sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Narasumber yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Sekali lagi, penulis menyampaikan permohonan maaf dan ucapan terimakasih yang sangat mendalam atas semua pihak yang telah berjasa dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Semarang, 27 Januari 2025

Penulis,

Elly Idamatuz Zahro'

NIM. 2007016058

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji syukur yang mendalam saya persembahkan bagi Allah SWT yang mana telah melimpahkan berkat, rahmat, taufiq, hidayah dan karunia-Nya. Sehingga saya dapat merampungkan penyusunan skripsi dengan judul “DAMPAK MEDIA DIGITAL TERHADAP PERKEMBANGAN RELASI SOSIAL ANAK PERSPEKTIF ORANG TUA DAN GURU DI TK PERTIWI MALANGSARI KABUPATEN NGANJUK” ini dengan lancar dan baik. Selanjutnya, shalawat beriring salam selalu tercurahkan kepada junjungan dan suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW yang mana telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang, dari zaman jahiliyah menuju alam yang penuh akan ilmu pengetahuan sebagaimana adanya sekarang ini. Dengan terselesaikannya, skripsi ini, tentunya tak lepas dari doa, dukungan serta bantuan dari pihak lain. Karena pada dasarnya kita sebagai manusia tidak akan bisa hidup tanpa adanya bantuan orang lain. Persembahkan skripsi dan rasa terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Ibu, Bapak, dan Kakak tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan dalam setiap aktivitas saya, baik secara finansial maupun non-finansial, sehingga saya dapat menyelesaikan perkuliahan dengan baik dan lancar. Untuk Ibu dan Bapak, sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tak terhingga, saya persembahkan karya ini kepada kedua orang tua saya yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, dan cinta yang tak terhingga. Semoga ini menjadi langkah awal bagi saya untuk membahagiakan Ibu dan Bapak.

2. Bapak Dr. Abdul Wahib, M.Ag selaku Dosen Pembimbing I, yang telah membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Wening Wihartati, S.Psi., M.Si selaku Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing II saya yang telah membimbing, memberikan arahan dan memberikan motivasi selama perkuliahan sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Seluruh bapak dan ibu dosen program studi S1 Psikologi, Fakultas Psikologi dan Kesehatan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, yang telah memberikan banyak ilmu hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Teman-teman satu kelas saya selama berkuliah yang tak bisa saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih karena telah banyak membantu saya dalam setiap proses pengerjaan skripsi ini, serta selalu memberikan kritik, saran, semangat, dan motivasi untuk terus maju.
6. Tak lupa juga kepada seseorang yang selalu ada di samping saya, seseorang yang spesial bagi saya karena telah memberikan dukungan tanpa pamrih, dan menjadi inspirasi dalam perjalanan ini. Terima kasih Suami saya (Dana) atas segala doa dan dorongannya yang telah membantu saya mencapai tahapan ini.
7. Seluruh Civitas Akademika Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, tempat saya menuntut ilmu.

MOTTO

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap." (QS. Al-Insyirah: 6-8)

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING I.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING II	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRACT	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	7
1. Fokus Penelitian	7
2. Sub Fokus Penelitian.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Keaslian Penelitian.....	9
BAB II. KAJIAN TEORI	14
A. Konseptualisasi Topik Yang Diteliti.....	14
1. Relasi Sosial Anak Usia Dini	15
2. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	26
B. Kerangka Berfikir	35
BAB III. METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Lokasi Penelitian	39
C. Sumber Data.....	40
D. Cara Pengumpulan Data	41
E. Prosedur Analisis Dan Interpretasi Data.....	45
F. Keabsahan Data.....	47
G. Etika Penelitian	49
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Deskripsi Informan	51
1. Proses Pengumpulan Data Narasumber	51
B. Analisis Data	61

C. Penyajian Data	62
1. Bentuk Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini di TK Pertiwi Malangsari Kabupaten Nganjuk	62
2. Dampak Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Dalam Pencapaian Relasi Sosial Anak Usia Dini Di TK Pertiwi Malangsari Kabupaten Nganjuk	66
D. Pembahasan	80
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	151

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Relasi Sosial Anak Usia Dini	24
Tabel 2.2 Durasi dan Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini	29
Tabel 3.1 Karakteristik Subjek	42
Tabel 3.2 Panduan Wawancara Orang Tua	42
Tabel 3.3 Panduan Wawancara Guru	43
Tabel 3.4 Panduan Wawancara Anak	44
Tabel 4.1 Karakteristik Subjek	58
Tabel 4.2 Jadwal Pertemuan Narasumber	61

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	38
Gambar 3.1 Analisis Data Model Miles dan Huberman	45
Gambar 4.1 Skema Relasi Sosial Anak Narasumber (A)	85
Gambar 4.2 Skema Relasi Sosial Anak Narasumber (B)	86
Gambar 4.3 Skema Relasi Sosial Anak Narasumber (C)	87
Gambar 4.4 Skema Relasi Sosial Anak Narasumber (D)	88
Gambar 4.5 Skema Relasi Sosial Anak Narasumber (E).....	89
Gambar 4.6 Skema Relasi Sosial Anak Narasumber (F).....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Pernyataan dan Persetujuan	92
Panduan Wawancara	101
Transkrip Hasil Wawancara Subjek	105
Hasil Interpretasi Data.....	128
Dokumentasi.....	149

ABSTRACT
THE IMPACT OF DIGITAL MEDIA ON THE DEVELOPMENT OF
CHILDREN'S SOCIAL RELATIONS FROM THE PERSPECTIVE OF
PARENTS AND TEACHERS AT PERTIWI KINDERGARTEN,
MALANGSARI, NGANJUK DISTRICT

The modern era is currently running in line with the rapid development of existing technology. One of the technologies that has developed along with the advancement of the era is gadgets. Gadgets are one of the technologies that are widely favored by their users, from children to adults. However, currently the concern is the large number of children who are still young who already use gadgets in their daily lives. The use of gadgets in early childhood with excessive duration and intensity will certainly have an impact on children's development, especially on children's social development. The closest impact is felt especially on the closest people to the child such as relationships with parents, teachers and friends around them. This study is a qualitative descriptive study in which the study was conducted with the aim of revealing the facts that occurred at the research location. The location of this research was carried out at Pertiwi Malang Sari Kindergarten, Nganjuk Regency. This research was conducted using an in-depth interview method and then analyzed using the Miles and Huberman method. The results of the study showed that the form of gadget use in early childhood at Pertiwi Kindergarten Malang Sari is mostly children using gadgets for 2-5 hours a day with an intensity of 3-5 times a week or more, meaning that the intensity of gadget use in children is quite high with a fairly long duration. The positive impacts felt are that children are classified as brave where they dare to make decisions when in an uncomfortable environment, children are able to be independent when going to the toilet, children still want to carry out tasks according to schedule, and so on. While the negative impacts that arise are that children become selfish, like to imitate what they see in social media content on gadgets, do not care about the surrounding environment and get tired easily. A new finding in the study is that there are children with unique attitudes, namely being unable to focus on the person in front of them. The child likes to hit or show inappropriate behavior, namely licking items in front of him. This happens because every day they are allowed to play gadgets at home without supervision.

Keywords: Social Development, Impact of Gadget Use

DAMPAK MEDIA DIGITAL TERHADAP PERKEMBANGAN RELASI SOSIAL ANAK PERSPEKTIF ORANG TUA DAN GURU DI TK PERTIWI MALANGSARI KABUPATEN NGANJUK

ABSTRAK

Era modern saat ini berjalan beriringan dengan pesatnya perkembangan teknologi yang ada. Salah satu teknologi yang berkembang seiring dengan majunya zaman ialah *gadget*. *Gadget* menjadi salah satu teknologi yang banyak digemari oleh penggunanya, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Namun, saat ini yang menjadi perhatian yaitu banyaknya anak masih usia dini yang sudah menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan durasi dan intensitas yang berlebihan tentu akan memberikan dampak pada perkembangan anak terutama pada Relasi sosial anak. Dampak terdekat yang dirasakan terutama pada orang terdekat anak seperti relasi dengan orang tua, guru dan teman sekitarnya. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang mana penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengungkap fakta yang terjadi pada lokasi penelitian. Lokasi penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi Malang Sari Kabupaten Nganjuk. Penelitian ini dilakukan dengan metode wawancara mendalam dan kemudian dianalisis dengan menggunakan metode *Miles dan Huberman*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TK Pertiwi Malang Sari mayoritas yaitu anak menggunakan *gadget* dengan durasi 2-5 jam dalam sehari dengan intensitas 3-5x seminggu bahkan lebih, berarti bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada anak tergolong tinggi dengan durasi yang cukup lama. Dampak positif yang dirasakan yaitu anak tergolong pemberani dimana berani dalam mengambil keputusan saat berada dalam lingkungan tidak nyaman, anak mampu mandiri saat pergi ke toilet, anak masih mau menjalankan tugas sesuai dengan jadwal, dan lain sebagainya. Sedangkan dampak negatif yang muncul yaitu anak menjadi egois, suka meniru apa yang dilihat dalam konten sosial media dalam *gadget*, tidak peduli lingkungan sekitar dan mudah lelah. Penemuan baru dalam penelitian ialah terdapat anak dengan sikap unik yaitu tidak dapat fokus terhadap lawan bicara di depannya. Anak tersebut suka memukul atau menunjukkan sikap kurang pantas yaitu menjilat barang-barang yang ada di depannya. Hal ini terjadi karena setiap harinya dibebaskan bermain *gadget* saat di rumah tanpa ada pengawasan.

Kata Kunci: Relasi Sosial, Dampak Penggunaan *Gadget*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menjadi semakin pesat. Teknologi sudah menjadi suatu kebutuhan di dunia saat ini. Banyak kemudahan berbeda dalam hidup yang didapat setelah menggunakan teknologi. Saat ini *gadget* (smartphone) merupakan salah satu elemen teknologi yang memerlukan kehadirannya. Di dunia yang semakin maju ini, sudah sepatutnya mengenal *gadget* sebagai alat komunikasi yang membantu masyarakat dalam melakukan aktivitas kehidupan dengan lebih mudah. Salah satu yang bisa dibedakan dengan *gadget* produk lainnya adalah hadirnya produk baru berukuran kecil atau biasa disebut dengan handphone yang saat ini merupakan update terbaru dari smartphone. Menurut Surjadmodjo dan Cangara (2024) Pengaruh kemajuan teknologi ini yang berdampak pada cara berperilaku sosial dan alami.

Saat ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan banyak perubahan pada gaya hidup, pandangan dan perilaku masyarakat. Sementara itu, untuk mempermudah segala aktivitas, masyarakat saat ini memanfaatkan *gadget* sebagai alat komunikasi. Kemudahan akses dalam berbagai hal inilah yang menjadi daya tarik masyarakat, sebagian besar masyarakat kini memiliki *gadget* karena tertarik dengan fitur-fitur yang ditawarkan, apalagi saat ini perusahaan-perusahaan

besar berlomba-lomba meluncurkan *gadget* dengan harga terjangkau namun dengan spesifikasi yang lengkap. Di era yang kompleks ini, kehadiran *gadget* sudah menjadi kebutuhan penting baik bagi anak-anak maupun orang dewasa.

Gadget tidak hanya menjadi alat komunikasi saja namun juga dapat menunjang aktivitas lainnya. Akhir-akhir ini kita sering melihat orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya yang masih kecil. Peran orang tua yang dulunya merupakan teman bermain anak kini tergantikan oleh *gadget*. Padahal, tahun-tahun pertama kehidupan merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan seseorang secara fisik dan psikologis. Pada masa kanak-kanak, anak banyak bergerak agar perkembangan tubuhnya optimal. Jika anak hanya asyik dengan *gadget* pada usia dini, maka relasi sosialnya bisa jadi belum optimal. Teknologi yang lebih caya seperti *gadget* memungkinkan anak untuk mengeksplorasi hal-hal baru melalui smartphone yang simpel dan mudah dibawa kemanapun mereka pergi. Namun kompleksitas ini mempunyai dampak menguntungkan dan negatif terhadap perkembangan mental dan perilaku anak.

Perlu diketahui bahwa masa perkembangan anak yang sangat sensitif adalah pada usia 0 sampai 6 tahun, seperti masa kanak-kanak, oleh karena itu sering disebut masa emas (*golden age*). Menurut Khadijah dan Zahraini (2021) pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa, yang mempengaruhi dan menentukan perkembangan kecerdasan tersebut. Selain itu menurut Pardomuan *et*

al., (2023) juga mengungkapkan bahwa selama periode ini banyak pola perilaku dan sikap terbentuk serta pola emosional ekspresi atau dikenal sebagai zaman keemasan. Suatu hal yang lebih mengkhawatirkan lagi adalah orang tua memberikan barang-barang untuk meyakinkan anak-anak mereka. Sungguh ironis dan tidak sportif jika diibaratkan sebuah permainan. Orang tua yang mendiamkan anaknya saat menggunakan *gadget* sama saja dengan orang tua yang tidak malas, karena bukan itu fungsi *gadget*nya. Mereka akan memahami bahwa jika mereka lelah atau bosan maka akan ada sebuah perangkat yang datang dan menjadi mainan mereka berupa permainan-permainan yang tersedia di perangkat tersebut yang dapat mengubah kondisi mental anak.

Perilaku sosial yang berkembang akan sesuai dengan dorongan sosial yang diterimanya. Banyak perubahan perilaku yang terjadi pada anak usia dini akibat penggunaan *gadget* secara berulang-ulang dalam kehidupan sehari-hari. Apabila lingkungan sosial ini membina atau memberikan peluang bagi perkembangan positif anak, maka anak akan mempunyai relasi sosial yang matang. Menurut Zuhra *et al.*, (2022) dampak yang dapat dilihat dari anak yang sering menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton youtube ini terlihat bahwa anak menjadi malas bersosialisasi. Anak menjadi lebih asik bermain *gadget* dibandingkan bermain dengan teman-temannya, selain itu juga menjadikan anak lebih cuek dengan lingkungan sekitar. Penggunaan *gadget* mungkin bisa dianggap baik tergantung pada bagaimana *gadget* tersebut digunakan. Menurut Julaeha (2022)

dampak setelah anak menggunakan *gadget* bergantung pada bagaimana *gadget* tersebut selama digunakan. Penggunaan *gadget* dapat berdampak positif apabila dimanfaatkan dengan baik jika untuk belajar anak dan menambah wawasan pengetahuan melalui online, hal ini juga memudahkan anak dalam meningkatkan kecerdasannya. Namun jika *gadget* yang digunakan membuat anak tidak mengenal waktu maka dapat mempengaruhi sikap anak yang menjadi mudah marah. Terlihat jelas bahwa semakin anak diberikan *gadget* maka juga akan berpengaruh pada perubahan sikap anak tersebut. Menurut Oktilenia (2024) mengungkapkan bahwa *gadget* pada anak usia dini dapat menyebabkan anak menjadi manja, tidak mau mendengarkan orang tuanya dan mempengaruhi interaksi sosial anak tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan mengawasi, membatasi dan mendampingi anak saat bermain *gadget*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada orang tua murid dan guru yang ada di TK Pertiwi Malangsari, terdapat orang tua yang mengeluhkan perilaku anak dikarenakan seringnya bermain *gadget* dalam kegiatan sehari-hari. Ditemukan keluhan dari 3 narasumber yang merupakan orang tua dari anak usia dini di TK Pertiwi Malangsari yang mengatakan bahwa anak-anak tersebut diberi kelonggaran dalam menggunakan *gadget* tanpa ada batasan waktu. Hal ini dilakukan karena orang tua beranggapan bahwa agar anak tersebut tidak mengganggu saat orang tua sibuk. Namun justru memberikan dampak yang dapat dirasakan oleh orang tua seperti tidak mau bermain dengan teman-temannya diluar

dan cenderung ingin bermain *gadget* saja dirumah, tidak ingin bergaul dengan teman sebayanya. Selain itu juga anak menjadi malas untuk melakukan kegiatan lain seperti belajar, mengaji dan sholat. Anak menjadi egois dan tidak percaya diri juga dirasakan oleh orang tua tersebut. Selain orang tua, guru pun juga merasakan bahwa setelah mengetahui anak sering diberikan *gadget* tersebut anak menjadi tidak percaya diri saat diminta untuk tampil di depan kelas, anak juga menjadi egois dengan temannya dikelas sehingga ingin menang sendiri. Dibalik adanya dampak yang negatif dari penggunaan *gadget* tersebut ternyata juga ditemukan bahwa terdapat 3 orang tua yang justru membatasi penggunaan *gadget* tersebut pada anaknya sehingga dampak yang dirasakan juga berbeda dari orang tua sebelumnya. Terkadang mungkin masih diberikan *gadget* namun waktunya sebentar saja mungkin saat jenuh sehingga diberi hadiah menonton youtube 30 menit saja itupun juga tidak setiap hari kemudian tidak boleh bermain *gadget* lagi. Guru sebagai pengajar juga merasakan bahwa anak mudah diatur dan nurut akan apa yang diungkapkan oleh guru, serta memahami mana yang baik dan tidak boleh dilakukan di dalam kelas. Sikap ketat tersebut justru tidak memberikan perubahan sehingga anak masih tetap melakukan kegiatan belajar, mengaji dan bermain dengan teman sebayanya sesekali. Selain itu anak juga tetap disiplin akan aturan-aturan yang ada dalam rumah maupun di sekolah.

Berdasarkan masalah yang terjadi di lokasi penelitian tersebut dapat dikaitkan dengan teori yang ada seperti teori erikson yang menjelaskan bahwa setiap

perkembangan anak membutuhkan peran orang tua maupun orang disekitar seperti guru, karena jika tidak maka dalam diri anak akan muncul sifat yang bertolak belakang dengan seharusnya. Seperti anak yang seharusnya mandiri maka menjadi malu-malu dan tidak berani menghadapi kondisi yang ada. Selain itu juga anak menjadi malas dan egois yang berkepanjangan sehingga relasi sosial anak menjadi terhalang dan anak tidak bisa hidup bersosialisasi dengan lingkungan. Selain itu juga anak tidak dapat memahami aturan-aturan yang ada di sekitar lingkungan.

Oleh karena itu, peran orang tua dan guru terhadap anak harus selalu diutamakan. Jangan sampai orang tua menggunakan *gadget* untuk mendampingi anaknya, dan orang tua biarkan anak mengutamakan *gadget* agar tidak mengganggu orang tua. Dengan mengontrol setiap konten di perangkat anak mereka, artinya waktu bermain adalah waktu produktif. Anak-anak bisa belajar sambil bermain. Pada masa ini, anak dapat meniru perilaku orang dewasa, mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Oleh karena itu dengan adanya pengawasan dari guru dan orang tua yang sangat diperlukan dengan tujuan agar tumbuh kembang anak terutama dalam hal Relasi sosialnya dapat berkembang sesuai dengan rentang usianya. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai dampak intensitas penggunaan *gadget* dalam pencapaian Relasi sosial anak usia dini di TK Pertiwi Malangsari.

B. Fokus Penelitian

1. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu dampak intensitas penggunaan *gadget* terhadap pencapaian Relasi sosial anak usia dini di TK Pertiwi Malangsari.

2. Sub Fokus Penelitian

Sub fokus dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- a) Dampak intensitas penggunaan *gadget* terhadap kesadaran setiap individu anak dalam Relasi sosialnya.
- b) Dampak intensitas penggunaan *gadget* terhadap tanggung jawab anak dalam Relasi sosialnya.
- c) Dampak intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku prososial anak dalam Relasi sosialnya

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis dampak intensitas penggunaan *gadget* terhadap kesadaran diri anak dalam pencapaian Relasi sosial anak usia dini di TK Pertiwi Malangsari
2. Untuk menganalisis dampak intensitas penggunaan *gadget* terhadap tanggung jawab anak dalam pencapaian relasi sosial anak usia dini di TK Pertiwi Malangsari
3. Untuk menganalisis dampak intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku prososial anak dalam pencapaian relasi sosial anak usia dini di TK Pertiwi Malangsari

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis

- a. Bagi Orang Tua, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu dalam memahami bagaimana dampak-dampak yang terjadi akibat dari intensitas penggunaan *gadget* pada anak sehingga dapat dijadikan sebagai pemahaman akan relasi sosial anak usia dini.
- b. Bagi Guru TK Malangsari, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu pengetahuan bagi setiap guru dalam memahami setiap relasi anak, sehingga guru juga lebih teliti akan relasi anak usia dini saat di sekolah.
- c. Bagi anak usia dini, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih keilmuan sehingga anak lebih memahami apa yang baik untuk dilakukan dan apa yang harus dibatasi untuk dilakukan.

2. Praktis

- a. Bagi Orang Tua, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang bagaimana pentingnya wawasan terkait dampak intensitas penggunaan *gadget* dalam pencapaian relasi sosial anak usia dini, sehingga orang tua dapat meningkatkan pengawasan penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Bagi Guru TK Pertiwi Malangsari, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam membimbing anak dalam meningkatkan perkembangan diri terutama pada relasi sosialnya, sehingga guru dapat membantu mengawasi kegiatan anak di sekolah.
- c. Bagi anak usia dini, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan dalam memahami relasi sosial sesuai dengan tahapan usianya, sehingga

perkembangan anak tidak tertinggal dan sesuai dengan target usianya.

E. Keaslian Penelitian

Sub-bab ini menjabarkan terkait beberapa penelitian yang sebelumnya membahas dengan tema yang sama. Untuk menghindari hipotesis plagiarisme dalam karya ilmiah, peneliti telah melakukan penelitian terhadap sejumlah karya ilmiah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis, belum ada penelitian yang secara khusus membahas tentang dampak intensitas penggunaan *gadget* dalam pencapaian relasi sosial anak usia dini di TK Pertiwi Malangsari dengan analisis psikologi perkembangan. Namun ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan penulis susun. Mengacu pada dokumen dan dokumen pembandingan, penulis memaparkan beberapa hasil penelitian terkait dengan skripsi yang terbagi dalam beberapa kelompok aspek relasi sosial.

A. Perilaku Prosocial

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zuhra *et al.*, (2022) yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 2-3 Tahun di Dusun Oi Saja Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat”. Penelitian ini menerapkan kualitatif deskriptif. Penelitian ini menerapkan teknik keabsahan data dengan menggunakan teknik triangulasi. Hasil

penelitian ini menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* pada anak usia 2-3 tahun rata-rata 10 menit sampai 2 jam sehari. Dalam penggunaan *gadget* tersebut memberikan dampak bagi anak pada perkembangan sosial yaitu jarang keluar rumah, tidak ingin bermain dengan temannya serta tidak menghiraukan saat dipanggil. Hal tersebut sehingga perlu adanya pengawasan orang tua pada anak untuk membatasi durasi penggunaan *gadget* dan mengawasi sikap dalam bermain *gadget*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rohma dan Slamet (2022) dalam judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Anak Di Dusun Boro Desa Jabung Kecamatan Jabung”. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menerapkan teknik triangulasi sumber dan waktu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* bagi anak usia dini memberikan dampak positif dan negatif. Anak yang sudah kecanduan *gadget* mengalami perubahan seperti mulai menyendiri dan kurang bergaul. Anak seharusnya diberikan batasan dalam penggunaan *gadget* maksimal 1 jam dalam sehari, dikarenakan jika lebih dari durasi tersebut maka dampak yang dirasakan yaitu anak menjadi suka membantah dan lebih suka bermain *gadget* daripada bergaul dengan teman-temannya. Pentingnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak sehingga *gadget* tersebut dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhannya seperti mencari informasi tambahan sebagai sarana penunjang belajar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Siregar (2022) dalam judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip”. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menerapkan teknik keabsahan data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Desa Siolip memberikan dampak negatif diantaranya yaitu perkembangan sosial anak menjadi terganggu seperti tidak mau bergaul dan berinteraksi dengan temannya. Kemudian anak menjadi hilang konsentrasi saat menggunakan *gadget* sehingga ketika diajak bicara menjadi tidak mendengar akibat dari terlalu fokus bermain *gadget*. Selain itu juga mengganggu kesehatan mata dan mempengaruhi perilaku anak yang menjadi tidak stabil dan mudah marah. Berdasarkan hasil tersebut dinyatakan bahwa perlu adanya peran orang tua dalam mengawasi anak ketika menggunakan *gadget* dengan membatasi durasi dan mengawasi secara tegas.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Mahfuji dan Lastriani (2023) dalam judul “Dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-8 Tahun Di Desa Sertang Kecamatan Cikarang Selatan”. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* bagi anak dapat memberikan dampak positif dan negatif. Dampak negative bagi anak dengan kecanduan bermain *gadget* diantaranya seperti kehilangan minat

dalam melakukan kegiatan lain, tidak suka bergaul dan berani berbohong. Sedangkan dampak positif dalam penggunaan *gadget* bagi anak yaitu dapat sebagai media belajar, sebagai pusat informasi dan komunikasi serta sebagai sarana dalam menambah wawasan dan pengetahuan anak.

B. Tanggung Jawab

1. Penelitian yang dilakukan oleh Filza dan Wulandari (2023) dalam judul “Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Usia Dini”. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian ini juga menerapkan teknik observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak dari penggunaan *gadget* dengan durasi yang sangat lama dapat memberikan dampak malas bagi anak dalam menjalankan kegiatan sehari-hari. Hal ini menyatakan bahwa orang tua masih harus membatasi durasi penggunaan *gadget* bagi anak kurang dari 30 menit setiap harinya dengan tujuan untuk mengurangi dampak negative dari penggunaan *gadget*.

C. Kesadaran Diri

1. Penelitian yang dilakukan oleh Veronika *et al.*, (2022) dalam judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Dusun Teratai Kecamatan Tumbang Titi Kabupaten Ketapang”. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak pada kemampuan empati dan kerja sama bagi anak. Terlihat pada kemampuan

empati bahwa anak belum mampu mengontrol emosi secara baik. Selain itu anak juga belum terlibat aktif ada kemampuan bekerja sama dan ketika sedang melakukan permainan anak masih sulit mengontrol emosinya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konseptualisasi Topik Yang Diteliti

Grand Theory yang diterapkan dalam penelitian ini adalah behaviorisme. Teori behaviorisme ini didasarkan pada gagasan bahwa perilaku dapat dijelaskan oleh faktor lingkungan. Behaviorisme merupakan salah satu teori yang menganut aliran psikologi yang menekankan pada perubahan perilaku yang disebabkan oleh stimulus dan respon. J.B. Watson merupakan tokoh yang mengawali kelahiran behaviorisme sebagai aliran psikologi formal pada tahun 1913. Teori ini menekankan peran perilaku yang dapat diamati dalam membentuk psikologi manusia. Behaviorisme merupakan suatu teori perkembangan perilaku yang dapat diukur, diamati dan dihasilkan oleh respons pelajar terhadap rangsangan. Tanggapan terhadap rangsangan dapat diperkuat dengan umpan balik positif atau negative terhadap perilaku kondisi yang diinginkan. Perkembangan sosial merupakan salah satu bidang kajian dalam psikologi perkembangan. Teori ini digunakan karena adanya kesesuaian dengan fenomena yang didapatkan, tujuannya untuk menjawab permasalahan penelitian mengenai gambaran Pencapaian Relasi sosial Pada Anak Usia Dini di TK Pertiwi Malangsari.

1. Relasi Sosial Anak Usia Dini

a. Pengertian Relasi Sosial

Menurut Erikson (2010) Psikososial, yaitu perkembangan yang berkaitan dengan emosi, motivasi, dan perkembangan pribadi seseorang. Artinya tahapan kehidupan seseorang dibentuk sejak lahir oleh pengaruh sosial yang berinteraksi dengan organisme seiring dengan kedewasaan fisik dan psikologisnya. Serta perubahan cara individu berinteraksi dengan orang lain. Menurut Hurlock (1978) menyatakan bahwa perkembangan sosial dapat diartikan sebagai perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Penjelasan ini dapat dinyatakan bahwa perkembangan sosial berarti bahwa proses belajar bagi anak dalam menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi yang menyatu, saling berkomunikasi serta bekerja sama.

Menurut Yusuf (2007) Perkembangan sosial adalah tercapainya kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial juga dapat diartikan sebagai proses pembelajaran untuk menyesuaikan diri dengan norma, moral, dan tradisi kelompok. Meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerja sama. Ketika dilahirkan, manusia belum bersosialisasi dan belum mempunyai kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan sosial anak diperoleh melalui berbagai kesempatan dan pengalaman dalam berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli terkait definisi perkembangan sosial maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial dapat diartikan sebagai perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Keterampilan sosial anak diperoleh melalui berbagai kesempatan dan pengalaman dalam berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya. Dapat diartikan bahwa perkembangan sosial berarti proses belajar bagi anak dalam menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi yang menyatu, saling berkomunikasi serta bekerja sama.

b. Kemampuan Sosial Anak Usia Dini

Menurut Susanto (2013) mengemukakan bahwa perkembangan sosial anak berkaitan dengan perilaku prososial dan aktivitas bermain sosialnya. Aspek perilaku sosial meliputi (1) Empati, menunjukkan kepedulian terhadap orang lain di saat kesulitan atau berbagi perasaan dengan orang lain di saat konflik; (2) Kedermawanan, khususnya berbagi sesuatu dengan orang lain atau menyumbangkan harta benda; (3) Kerja sama, yaitu bergantian menggunakan barang, melakukan sesuatu dengan gembira; (4) Kepedulian, yaitu membantu orang lain yang sedang membutuhkan bantuan Susanto (2013). Jadi secara psikologis, pada tahap ini kemampuan anak baik secara interpersonal maupun personal satu sama lainnya saling mempengaruhi.

Kompetensi sosial ditentukan oleh kompetensi emosi seseorang. Seseorang dengan kecerdasan emosional yang tinggi cenderung menjadi

pribadi yang kompeten secara sosial. Hal ini senada dengan pendapat Goleman (2007) yang menyatakan bahwa kematangan emosi seorang anak merupakan kunci keberhasilan dalam menjalin hubungan sosialnya. Kemampuan sosial anak adalah kemampuan berhubungan dengan orang lain, anak terbiasa bersikap sopan, taat dan menerapkan aturan dan disiplin dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menampilkan respon emosi yang normal Dewi (2015).

Goleman (2007) juga berpendapat bahwa salah satu kunci keterampilan sosial adalah seberapa baik atau buruknya seseorang mengekspresikan emosinya, hal ini menunjukkan bahwa perkembangan emosi mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan perkembangan sosial anak. Interaksi sosial memerlukan keterampilan khusus yang bergantung pada kondisi emosional anak, seperti motivasi, empati, dan resolusi konflik. Anak yang dapat mengendalikan diri dan mudah menunjukkan empati dan kasih sayang akan mudah berintegrasi dengan orang-orang disekitarnya Pujiati (2013).

Menurut Isjoni (2009) semua aspek perkembangan sosial setiap pribadi saling mempengaruhi. Aspek perkembangan sosial antara lain: (1) Komunikasi interpersonal, yaitu mampu bermain bersama teman, mampu mengantri secara bergiliran, mampu memberi dan menerima; (2) Staf, yaitu

bersedia menjawab pertanyaan, bersedia berbicara di kelas, bersedia bertanya, bersedia tetap bersekolah, mampu makan sendiri, dan berpakaian sendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui perkembangan sosial merupakan kemampuan atau kompetensi yang dimiliki oleh setiap anak dalam memasuki usia perkembangannya untuk melakukan sosialisasi dengan lingkungan sekitar. Sosialisasi yang dimaksud seperti mau bermain dengan teman-temannya, aktif dalam berkomunikasi, mampu menjalankan tanggung jawabnya sendiri seperti memakai baju, memakai sepatu dan lain sebagainya. Selain itu dengan adanya perkembangan sosial pada anak yang baik maka anak dapat memiliki rasa ingin saling berbagi, saling tolong menolong dan membantu temannya satu sama lain.

c. Teori Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Dalam perkembangan sosial anak usia dini, muncul berbagai teori yang mengoptimalkan aspek perkembangan tersebut, termasuk teori yang digagas oleh Erik H. Erikson atau teori perkembangan psikososial. Teori ini adalah salah satu teori terpenting dalam psikologi karena mempelajari perkembangan manusia. Psikososial merupakan suatu istilah yang berkaitan dengan kesehatan mental (emosional) dan kondisi sosial atau dengan kata lain istilah yang berhubungan dengan perkembangan psikologi dan relasi sosial seperti ketika seorang individu merasa takut, marah, senang, ataupun gembira untuk bagaimana masuk kedalam lingkungan sosial bila ingin berinteraksi

dengan orang lain. Pada pendekatan psikososial, individu disini dihadapkan dengan kondisi kombinasi yang dipengaruhi faktor psikologis dan faktor lingkungan sosial disekitar individu terhadap kesejahteraan fisik dan mental serta kemampuan fungsi lainnya Khadijah dan Zahraini (2021).

Tahapan perkembangan psikososial menurut Erikson, masing-masing tahapan mempunyai nilai intensitas untuk membentuk kepribadian positif dan negatif. Erikson menyebut masing-masing tahapan ini sebagai krisis, karena tahapan-tahapan tersebut mempunyai tugas perkembangannya masing-masing dan sangat penting bagi perkembangan kehidupan manusia selanjutnya. Berikut merupakan teori tahapan perkembangan psikososial manusia menurut Erikson (2010), diantaranya yaitu:

1. *Autonomy vs Shame* (Kemandirian vs Rasa Malu) sejak usia 2-3 Tahun

Ketika seorang anak mengembangkan sikap percaya atau tidak percaya terhadap orang tuanya, anak tersebut mencapai tingkat kemandirian. Pada anak usia 1,5 dan 3 tahun di bawah pengawasan orang tua yang bijaksana, anak akan mengembangkan rasa kemandirian ketika mereka didukung untuk mewujudkan keinginannya sesuai dengan tahapan dan cara yang dapat dilakukannya. Sebaliknya, jika banyak larangan terhadap perilaku anak atau jika orang tua kurang sabar maka anak bisa jadi ragu. Oleh karena itu, orang tua hendaknya memberikan kesempatan kepada anak, dan jika ada sesuatu yang dirasa tidak pantas sebaiknya

dijelaskan secara menyeluruh hingga anak memahaminya, dan berhati-hati agar sebisa mungkin tidak mempermalukan anak di depan umum. Dalam hal ini merupakan perilaku yang tidak pantas karena menimbulkan rasa malu bagi anak.

Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan kemampuan melakukan berbagai hal sendiri, seperti makan, berjalan, dan berbicara. Kepercayaan orang tua dalam memberikan kesempatan penelitian mandiri di bawah bimbingan dapat mengembangkan anak menjadi individu yang mandiri dan percaya diri. Anak-anak harus didorong untuk mengalami situasi yang memerlukan otonomi dalam pengambilan keputusan secara bebas. Perasaan memegang kendali menciptakan perasaan niat baik dan kebanggaan yang bertahan lama pada diri anak. Di sisi lain, perasaan pilih kasih dan kebanggaan bersifat permanen. Di sisi lain, rasa kehilangan kendali diri dapat menimbulkan perasaan malu dan ragu yang berkepanjangan. Nilai kemauan terlihat jelas pada tahap ini. Anak-anak belajar dari diri mereka sendiri dan dari orang lain. Kesiapan artinya anak lambat laun bisa menerima peraturan dan kewajiban hukum. Kemampuan untuk bebas mengambil keputusan, mengendalikan diri, dan bertitidak, terus meningkat. Pada tahap ini, anak-anak mengeksplorasi lingkungan sekitar dan mengembangkan keterampilan fisik seiring mereka belajar menjadi lebih mandiri. Mereka mulai melakukan tindakan dasar secara

mandiri dan membuat keputusan sederhana tentang apa yang mereka sukai. Orang tua dan wali dapat membantu anak mengembangkan kemandirian dengan memberikan mereka kesempatan untuk mengambil keputusan dan mengendalikan diri. Jika tahap ini gagal karena anak hidup dalam lingkungan yang terkendali, hal ini dapat menimbulkan perasaan malu dan keraguan terus-menerus terhadap kemampuannya dalam merawat dirinya sendiri.

2. *Initiative vs Guilt* (Inisiatif vs Rasa Bersalah) sejak usia 4-6 Tahun

Anak usia 4-5 tahun sudah mandiri, mampu berpartisipasi dalam aktivitas fisik dan psikis, memiliki rasa percaya diri untuk mengambil inisiatif. Usia ini berada pada tahap eksplorasi, dan kemandirian anak berkembang dengan baik jika ia diberi kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya, termasuk mencoba hal-hal baru, dengan dukungan yang cukup dari orang tuanya. Sebagai orang tua bisa mengajak anak jalan-jalan ke kebun binatang, pantai, peternakan, dan aktivitas luar ruangan lainnya, serta mengajak mereka bermain dengan tanah liat, pasir, Lego, dan banyak lagi. Hal-hal tersebut mendorong anak untuk melakukan upaya tertentu ketika menciptakan atau melakukan sesuatu, dan terkadang menimbulkan pertanyaan yang berbeda-beda (bagian dari eksplorasi), namun pertanyaan yang diajukan tidak membantu. Terkadang, orang tua bisa merasa kewalahan. Namun, jika memungkinkan, bisa menjawab

dengan tenang dan sewajarnya, atau jika tidak bisa atau tidak mau, bisa mengalihkan perhatian sedikit. Namun, orang tua tidak boleh saling menghalangi, karena anak akan selalu merasa bersalah.

Pada masa ini, anak belajar merencanakan dan melaksanakan tindakannya. Jika solusi dari tahap ini tidak berhasil, anak akan takut mengambil inisiatif dan mengambil keputusan karena takut melakukan kesalahan. Anak memiliki rasa percaya diri yang rendah dan tidak ingin mempunyai ekspektasi yang tinggi ketika sudah dewasa. Jika anak berhasil melewati periode ini, kapasitas ego yang diperolehnya terletak pada adanya tujuan hidup. Anak-anak yang sukses pada tahap ini merasa mampu dan kompeten dalam memimpin orang lain. Meningkatkan rasa tanggung jawab dan kemandirian. Mereka yang belum mencapai tahap ini mengalami rasa bersalah, keraguan diri, dan kurangnya inisiatif. Jika anak tidak dipercaya dan ditanamkan rasa takut yang besar, perasaan bersalah yang tidak menyenangkan bisa muncul. Erikson percaya bahwa sebagian besar perasaan bersalah dengan cepat digantikan oleh rasa pencapaian.

d. Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Tingkat pencapaian perkembangan sosial pada anak usia dini yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini yaitu ada pada Peraturan Perundang-undangan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 menyebutkan bahwa

tingkat perkembangan sosial yang dicapai antara usia 2 sampai 6 tahun dibagi menjadi tiga aspek, yaitu kesadaran diri, tanggung jawab dan perilaku prososial. Indikator kesadaran diri (*self awareness*) dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan paparan Daniel Goleman terkait kemampuan kemampuan seseorang yang memiliki kesadaran diri (*self awareness*). Indikator-indikator kesadaran diri (*self awareness*) berdasarkan uraian kemampuan kesadaran diri (*self awareness*) dari Goleman (1999) yaitu mengenali perasaan dan perilaku diri sendiri, mengenali kelebihan dan kekurangan diri sendiri, mempunyai sikap mandiri, dapat membuat keputusan dengan tepat, terampil dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, pendapat, dan keyakinan serta dapat mengevaluasi diri. Indikator tanggung jawab menurut Fitri (2012) ada 4 yaitu sebagai berikut. 1) Mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik, 2) Bertanggung jawab terhadap setiap perbuatan, 3) Menyelesaikan tugas sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, 4) Mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama. Menurut Schroeder *et al.*, (1995) mengatakan bahwa perilaku prososial merupakan tindakan menguntungkan orang lain, seperti menolong, menenangkan, berbagi, bekerja sama, menentramkan, membela, beramal, dan menunjukkan kepedulian. Berikut merupakan tabel tingkat pencapaian perkembangan sosial anak usia dini.

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Lingkup Perkembangan	Usia 2-3 Tahun	Usia 3-4 Tahun	Usia 5-6 Tahun
Kesadaran Diri	1. Memberikan salam ketika hendak pergi 2. Mengutarakan perasaan terhadap anak lain 3. Berbagi peran dengan orang lain dalam suatu permainan	1. Aktif dalam mengikuti aktivitas 2. Meniru yang dilakukan orang dewasa 3. Memberikan reaksi terhadap hal yang salah 4. Mengungkapkan perasaan secara verbal Menurut Hikmah (2014): 1. Bergiliran tetapi terkadang dengan kesulitan 2. Bangga dengan ciptaan dan keberhasilan	1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi 2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal 3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar Menurut Hikmah (2014): 1. Kontrol diri lebih baik dan menyadari tingkat laku yang pantas 2. Mengenali dan menyatakan emosi dan perasaan
Tanggung Jawab Diri dan Orang Lain	1. Mulai berbicara ketika hendak buang air kecil/besar 2. Mulai memahami hak orang lain 3. Mulai menunjukkan sikap berbagi, bekerja sama dan saling membantu	1. Mulai dapat membuang air kecil tanpa bantuan 2. Bersabar 3. Memiliki sikap toleran dalam kelompok 4. Menghargai orang lain 5. Mulai menunjukkan ekspresi penyesalan akan kesalahan Menurut Hikmah (2014): 1. Mengikuti rutinitas kelas 2. Menguasai rasa takut	1. Tahu akan haknya 2. Mentaati aturan kelas 3. Mengatur diri sendiri 4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri Menurut Hikmah (2014): 1. Mengatasi konflik dan menyelesaikan masalah sendiri
Perilaku Prososial	1. Bermain secara kooperatif 2. Peduli dengan orang lain 3. Berbagi pengalaman	1. Memahami adanya perbedaan perasaan 2. Membangun kerjasama	1. Bermain dengan teman sebaya 2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar

	4. Bermain bersama sesuai aturan	3. Meminjam dan meminjamkan suatu barang Menurut Hikmah (2014): 2. Berbagi dan bekerjasama 3. Berinteraksi dengan orang dewasa baru	3. Berbagi dengan orang lain 4. Menghargai pendapat orang lain 5. Bersikap kooperatif dengan teman 6. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat
--	----------------------------------	--	--

Sumber: Permendikbud (2014)

Pada anak usia dini, anak-anak diajarkan untuk mengenal berbagai macam emosi baik itu emosi positif maupun negatif. Salah satu contoh emosi positif adalah anak merasa senang, mau berinteraksi dengan teman sebayanya, sedangkan emosi negatif yaitu anak mengekspresikan perasaan marah, sedih, dan perasaan yang menunjukkan ketidaksukaan pada sesuatu. Rasulullah saw diutus ke bumi sebagai penyempurna akhlak (rahmatan lil'alam). Rasulullah saw contoh tauladan untuk semua umat manusia. Beberapa hal yang dapat diterapkan untuk mengajarkan pada anak mengenai cara mengendalikan emosinya. Dengan mengenalkan hadis:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ رَجُلًا قَالَ لِلنَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: أَوْصِنِي. قَالَ: لَا تَغْضَبْ فَرَدَّدَ

مِرَارًا. قَالَ: لَا تَغْضَبْ (رواه البخاري)

Artinya: Dari Abu Hurairah radhiallahuanhu sesungguhnya bertanya kepada Rasulullah SAW: ya Rasulullah, nasihatilah saya, beliau bersabda: janganlah kamu marah. beliau menanyakan hal itu berkali-kali. Maka beliau bersabda: jangan engkau marah [HR Bukhari].

Banyak sekali anak-anak dimasa kini yang tidak mampu mengendalikan emosinya karena keinginannya tidak terpenuhi, hingga tidak sedikit anak melakukan apapun diluar dugaan orang tuanya. Hal tersebut berdampak pada perkembangan sosial anak, sehingga menjadikan anak tidak percaya diri dan menjadikan suasana hatinya tidak nyaman atau impulsif dan dijauhi oleh teman-temannya. Oleh karena itu, sebagai pendidik tentunya harus memberikan teladan yang baik kepada peserta didik, seperti Rasulullah SAW, memberikan contoh seperti belajar untuk bersabar, menyayangi teman. Menghargai pendapat teman dan lain-lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa tingkat pencapaian perkembangan sosial pada anak usia dini di masa ini dapat dilihat pada Peraturan Perundang-undangan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014. Namun dalam perspektif islam, umat Islam menjadikan Al-Quran sebagai pedoman hidup mereka sebagai solusi permasalahan sosial yang dihadapi dalam kehidupan berkeluarga dan bermasyarakat.

2. Intensitas Penggunaan *Gadget*

a. Pengertian Intensitas Penggunaan *Gadget*

Kata "intensitas" berarti "intensif" dalam bahasa Inggris, dan artinya "antusias" atau "aktif". Menurut Kamus Psikologi Lengkap James P. Chaplin, intensitas adalah kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap. Intensitas disebut juga sikap atau pengetahuan Caplin (2009). Kata intensitas mengacu pada penggunaan waktu untuk melakukan aktivitas tertentu (durasi) beberapa kali dalam jangka waktu tertentu (frekuensi) Wulandari (2000).

Menurut Luhan (1969), teori keputusan teknologi menyatakan bahwa perubahan budaya manusia terjadi karena perkembangan teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan teknologi ini mengubah perilaku dan kebiasaan pengguna.

Rinjani dan Firmanto (2013) berpendapat bahwa intensitas adalah frekuensi seseorang melakukan aktivitas tertentu berdasarkan rasa kenikmatannya terhadap aktivitas yang dilakukan. Intensitas aktivitas seseorang erat kaitannya dengan emosinya. Perasaan senang terhadap aktivitas yang dilakukan menyebabkan mereka yang terlibat berulang kali melakukan aktivitas tersebut. Sebaliknya, orang yang memiliki keengganan terhadap suatu aktivitas kemungkinan besar tidak akan berpartisipasi dalam aktivitas yang tidak disukainya. Sama halnya dengan anak yang terlalu senang bermain *gadget* dapat menimbulkan kenyamanan bagi anak tersebut sehingga mampu menghabiskan waktu hanya untuk bermain *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* adalah frekuensi siswa menggunakan *gadget* untuk berbagai fungsi dan tujuan Rozalia (2017).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa intensitas pemakaian adalah frekuensi penggunaan sesuatu berdasarkan lamanya dan frekuensi akibat rasa nikmat dalam melakukan suatu aktivitas. Intensitas penggunaan *gadget* mengacu pada sejauh mana seseorang melakukan aktivitas yang menggunakan *gadget* sebagai media komunikasi dan informasi.

b. Aspek Intensitas Penggunaan *Gadget*

Menurut Ajzen (2005) terdapat 4 aspek yang harus diperhatikan untuk

melihat ukuran atau intensitas pada penggunaan *gadget*. Aspek tersebut diantaranya yaitu:

1. Perhatian

Ketertarikan seseorang terhadap sesuatu. Perhatian yang sesuai dengan kepentingan diri menjadi lebih menarik dan intens dibandingkan yang tidak.

2. Penghayatan

Apresiasi adalah pemahaman terhadap suatu informasi, dan minat individu didukung oleh usahanya untuk memahami informasi tersebut dan mempersiapkannya sebagai pengetahuan.

3. Durasi

Durasi yaitu rentan waktu atau lamanya individu dalam menjalankan kegiatan.

4. Frekuensi

Jumlah aktivitas di mana sesuatu dijalankan secara berulang-ulang

Intensitas penggunaan *gadget* dapat ditentukan dari seberapa sering anak menggunakan *gadget* tersebut dalam sehari atau per minggu, tergantung dari penggunaan *gadget* yang digunakan anak tersebut. Terlalu sering menggunakan alat elektronik dalam sehari atau seminggu pasti akan membuat anak lebih khawatir terhadap alat elektronik dibandingkan bermain bersama temannya di luar rumah. Menurut Ferliana (2016), anak dibawah 5 tahun boleh diberikan mainan namun harus memperhatikan waktu penggunaannya, misalnya anak boleh bermain tetapi hanya boleh bermain setengah jam dan

hanya pada saat senggang akan diperkenalkan mainan tersebut. Seminggu, misalnya pada hari Sabtu atau Minggu. Setelah itu perlu terus berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, menurut Trinika (2015) menambahkan bahwa penggunaan perangkat dengan intensitas tinggi pada masa kanak-kanak berlangsung lebih dari 45 menit per hari dan lebih dari 3 kali per hari. Penggunaan *gadget* yang benar pada masa kanak-kanak sebaiknya tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-3 kali sehari.

Tabel 2.2 Durasi dan Intensitas Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini

Kategori	Durasi	Intensitas
Tinggi	75-120 menit	> 3 kali sehari
Sedang	40-60 menit	2-3 kali sehari
Rendah	5-30 menit	Maks 1-2 kali sehari

Sumber : Putriana et al., (2019)

Berdasarkan uraian tersebut terlihat jelas bahwa penggunaan *gadget* harus mempunyai batasan dan kriteria tertentu dalam penggunaan *gadget* untuk menghindari situasi anak menjadi ketergantungan terhadap penggunaan *gadget*. Hal ini dapat dilihat pada lamanya durasi dan intensitas yang terjadi. Durasi merupakan salah satu dari aspek intensitas yang merupakan waktu lamanya anak dalam menggunakan *gadget*, sedangkan intensitas merupakan lama aktivitas yang ditimbulkan dari rasa nyaman pada anak dalam menggunakan *gadget* dan ditentukan dalam hari atau minggu. Pola penggunaan *gadget* anak dapat dibedakan menjadi tingkat tinggi, sedang, dan rendah. Tipe sedang adalah penggunaan 40 hingga 60 menit per hari, digunakan 2 hingga 3 kali sehari. Namun jika penggunaan perangkat berlangsung lebih dari 60 menit per hari atau lebih dari 120 menit sekali

penggunaan, maka masuk dalam kategori rendah. Oleh karena itu, orang tua harus menerapkan kedisiplinan dan batasan dalam menggunakan *gadget* pada anak kecil, karena penggunaan *gadget* secara terus-menerus tanpa batasan waktu dapat berdampak buruk pada kecanduan *gadget* yang dideritanya saat ia masih kecil.

Dalam Islam, pengembangan dan penggunaan peralatan termasuk dalam masalah muammalah, baik yang diperbolehkan maupun yang dilarang. Kemajuan teknologi sangat penting dalam Islam karena diyakini dapat digunakan untuk membangun peradaban yang lebih baik. Fenomena penggunaan *gadget* pada anak di TK malangsari sebagian besar anak hanya bermain game online atau offline dan jarang menggunakan *gadget* untuk belajar atau mempelajari hal lain yang berdampak positif. Dalam konteks hukum Islam, muncul dua hukum mengenai boleh atau tidaknya anak menggunakannya.

وَالْعَصْرِ ۝ إِنَّ الْإِنْسَانَ لِرَبِّهِ لَكَنُفِيرٌ ۝ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ

Artinya: “kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran.” (Surah Al-Ashr:1-3).

Surat Al Ashr atau demi masa/ waktu adalah surah ke-103 berisi ayat 1-3 dalam Al-Quran. Surat ini berisikan penjelasan tentang hakikat keuntungan dan kerugian di dalam kehidupan serta peringatan tentang pentingnya waktu yang dijalani oleh manusia. Celakalah bagi manusia yang menyia-nyiakan

waktunya dengan hal-hal yang kurang bermanfaat. Kecuali orang yang memiliki iman, selalu menjalankan amal sholeh saling berwasiat terhadap kebenaran dan kesabaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa dalam penggunaan *gadget* pada dasarnya harus tetap menggunakan waktu dengan bijak. Hal ini dapat dilihat dan diukur dengan mengamati intensitas dan durasi dalam penggunaan *gadget* tersebut. Namun dalam penggunaannya harus mempunyai batasan dan kriteria tertentu dalam penggunaan *gadget* untuk menghindari situasi anak menjadi ketergantungan terhadap penggunaan *gadget*. Kemajuan teknologi sangat penting dalam Islam karena diyakini dapat digunakan untuk membangun peradaban yang lebih baik. Dengan kata lain, tidak ada yang salah dengan kemajuan teknologi. Permasalahan hanya muncul ketika masyarakat, khususnya anak-anak, tidak memanfaatkan teknologi sesuai aturan agama.

c. Dampak Penggunaan *Gadget*

Gadget mempunyai banyak manfaat, apalagi jika digunakan dengan benar, seharusnya orang tua boleh mengenalkan *gadget* kepada anak kecil, namun harus diingat bahwa ada dampak positif dan negatifnya. Menurut Handrianto (2013), perangkat *gadget* mempunyai dampak positif dan negatif. Dampak tersebut antara lain:

1. Dampak Positif

- a. Mengembangkan imajinasi (melihat gambar kemudian menggambar dari imajinasi membantu melatih kemampuan berpikir tidak dibatasi

oleh kenyataan).

- b. Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat mengenal huruf, angka, dan gambar untuk membantu melatih proses belajar).
- c. Meningkatkan rasa percaya diri (bila anak memenangkan suatu permainan maka ia akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan tersebut). Rasa percaya diri juga akan membuat siswa bersikap positif dalam menghadapi sesuatu. Sikap positif ini dapat dibagikan kepada lawan bicara untuk memicu perasaan dorongan dan penghargaan (Yulikhah *et al.*, 2019).
- d. Mengembangkan keterampilan membaca, matematika dan pemecahan masalah.

2. Dampak Negatif

- b. Berkurangnya kemampuan konsentrasi saat belajar (saat belajar, anak kehilangan fokus dan hanya mengingat benda saja, misalnya anak mengingat mainan seolah-olah merupakan karakter dalam Game).
- c. Malas membaca dan menulis (akibat penggunaan *gadget*, misalnya anak membuka video di aplikasi YouTube, cenderung hanya melihat gambarnya saja tanpa harus menuliskan pencarian apa yang dibacanya).
- d. Berkurangnya keterampilan sosial (misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitar, tidak memperhatikan kondisi sekitar).
- e. Ketergantungan (anak akan mengalami kesulitan dan menjadi tergantung pada *gadget*). Karena sudah menjadi kebutuhan esensial bagi

- mereka) 5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (yang jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan akibat paparan radiasi pada peralatan, dan juga dapat membahayakan kesehatan mata anak).
- f. Gangguan perkembangan kognitif pada masa kanak-kanak (proses kognitif atau pemikiran psikologis yang berkaitan dengan cara individu belajar, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, mengevaluasi dan berpikir tentang lingkungannya akan terhambat).
 - g. Menekan kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung pendiam, sering meniru bahasa yang didengarnya, menarik diri dan takut berkomunikasi dengan teman atau lingkungan sekitarnya).
 - h. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini (misalnya anak yang melakukan permainan yang mengandung unsur kekerasan akan mempengaruhi perilaku dan pola kepribadiannya sehingga dapat menimbulkan perilaku kekerasan terhadap teman).

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa *gadget* merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk mempermudah kehidupan sehari-hari. Namun, *gadget* itu sendiri memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang bergantung pada penggunaannya. Melihat adanya berbagai dampak positif dan negatif yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget* tersebut, maka perlu adanya pengawasan terutama bagi orang tua kepada anaknya dalam menggunakan *gadget* sehingga *gadget* tersebut masih digunakan sesuai

dengan umurnya yaitu seperti melihat gambar untuk mengembangkan imajinasi, mengenal huruf angka untuk melatih kecerdasan anak, mengembangkan keterampilan dan meningkatkan percaya diri pada anak.

B. Kerangka Berfikir

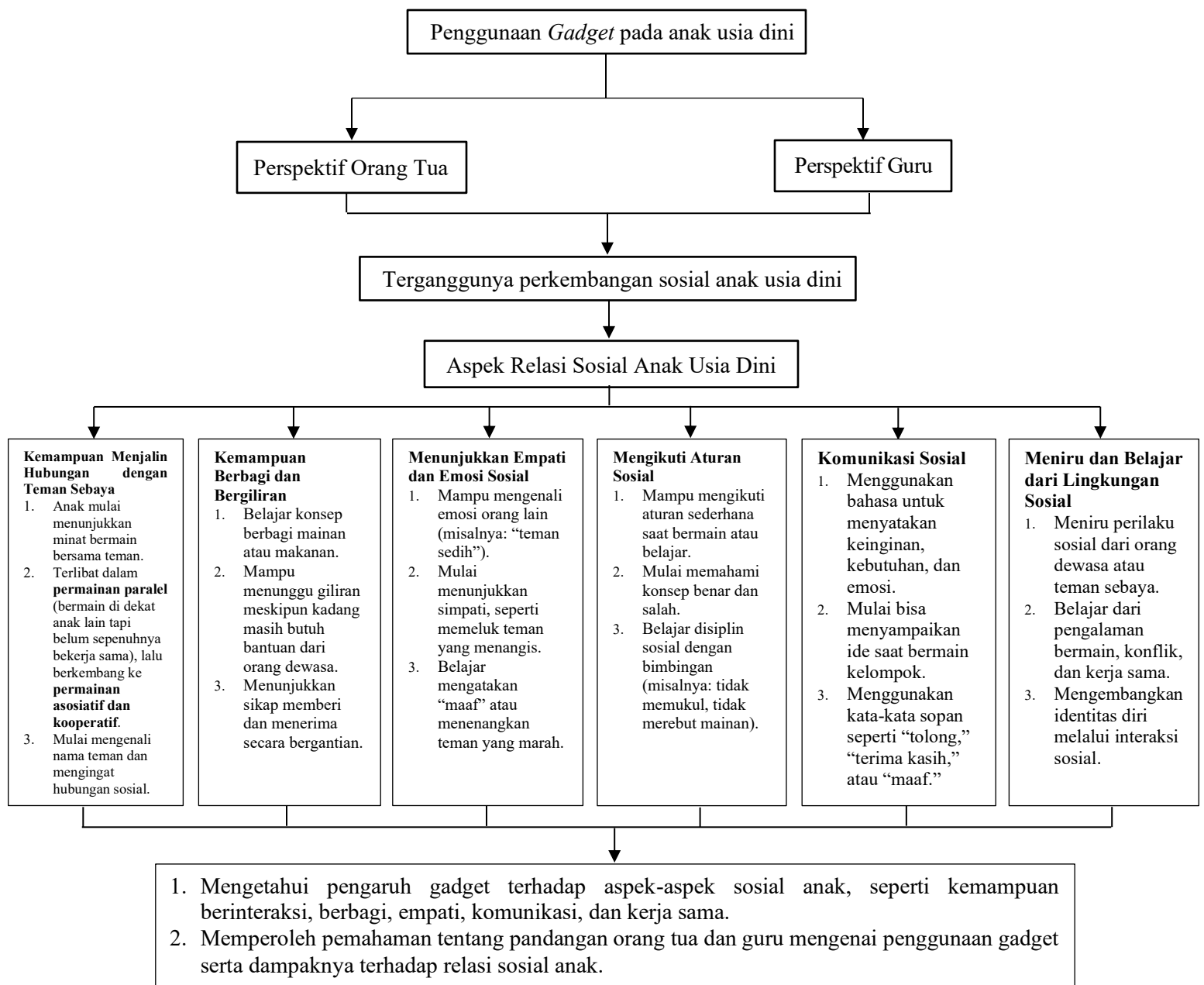
Penggunaan *gadget* sejatinya merupakan perkembangan teknologi yang dapat memberikan banyak keuntungan bagi anak apabila dapat dimanfaatkan dengan baik, namun jika terlalu berlebihan dalam penggunaannya maka *gadget* juga dapat memberikan dampak negatif bagi anak usia dini. Di era perkembangan teknologi yang sudah semakin pesat ini, pemanfaatan teknologi sebagai sarana dalam mempermudah kegiatan sehari-hari terutama pada kegiatan belajar dimana *gadget* dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang kreatif sehingga anak lebih mudah menangkap materi-materi yang ada dengan animasi-animasi yang disajikan. Dampak penggunaan *gadget* bagi anak yang harus diperhatikan ialah dampak pada perkembangan sosial anak usia dini. Hal ini harus diperhatikan dikarenakan perkembangan sosial anak harus dimulai sejak anak masih usia dini. Perkembangan sosial merupakan aspek perkembangan yang sangat penting bagi semua anak, karena merupakan salah satu faktor kunci keberhasilan di masa depan. Anak usia dini merupakan masa emas bagi seluruh aspek perkembangan, termasuk aspek sosial. Perkembangan sosial merupakan proses belajar individu dalam berinteraksi dengan orang lain, mengembangkan keterampilan sosial dan menyesuaikan dengan norma-norma sosial dan kelompok. Perkembangan sosial merupakan bagian dari perkembangan psikososial. Perkembangan psikososial mencakup keseluruhan dari pengalaman sosial dan bagaimana hal itu membentuk

kepribadian dan kesejahteraan mental seseorang. Perkembangan psikososial ini dipengaruhi oleh interaksi antara faktor internal (psikis) dan eksternal (sosial) yang berarti bahwa pengalaman sosial, hubungan dan tuntutan mempengaruhi perkembangan emosi, pikiran dan perilaku individu.

Ditemukan bahwa anak dengan usia yang masih belum cukup dianggap rentan dalam menggunakan *gadget* karena masih belum bisa mengetahui mana yang baik dan mana yang benar. Penggunaan *gadget* dengan durasi waktu yang cukup lama juga dianggap dapat memberikan perubahan bagi setiap individu anak terutama berdampak pada relasi sosialnya. Hal ini dirasakan oleh orang tua sebagai wali murid di TK Pertiwi Malangsari serta Guru sebagai pengajar di TK tersebut dimana lokasi tersebut merupakan lokasi penelitian. Peristiwa yang dirasakan oleh orang tua setelah anak terlalu sering diberikan *gadget* diantaranya yaitu anak terlalu fokus bermain *gadget* saja tidak mau bergaul dengan teman sekitar dan anak suka membantah. Anak membantah saat orang tua menyuruh mereka melakukan sesuatu, karena munculnya rasa emosi yang ada dalam diri karena mereka merasa terganggu saat sedang bermain *gadget* kemudian disuruh melakukan sesuatu yang dianggapnya kurang menarik. Selain itu anak juga menjadi tidak disiplin waktu dimana anak lebih tertarik untuk menggunakan *gadget* dalam kesehariannya sehingga jika disuruh belajar tidak mau dan malas. Namun masih ada hal lain yang dirasakan oleh beberapa orang tua yang masih memberikan batasan-batasan dalam penggunaan *gadget* sehingga tidak memberikan perubahan besar pada perilaku anak. Anak masih tetap menurut jika diberikan nasihat ataupun arahan dari orang tua. Peristiwa lain yang juga dirasakan oleh guru sebagai pengajar anak usia dini di TK Pertiwi

Malangsari tersebut juga merasakan dampaknya. Di sekolah pun anak menjadi tidak mau bermain dengan temannya di kelasnya sehingga tidak ada sosialisasi atau komunikasi dengan teman sebayanya. Selain itu juga anak menjadi egois dan ingin menang sendiri saat memegang mainan atau bermain bersama. Munculnya rasa tidak percaya diri juga ada pada sebagian anak sehingga saat anak diminta untuk maju ke depan kelas menjadikan anak tidak mau tampil di depan teman-temannya. Di sisi lain mungkin bagi sebagian orang tua yang sudah memberikan batasan dalam penggunaan *gadget* bagi anak justru juga merasakan perbedaan perilaku. Seperti diantaranya anak masih memahami aturan di dalam kelas, anak masih mau berbagi dengan teman di kelas, anak masih mau mengobrol dengan teman di kelas. Selain itu anak juga patuh jika diberitahu orang tua serta masih mau bermain dengan teman di sekitar rumah. Hal ini mungkin karena emosional yang dimiliki anak sudah terpenuhi dimana terjadi interaksi bahwa anak boleh bermain *gadget* namun harus tetap menjalankan tanggung jawabnya seperti belajar, mengaji dan kegiatan lainnya yang lebih bermanfaat. Terjadinya masalah tersebut diketahui peneliti bahwa ada sebagian orang tua yang masih membiarkan anaknya bermain *gadget* karena diduga masih kurang pekanya pemahaman orang tua terkait bagaimana dampak dari penggunaan *gadget* tersebut bagi relasi sosial anak. Guru di sekolah juga ikut merasakan dampaknya karena sikap anak juga akan terbawa di dalam kelas sehingga bagi beberapa guru ada yang kesulitan menghadapi murid yang kurang patuh dalam aturan di kelas. Adanya perbedaan peristiwa tersebut tentunya menjadi perhatian bagi peneliti juga untuk membahas adanya dampak dari penggunaan *gadget* bagi relasi sosial setiap anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada peristiwa di atas kemudian akan dijadikan fokus penelitian apakah penggunaan *gadget* dengan durasi yang berlebihan dapat memberikan dampak pada relasi sosial anak. Dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap aspek-aspek sosial anak, seperti kemampuan berinteraksi, berbagi, empati, komunikasi, dan kerja sama. Serta memperoleh pemahaman tentang pandangan orang tua dan guru mengenai penggunaan gadget serta dampaknya terhadap relasi sosial anak. Berikut merupakan kerangka berfikir penelitian.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Studi ini menggunakan penelitian kualitatif karena fleksibilitasnya, yang memungkinkan eksplorasi lebih mendalam terhadap pengalaman manusia, respons emosional, dan perasaan. Namun, mengingat sifat sensitif topik penelitian ini, dapat dimengerti bahwa beberapa individu mungkin merasa ragu atau enggan untuk berpartisipasi dalam wawancara (Salama *et al.*, 2022). Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena-fenomena yang dialami subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara komprehensif dan melalui uraian dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dalam konteks fisik dan alam tertentu dengan menggunakan banyak metode alami yang berbeda Moleong (2016). Penelitian deskriptif adalah penelitian yang menyelidiki keadaan, kondisi, atau hal lain Arikunto (2014). Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang bertujuan mengungkap fakta empiris secara ilmiah objektif berdasarkan logika dan proses ilmiah, serta didukung metode dan teori yang beralasan ilmiah dalam mengejar pembelajaran Mukhtar (2013). Penelitian ini bertujuan untuk menggali dan mengetahui informasi sebanyak-banyaknya, serta memberikan wawasan mengenai dampak intensitas penggunaan *gadget* dalam pencapaian relasi sosial anak di TK Pertiwi Malang Sari.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi Malang Sari. Objek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu perkembangan psikologi anak usia dini utamanya pada relasi sosial anak usia dini di TK Pertiwi Malang Sari.

C. Sumber Data

Data merupakan hasil catatan penulis, baik berupa fakta maupun angka. Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari data yang diperoleh. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, selebihnya tindakan adalah data tambahan seperti dokumen, dan lain-lain. Sumber data yang digunakan peneliti dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Berikut penjelasan dari sumber data yang digunakan.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang berupa ucapan atau ungkapan lisan, gerak atau tingkah laku yang dilakukan oleh subjek penelitian (narasumber) berkaitan dengan *central phenomena* yang diteliti. Sumber data primer yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu wawancara dengan orang tua murid, guru dan murid yang ada di TK Pertiwi Malang Sari.

2. Data Sekunder

Sumber sekunder bisa juga disebut sumber pelengkap atau sumber pendukung. Sumber sekunder merupakan sumber data yang tidak secara langsung menyediakan data untuk pengumpulan data, misalnya dalam bentuk dokumen atau melalui yang lain. Data sekunder yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu referensi buku-buku, jurnal ataupun penelitian terdahulu

yang berkaitan tentang psikologi perkembangan anak utamanya relasi sosial pada anak usia dini.

D. Cara Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahapan penelitian yang paling strategis karena tujuan utama penelitian adalah mengumpulkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan memperoleh data yang memenuhi standar yang telah ditetapkan. Untuk memperoleh data yang natural dan obyektif dari lokasi penelitian, penulis harus menggunakan berbagai metode pengumpulan data untuk mencapai tujuan penelitian. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan, penulis menggunakan metode wawancara.

Dalam penelitian ini peneliti harus mencari dan memilih responden yang dapat menceritakan peristiwa dan pengalaman yang dialaminya (Salama & Chikudate, 2021). Oleh karena itu, wawancara merupakan suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan dialog atau tanya jawab dengan orang-orang yang dapat memberikan informasi atau wawasan. Jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara mendalam, yaitu proses pengumpulan informasi untuk tujuan penelitian dan merupakan suatu metode bertanya dan menjawab pertanyaan secara langsung antara pewawancara dengan pemberi informasi. Penelitian ini membutuhkan informasi yang empatik dan terperinci, oleh karena itu, upaya dilakukan untuk membangun lingkungan yang nyaman di rumah orang yang diwawancarai atau di lokasi yang menjadi pilihan mereka (Salama *et al.*, 2020).

Wawancara dilakukan dengan orang tua sebagai wali murid anak dan guru di TK Pertiwi Malangsari. Pertanyaan sentral dari penelitian ini menyangkut bagaimana dan dinamika di antara orang-orang yang mengalami dampak intensitas penggunaan *gadget* pada anak yang ada di TK Pertiwi Malangsari (Salama & Chikudate, 2021).

Tabel 3.1 Karakteristik Subjek

No	Nama (inisial)	Usia	Pekerjaan	Bermain <i>gadget</i> untuk apa	Durasi waktu bermain <i>gadget</i>	Frekuensi bermain <i>gadget</i>
1						
2						
3						
dst						

Tabel 3.2 Panduan Wawancara Orang Tua

Aspek	Informasi yang ditangkap	Item Pertanyaan
Kesadaran Diri	Kemampuan anak dalam mengenali diri, penilaian diri dan kepercayaan diri	a. Bagaimana mengawasi dan mengontrol penggunaan <i>gadget</i> pada anak b. Bagaimana perilaku anak kepada orang yang belum dikenal c. Bagaimana perilaku anak ketika disuruh belajar di rumah
Tanggung Jawab	Kemampuan anak akan rasa tanggung jawab dan menyelesaikan tugas baik individu maupun kelompok	a. Bagaimana perilaku anak setelah mendapatkan sesuatu yang diinginkan b. Bagaimana perilaku anak ketika orang tua mengambil <i>gadget</i> yang sedang digunakannya c. Bagaimana perilaku anak ketika dipinjami <i>gadget</i> untuk bermain

Perilaku Prososial	Kemampuan anak untuk berperilaku baik terhadap orang lain	a. Bagaimana interaksi anak dalam keluarga sebelum dan sesudah penggunaan <i>gadget</i> b. Bagaimana perilaku anak dalam menyikapi peraturan di rumah c. Bagaimana respon anak ketika dimintai sesuatu d. Bagaimana perilaku anak ketika dilarang melakukan sesuatu
--------------------	---	--

Tabel 3.3 Panduan Wawancara Guru

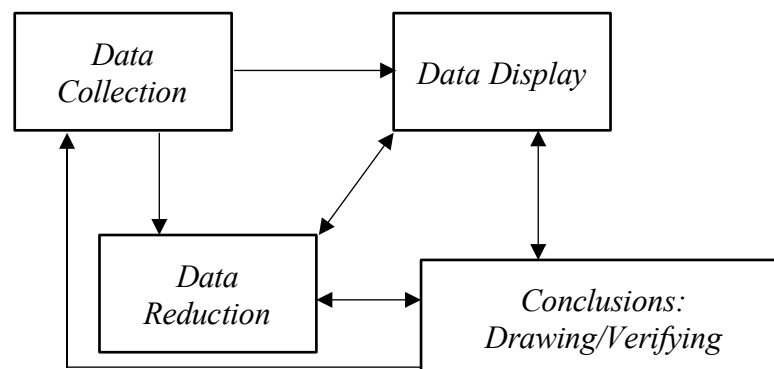
Aspek	Informasi yang ditangkap	Item Pertanyaan
Kesadaran Diri	Kemampuan anak dalam mengenali diri, penilaian diri dan kepercayaan diri	a. Bagaimana perilaku anak ketika disuruh maju ke depan kelas b. Bagaimana perilaku anak saat berada dalam satu kelompok belajar
Tanggung Jawab	Kemampuan anak akan rasa tanggung jawab dan menyelesaikan tugas baik individu maupun kelompok	a. Bagaimana prestasi belajar anak sebelum dan sesudah mengenal <i>gadget</i> b. Bagaimana minat belajar anak di dalam kelas
Perilaku Prososial	Kemampuan anak untuk berperilaku baik terhadap orang lain	a. Bagaimana perilaku anak dalam mentaati peraturan di kelas b. Bagaimana perilaku anak saat bermain dengan temannya c. Bagaimana perilaku anak ketika berbagi mainan dengan temannya d. Bagaimana perilaku anak saat belajar kelompok dengan temannya e. Bagaimana perilaku anak ketika temannya meminta tolong di kelas

Tabel 3.4 Panduan Wawancara Anak

Aspek	Informasi yang ditangkap	Item Pertanyaan
Kesadaran Diri	Kemampuan anak dalam mengenali diri, penilaian diri dan kepercayaan diri	a. Bagaimana sikap anak ketika ada teman baru yang mengajak kenalan b. Bagaimana perilaku anak saat berada pada situasi yang tidak nyaman c. Bagaimana sikap anak saat mengalami kegagalan dalam melakukan sesuatu d. Bagaimana sikap anak ketika ada teman atau orang lain yang jahil
Tanggung Jawab	Kemampuan anak akan rasa tanggung jawab dan menyelesaikan tugas baik individu maupun kelompok	a. Bagaimana waktu belajar anak, lebih banyak waktu belajar atau bermain <i>gadget</i> b. Bagaimana kondisi mata anak setelah menggunakan <i>gadget</i> c. Bagaimana sikap anak setelah mendapatkan sesuatu yang diinginkan d. Bagaimana sikap anak ketika sedang bertengkar dengan temannya
Perilaku Prososial	Kemampuan anak untuk berperilaku baik terhadap orang lain	a. Bagaimana perilaku anak ketika diajak bicara oleh orang tua/guru, mendengarkan dengan baik atau menyela pembicaraan b. Bagaimana interaksi anak dengan orang disekitar sebelum dan sesudah menggunakan <i>gadget</i>

E. Prosedur Analisis Dan Interpretasi Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif, yaitu analisis yang didasarkan pada adanya hubungan semantik antar permasalahan penelitian. Analisis kualitatif dilakukan dengan tujuan peneliti memahami makna data untuk menjawab masalah penelitian. Oleh karena itu, dalam analisis kualitatif, data yang dikumpulkan harus disistematisasikan, distrukturkan, disemantikkan dan disintesiskan sehingga mempunyai makna yang utuh. Analisis data kualitatif menurut Sugiyono (2017) dilakukan secara interaktif dan berlanjut hingga selesai. Analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis data model Miles Huberman yang meliputi reduksi data, visualisasi data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. Langkah-langkah analisis data menurut Sugiyono (2017) dapat digambarkan dengan menggunakan diagram berikut:



Gambar 3.1 Analisis Data Model Miles dan Huberman

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pertama, peneliti melakukan pengumpulan data setelah pengumpulan data.

Pengumpulan data yang dilakukan peneliti ini diperoleh dari hasil wawancara

yang dicatat dalam catatan lapangan. Catatan yang diambil ini meliputi pertanyaan-pertanyaan terkait kondisi psikologi relasi sosial anak yang dianggap ada perbedaan sehingga perlu digali lebih dalam apakah masalah tersebut diakibatkan karena terlalu seringnya bermain *gadget*.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Pada langkah kedua, peneliti memilih data yang diperoleh dan menyusunnya secara berurutan dan teratur. Data yang sudah dicatat oleh peneliti tersebut dikelompokkan berdasarkan kode-kode penelitian yang disusun secara teratur dan dibuat oleh peneliti guna memudahkan dalam kegiatan analisis selanjutnya. Reduksi data ini juga memudahkan peneliti untuk memilih dan memilah data yang penting dalam hasil penelitian.

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Langkah ketiga, setelah peneliti menyusun datanya, maka peneliti melanjutkan untuk mengolah data tersebut, sehingga apabila ada data yang kurang sesuai dengan kebutuhan penelitian, maka peneliti dapat mengubahnya agar sesuai dengan kebutuhan penelitian. Koreksi data melibatkan koreksi data jika terjadi kesalahan di dalamnya. Selama proses pengumpulan data, kesalahan pada data akan diperbaiki atau ditambah dengan cara mengumpulkan kembali data atau memasukkan data tambahan yang dianggap hilang.

4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion, Drawing/Verifying*)

Setelah data ditampilkan, langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan. Langkah selanjutnya peneliti menganalisis data dan mendeskripsikannya agar dapat dipahami dan jelas sesuai tujuan penelitian. Penarikan kesimpulan ini

dilakukan untuk menemukan atau memahami makna, keteraturan pola yang tampak, dan alur sebab akibat atau proporsi kesimpulan yang ditarik yang perlu segera dibuktikan kebenarannya.

F. Keabsahan Data

Kualitas data atau hasil temuan suatu penelitian kualitatif ditentukan dari keabsahan data yang dihasilkan atau lebih tepatnya keterpercayaan, keautentikan dan kebenaran terhadap data, informasi, atau temuan yang dihasilkan dari penelitian yang telah dilakukan Afyanti & Rachmawati (2014). Dalam pengujian keabsahan data, metode penelitian kualitatif menggunakan istilah yang berbeda dengan penelitian kuantitatif. Ada 4 istilah yang umum digunakan dalam menyatakan keabsahan data (trustworthiness) Sugiyono (2018).

1. Uji Kredibilitas Data (Kepercayaan Data)

Kredibilitas data merupakan keterpercayaan, ketepatan dan keakurasian suatu data yang dihasilkan dari studi kualitatif yang menjelaskan derajat atau nilai kebenaran dari data yang dihasilkan termasuk proses analisis data tersebut dari penelitian yang dilakukan Afyanti & Rachmawati (2014). Teknik yang digunakan untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini adalah triangulasi data. Triangulasi data merupakan suatu teknik yang mengutamakan keefektifan hasil penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif yang meliputi penggunaan susunan kata yang dapat dipengaruhi oleh kredibilitas informan, waktu pengungkapan, dan kondisi yang dialami. Oleh karena itu, peneliti harus melakukan triangulasi, artinya meneliti data dari sumber yang berbeda dengan cara yang berbeda dan waktu yang berbeda. Oleh karena itu terdapat triangulasi sumber dan triangulasi waktu.

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menilai keandalan data dilakukan dengan cara memverifikasi data yang diperoleh dari berbagai sumber. Berdasarkan informasi di atas, peneliti bermaksud untuk menggali data mengenai dampak intensitas penggunaan *gadget* terhadap relasi sosial anak, dampak negatif dan positif penggunaan *gadget* pada masa kanak-kanak di TK Pertiwi Malangsari. Untuk mencapai kepercayaan tersebut, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- i. Membandingkan hasil data dari pengamatan dengan hasil data dari wawancara
- ii. Membandingkan apa yang diungkapkan oleh orang tua satu dengan apa yang diungkapkan oleh orang tua yang lain.
- iii. Membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen terkait

b. Triangulasi Waktu

Waktu juga dapat mempengaruhi keandalan data. Oleh karena itu, pengecekan keandalan data dapat dilakukan dengan cara verifikasi melalui wawancara, observasi dan dokumen pada waktu atau situasi yang berbeda. Berdasarkan teknik di atas, maka dalam penelitian ini penulis membandingkan data yang diperoleh dari sumber primer dengan data yang diperoleh dari sumber sekunder. Dalam hal ini penulis membandingkan data yang diperoleh saat mewawancarai orang tua satu dengan data yang diperoleh saat mewawancarai orang tua yang lain. Selain itu penulis juga membandingkan data yang diperoleh dari wawancara dengan data yang

diperoleh dari observasi dan dokumen, untuk mengetahui kelengkapan data yang diperoleh dari wawancara dengan kenyataan sebenarnya.

2. Uji Transferabilitas (Keteluhan Data)

Menurut Afiyanti & Rachmawati (2014) seberapa mampu suatu hasil penelitian kualitatif dapat dialihkan dan diaplikasikan pada keadaan atau konteks lain atau kelompok atau kelompok partisipan lainnya merupakan pertanyaan untuk menilai kualitas tingkat keteralihan atau transferabilitas. Penelitian keteralihan suatu penelitian kualitatif yang ditentukan oleh para pembaca.

Menurut Sugiyono (2018) agar orang lain dapat memahami hasil penelitian kualitatif sehingga ada kemungkinan untuk menerapkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti dalam pembuatan laporannya harus memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis dan dapat dipercaya. Dengan demikian maka pembaca menjadi jelas atas hasil penelitian tersebut, sehingga dapat memutuskan dapat atau tidaknya untuk mengaplikasikan hasil penelitian tersebut ditempat lain.

3. Uji Dependabilitas (Ketergantungan)

Menurut Sugiyono (2018) dalam penelitian kualitatif uji dependability dilakukan dengan menlaukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Dependabilitas mempertanyakan tentang konsistensi dan reabilitas suatu masalah yang digunakan lebih dari sekali penggunaan yang menunjukkan bahwa data mempunyai kestabilan dari waktu ke waktu. Peneliti melakukan suatu analisis data yang terstruktur dan mengupayakan untuk menginterpretasikan hasil penelitiannya dengan benar sehingga pembaca dapat membuat kesimpulan yang sama. Afiyanti & Rachmawati (2014).

4. Pengujian Konfirmabilitas

Uji konfirmabilitas yaitu ketersediaan peneliti untuk mengungkapkan secara terbuka proses dan elemen-elemen penelitiannya. Menurut Sugiyono (2018) uji konfirmabilitas mirip dengan uji dependabilitas, sehingga pengujiannya dapat dilakukan secara bersamaan. Menguji konfirmabilitas berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses yang dilakukan. Bila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar konfirmabilitas.

G. Etika Penelitian

Penelitian merupakan upaya untuk mengungkap kebenaran. Etika dalam proses penelitian merupakan bagian penting dalam upaya mencari kebenaran. Etika mengacu pada prinsip-prinsip moral yang mengontrol atau mempengaruhi perilaku. Etika penelitian dapat diartikan sebagai penerapan prinsip moral dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan hasil penelitian. Etika penelitian dalam penelitian kualitatif mengacu pada bagaimana peneliti merumuskan topik penelitian, merencanakan penelitian, mengakses data, mengumpulkan data, menyimpan data, menganalisis data, dan melaporkan pokok permasalahan secara bertanggung jawab dan etis Sarosa (2012). Berikut merupakan hal-hal yang harus diperhatikan dalam menjaga etika penelitian, diantaranya yaitu:

1. Protection form Harm

Segala sesuatu yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian tidak boleh melanggar hak-hak pihak yang terlibat sebagai subjek penelitian, apalagi sampai terjadi tindakan pemaksaan atau kekerasan yang bersifat fisik dan psikis.

2. Informed Consent

Setiap orang yang terlibat dalam penelitian harus mengungkapkan niatnya secara tertulis untuk memastikan bahwa mereka tidak akan dikenakan paksaan apapun dari peneliti.

3. *Privacy*

Peneliti harus mampu menjaga dan menjamin kerahasiaan informasi yang diterimanya dari subjek penelitian, termasuk menjaga kerahasiaan mengenai identitas subjek penelitian.

4. *Knowledge of Result*

Subyek berhak menerima pengetahuan dari hasil penelitian yang menyangkut dirinya. Oleh karena itu, peneliti dituntut untuk proaktif mengkomunikasikan hasil penelitiannya kepada subjek atas permintaannya dan memberikan umpan balik berdasarkan hasil penelitian kepada subjek.

5. *Beneficial Treatments*

Ketika seorang peneliti memberikan perlakuan tertentu terhadap kondisi suatu subjek sebagai bagian dari penelitian yang sedang berlangsung, maka diasumsikan bahwa perlakuan tersebut akan memberikan manfaat bagi subjek dengan memperbaiki kondisinya atau memperoleh solusi terhadap masalahnya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Informan

1. Proses Pengumpulan Data Narasumber

Dalam proses pengumpulan data narasumber yang dilakukan peneliti, sebelumnya peneliti menyelesaikan tahapan yang dimulai dari mengurus surat izin penelitian yang digunakan dalam melaksanakan pengambilan data melalui proses wawancara. Setelah diperoleh izin penelitian, peneliti kemudian berkoordinasi dengan pihak-pihak yang akan menjadi narasumber dalam penelitian ini. Pihak-pihak tersebut dipilih oleh peneliti berdasarkan pertimbangan tertentu, sehingga narasumber yang dipilih merupakan orang yang dianggap betul-betul dapat memberikan jawaban yang dibutuhkan oleh peneliti. Penelitian tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Relasi sosial Anak di TK Pertiwi Malangsari ini dilakukan mulai tanggal 9 November 2024. Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan melakukan wawancara sebagai sumber data utama, lalu melakukan triangulasi guna memverifikasi kebenaran dari data yang didapatkan hasil proses wawancara dengan narasumber. Selama proses pengambilan data, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan untuk narasumber dengan tujuan agar peneliti dapat menggali lebih dalam terkait dampak penggunaan *gadget* terhadap relasi sosial anak.

a. Responden 1

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap relasi sosial anak melalui wawancara. Berdasarkan biodata yang sudah didapatkan dari narasumber, diketahui bahwa narasumber berinisial A merupakan salah satu dari guru di TK Pertiwi Malangsari. Ibu A sehari-harinya berprofesi sebagai guru di TK Pertiwi Malangsari. Ibu A sudah mengabdikan untuk mengajar di TK ini selama 4 tahun lamanya. Selama kegiatan belajar di sekolah berlangsung Ibu guru A ini tidak memberikan akses anak untuk bermain *gadget*, karena memang agar anak bisa fokus dengan aturan dan kegiatan belajar di dalam kelas.

Selama kegiatan pembelajaran di kelas, A menjelaskan bahwa sebagian besar anak di dalam kelas dapat menjalankan tugasnya sesuai dengan aturan kelas yang ada. Anak-anak juga masih mau bermain bersama seperti berbagi mainan dan bermain secara berkelompok. Kemampuan dalam bersosialisasi juga sudah ditemukan oleh A di dalam kelas. Sayangnya, kemandirian pada diri anak masih belum tumbuh karena anak masih belum bisa pergi ke toilet sendiri baik itu BAK ataupun BAB. Namun terdapat anak yang memiliki sifat menyimpang yaitu egois terhadap teman-temannya. Anak ini memang selama proses belajar tidak bisa fokus akan apa yang ada di hadapannya. Menurut cerita yang ada, anak ini memang jika diluar kelas selalu diberikan *gadget* alih-alih karena ia selalu ditinggal oleh kedua orang tuanya. Hal ini

menunjukkan bahwa adanya dampak yang terjadi akibat dari penggunaan *gadget* yang berlebihan dari anak tersebut.

b. Responden 2

Berdasarkan biodata yang sudah didapatkan dari narasumber, diketahui bahwa narasumber berinisial Ibu B ini merupakan salah satu dari guru di TK Pertiwi Malangsari. Ibu B sehari-harinya berprofesi sebagai guru di TK Pertiwi Malangsari. Ibu sudah mengabdikan untuk mengajar di TK Pertiwi Malangsari berjalan selama 5 tahun. Selama kegiatan belajar di kelas memang Ibu guru B ini tidak memberikan akses anak untuk bermain *gadget*, karena memang sudah aturannya anak dilarang bermain *gadget* saat di dalam kelas agar anak bisa fokus dengan aturan dan kegiatan belajar di dalam kelas.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu B mengungkapkan bahwa sebagian anak mampu melakukan interaksi dengan temannya dalam satu kelompok belajar dan berani untuk tampil di depan kelas, namun juga masih ada yang masih malu-malu saat harus maju ke depan kelas. Hasil pengamatan responden membuktikan bahwa anak mau bermain dan berbagi mainan dengan teman sebaya meski masih ada beberapa yang egois dan ingin menang sendiri. Anak di dalam kelas juga sudah mampu dan peka untuk saling tolong menolong sesama teman. Anak juga bertanggung jawab dalam meningkatkan prestasi selama belajar di kelas serta berani untuk pergi ke toilet sendiri meskipun masih sebatas BAK saja. Sampai saat ini anak masih belum bisa mandiri untuk melakukan BAB sendiri dan masih harus dalam pengawasan.

c. Responden 3

Ibu C sebagai responden 3 dalam penelitian ini merupakan wali murid dari salah satu anak yang sekolah di TK Pertiwi Malangsari. Ibu C ini sehari-harinya berprofesi sebagai pedagang. Ibu C menjelaskan bahwa beliau memberikan akses untuk anaknya bermain *gadget* setiap harinya. Ibu C mengatakan bahwa hampir setiap hari mengizinkan anak bermain hape dalam waktu pulang sekolah bahkan malam bermain *gadget* lagi. Hal ini dilakukan ibu C karena jika ditegur anaknya menolak dan ingin bermain *gadget* secara terus menerus. Ibu C mengakui bahwa sudah berusaha untuk pelan-pelan mengingatkan agar anak mengurangi waktu penggunaan *gadget* namun masih kesulitan.

Berdasarkan peristiwa yang dirasakan ibu C ditemukan beberapa dampak dari penggunaan *gadget* tersebut terhadap perubahan sikap yang dimiliki anak. Perubahan sikap yang dirasakan yaitu anak suka meniru apa yang sudah dilihatnya saat bermain *gadget* sehingga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti saat orang tua meminta tolong ia berani menolak. Selain itu, dampak yang dirasakan oleh Ibu C yaitu berkurangnya komunikasi antara orang tua dengan anak sehingga menjadikan anak lebih fokus terhadap *gadget* dibandingkan dengan apa yang terjadi di sekitarnya. Namun peristiwa ini tidak merubah sikap anak dalam menyelesaikan tanggung jawabnya untuk belajar setiap hari, jam belajar dengan jam bermain masih diusahakan seimbang agar anak juga tetap dapat meningkatkan prestasinya. Selain itu juga anak masih mau mentaati peraturan yang ada di

rumah dan membantu saat orang tua membutuhkan pertolongannya.

d. Responden 4

Responden 4 yaitu Ibu D yang juga merupakan wali murid anak di TK Pertiwi Malangsari. Ibu D ini menjalankan kegiatan sehari-hari sebagai pekerja pabrik, sehingga dapat dipastikan bahwa Ibu D memiliki keterbatasan waktu dalam menghabiskan kesehariannya dengan anak. Namun Ibu D masih berusaha meluangkan waktu yang terbaik untuk anaknya. Ibu D mengungkapkan bahwa beliau mengizinkan anaknya untuk bermain *gadget* bahkan memberikan fasilitas anaknya dengan membelikan *gadget* sendiri. Hal ini dilakukan Ibu D karena beliau beranggapan bahwa jika tidak dibelikan maka anak akan merebut hp beliau sehingga menghindari hal tersebut beliau membelikan anaknya *gadget*. Ibu D menjelaskan bahwa durasi anak untuk bermain *gadget* kurang lebih selama 2 jam bahkan lebih setiap harinya.

Berdasarkan penjelasan Ibu D beliau merasakan dampak yang terjadi setelah anak diberikan keluasaan untuk memiliki *gadget* sendiri dan bermain *gadget* setiap waktu. Beliau melihat bahwa anak menjadi kecanduan dan lebih tertarik untuk bermain *gadget* dibanding belajar. Fokus yang dimiliki anak juga berubah karena anak lebih fokus untuk bermain *gadget* dan menjadi cuek sehingga tidak memperdulikan situasi yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga anak menjadi egois dan hanya ingin bermain *gadget* saja sehingga anak lepas tanggung jawab dari wajib belajar di rumah dan tidak memperhatikan nasihat yang diberikan oleh orang tua.

e. Responden 5

Responden 5 merupakan salah satu anak yang menjadi murid di TK Pertiwi Malang Sari. Responden 5 merupakan adik E yang tergolong aktif di kelas dan bersedia untuk dijadikan sebagai responden dalam penelitian ini. Adik E merupakan salah satu murid yang duduk di bangku TK B. Adik E mengakui bahwa ia hampir setiap hari bermain *gadget* dengan durasi 2 jam setiap harinya. Meskipun terkadang ia mengaku bosan walau hanya bermain *gadget* saja, namun adik E menjadi salah satu anak yang candu akan bermain *gadget* terutama pada saat liburan sekolah. Hal ini berarti bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada adik E tergolong tinggi karena hampir setiap hari serta durasi yang juga panjang setiap harinya.

Melihat adik E sebagai pengguna *gadget* dengan intensitas yang tinggi tersebut membuktikan fakta yang berbeda yaitu adik E masih mau berinteraksi dengan lingkungan sekitar seperti bermain dengan teman sebayanya dan berkomunikasi dengan orang yang ada di sekitarnya. Selain itu, adik E juga masih tetap menjalankan tanggung jawab belajar dan menyelesaikan tugasnya. Namun seringnya bermain *gadget* justru memberikan dampak pada kesehatan mata adik E namun ia tetap mau belajar. Adik E merupakan anak dengan pribadi yang cukup berani dalam menghadapi situasi yang terjadi serta dapat menyelesaikan masalah sendiri seperti saat ia sedang menghadapi masalah dengan teman lain sampai hampir berantem ia justru berani melawan dan menghadapi situasi tersebut. Peristiwa ini diakuinya karena ia menjelaskan bahwa ia tidak takut dengan situasi yang terjadi padanya.

f. Responden 6

Responden 6 juga merupakan murid yang ada di TK Pertiwi Malang Sari. Responden 6 merupakan adik dengan inisial F yang sedang duduk di bangku TK B. adik F ini menjadi salah satu responden dalam penelitian ini karena adik F merupakan anak yang aktif dalam menggunakan *gadget* setiap harinya. Adik F mengaku bahwa ia sangat suka bermain *gadget* yaitu memainkan salah satu permainan yang ada di *gadget*. Ia bermain *gadget* dengan durasi yang panjang seperti pulang sekolah dan lanjut bermain lagi saat malam hari. Waktu yang dihabiskan lebih banyak untuk bermain *gadget* dibandingkan belajar, terutama pada saat libur sekolah.

Melihat candunya adik F bermain *gadget* memberikan dampak pada kesehatan matanya menurun sehingga menjadikan adik F mudah lelah dan waktu belajar menjadi tersita karena tidak seimbangnya waktu belajar dan bermain tersebut. Adik F juga mengakui bahwa ia malas untuk bermain keluar karena ia lebih tertarik untuk bermain *gadget* di rumah sehingga anak menjadi minim interaksi dan komunikasi dengan lingkungan sekitar. Dampak lain yang terjadi anak tidak mudah putus asa saat mengalami kegagalan karena terbiasa saat bermain permainan yang ada di *gadget* sehingga ia juga menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun pribadi anak yang masih penakut untuk bertemu dengan orang luar yang masih harus diperbaiki lagi.

Berikut ini merupakan hasil reduksi data narasumber dalam penelitian ini:

Tabel 4.1 Karakteristik Subjek

No	Nama (Inisial)	Usia	Lama Bekerja	Dampak Yang Dirasakan
1	A	40 Tahun	4 Tahun	1. Anak masih mau bersosialisasi 2. Belum mandiri untuk ke toilet sendiri 3. Terdapat anak yang egois dan tidak mau berbagi 4. Anak masih memahami mana yang boleh dan tidak dilakukan 5. Anak menjadi berani dalam menghadapi masalah
2	B	42 Tahun	5 Tahun	1. Tidak ada aktivitas penggunaan <i>gadget</i> saat berada di dalam kelas 2. Anak masih malu-malu saat harus maju ke depan kelas 3. Anak mau berbaur dan berkomunikasi dengan teman saat di kelas 4. Anak mau menolong temannya saat di kelas 5. Anak sudah bisa ke toilet sendiri untuk BAK, namun masih belum bisa BAB sendiri 6. Anak masih mau belajar di kelas
No	Nama (Inisial)	Usia	Pekerjaan	Dampak Yang Dirasakan
3	C	35 Tahun	Pedagang	1. Intensitas penggunaan <i>gadget</i> tinggi karena hampir setiap hari dan durasi yang lama 2. Anak masih mau belajar di rumah 3. Anak suka meniru sikap yang telah dilihatnya saat bermain <i>gadget</i> 4. Anak terkadang masih mau jika orang tua membutuhkan pertolongan 5. Komunikasi antara anak dan orang tua menjadi berkurang

4	D	32 Tahun	Buruh Pabrik	1. Intensitas penggunaan <i>gadget</i> anak yang tinggi dengan durasi yang lama setiap harinya 2. Anak kurang mampu beradaptasi dengan lingkungan baru dan malu-malu 3. Anak menjadi cuek dengan lingkungan sekitar 4. Fokus anak lebih untuk bermain <i>gadget</i> dibandingkan belajar 5. Anak tidak memperhatikan nasihat orang tua 6. Anak menjadi egois dan ingin bermain <i>gadget</i> saja setiap harinya
No	Nama (Inisial)	Usia	Kelas	Dampak Yang Dirasakan
5	E	5 Tahun	TK B	1. Intensitas penggunaan <i>gadget</i> anak tinggi hampir setiap hari dengan durasi yang cukup lama 2. Anak masih mau berinteraksi dan bermain dengan temannya di luar rumah 3. Anak tetap menjalankan tanggung jawab belajar dan menyelesaikan tugas 4. Anak dapat menyelesaikan masalah sendiri dalam situasi yang tidak nyaman
6	F	5 Tahun	TK B	1. intensitas penggunaan <i>gadget</i> tinggi dengan durasi yang lama 2. kesehatan menurun, waktu belajar dan bermain tidak seimbang 3. anak kurang interaksi dan sosialisasi dengan lingkungan sekitar 4. anak takut saat harus berinteraksi dengan orang sekitar 5. anak tidak mudah putus asa saat mengalami kegagalan

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan dampak relasi sosial yang terjadi dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini dengan anak rentan usia 4-6 Tahun. Terdapat beberapa dampak yang muncul tersebut terjadi karena daya tarik *gadget* yang sangat tinggi sehingga anak lebih ingin menghabiskan waktu untuk bermain *gadget* dibandingkan melakukan aktivitas lain seperti belajar, bermain bersama teman, dan sebagainya. Setelah survey awal dan mendapatkan narasumber, langkah selanjutnya peneliti menyusun pedoman wawancara yang akan digunakan sebagai tahap selanjutnya dalam proses penelitian.

Dalam pelaksanaannya, pengambilan data melalui wawancara waktunya menyesuaikan kekosongan saat jam sekolah karena memudahkan peneliti untuk bertemu dengan narasumber. Banyaknya intensitas pertemuan dengan narasumber dilakukan berdasarkan pertimbangan kebutuhan peneliti. Berikut waktu dan keperluan penelitian ini dilakukan:

Tabel 4.2 Jadwal Pertemuan Narasumber

No	Nama (Inisial)	Tanggal	Waktu	Keperluan	Tempat
1	A	9 November 2024	09-00-10.00	Wawancara	TK Pertiwi Malangsari
		11 November 2024	11.00-12.00	Wawancara	TK Pertiwi Malangsari
2	B	19 November 2024	09-00-10.00	Wawancara	TK Pertiwi Malangsari
		21 November 2024	11.00-12.00	Wawancara	TK Pertiwi Malangsari
3	C	13 November 2024	09-00-10.00	Wawancara	TK Pertiwi Malangsari
		15 November 2024	11.00-12.00	Wawancara	TK Pertiwi Malangsari
4	D	25 November 2024	09-00-10.00	Wawancara	TK Pertiwi Malangsari
		26 November 2024	11.00-12.00	Wawancara	TK Pertiwi Malangsari
5	E	14 November 2024	09-00-10.00	Wawancara	TK Pertiwi Malangsari
		18 November 2024	11.00-12.00	Wawancara	TK Pertiwi Malangsari
6	F	20 November 2024	09-00-10.00	Wawancara	TK Pertiwi Malangsari
		22 November 2024	11.00-12.00	Wawancara	TK Pertiwi Malangsari

B. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kualitatif menurut Sugiyono (2017) dilakukan secara interaktif dan berlanjut hingga selesai. Analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis data model Miles Huberman yang meliputi pengambilan data sebagai langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dengan mencatat hasil wawancara di lapangan atau lokasi penelitian, kemudian dilakukan reduksi data dimana peneliti memilih data yang diperoleh dan menyusunnya secara berurutan dan teratur, setelah diperoleh data peneliti melanjutkan penyajian data dari hasil wawancara serta melakukan koreksi ulang terkait kelengkapan data yang dibutuhkan, setelah semua data dirasa lengkap kemudian dilakukan penarikan kesimpulan dari hasil data yang diperoleh dalam penelitian ini.

C. Penyajian Data

Gadget merupakan media komunikasi yang sangat praktis bagi anak-anak maupun orang dewasa. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini mempunyai dampak positif dan negatif bagi penggunaannya. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* pada anak usia dini sebaiknya dilakukan dalam jangka waktu tertentu dan dalam pengawasan penuh orang tua. Peran orang tua sangat penting karena mereka memberikan pengaruh positif terhadap tumbuh kembang anak dengan mendampingi, memantau dan membimbing mereka dalam penggunaan *gadget*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan mewawancarai 6 narasumber yaitu Guru di TK Pertiwi Malangsari, Orang tua dan anak yang bersekolah di TK Pertiwi Malangsari Kabupaten Nganjuk adalah sebagai berikut:

1. Bentuk Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di TK Pertiwi Malang Sari Kabupaten Nganjuk

Gadget bisa digunakan siapa saja untuk apa saja, tergantung kebutuhan pemilik *gadget*. *Gadget* kini digunakan sejak bayi hingga dewasa. Penggunaan orang dewasa biasanya terjadi sebagai alat komunikasi, mencari informasi dan berselancar di Internet, menonton YouTube, bermain game, dll. Di sisi lain, pemanfaatannya pada anak usia dini sebagian besar terbatas dan hanya berfungsi sebagai media pembelajaran bermain game dan menonton video. Ini juga dapat digunakan untuk durasi dan intensitas berbeda untuk orang dewasa dan anak-anak. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini biasanya dilakukan untuk bersenang-senang sebagai penggunaannya. Saat ini, anak usia dini juga sudah sangat lumrah menggunakan *gadget* untuk menonton film kartun dan serial kartun anak. Hanya sedikit orang sekarang yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tua atau menonton video pendidikan. Nasihat dan pengertian untuk anak perlu disampaikan secara perlahan dan bertahap. Hal ini dikarenakan pada masa awal kanak-kanak, individu mengalami proses perkembangan yang cepat dan mendasar bagi hidupnya.

Berikut merupakan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa guru, orang tua dan anak usia dini di TK Pertiwi Malang Sari Kabupaten Nganjuk. Guru menjelaskan bahwa saat di dalam kelas anak memang dilarang untuk bermain *gadget*, hal ini diterapkan agar anak lebih fokus belajar dan sekolah dapat mencapai target prestasi anak. Hal ini dikuatkan dari pernyataan Ibu A yang mengatakan:

“Kalau selama belajar sih tidak pernah ya, tapi terkadang ketika istirahat begitu ada anak yang ingin bermain gadget tapi itu jarang sekali karena juga saya larang. Anak disini diupayakan untuk fokus dalam kegiatan di sekolah saja.” (A, 10)

Selanjutnya ibu B yang juga sebagai guru di TK Pertiwi Malangsari mengatakan:

“Kalau di kelas sini memang tidak ada dan memang tidak bole bermain gadget biar anak-anak juga fokus sama belajarnya.” (B, 10)

“Iya mbak sebisa mungkin tidak main karena memang kita juga tidak memfasilitasi, mungkin biasanya kalau ada orang tuanya tapi juga jarang sih setau saya.” (B,12)

Dari pernyataan guru di atas dapat diketahui bahwa saat di dalam kelas ataupun saat proses belajar sedang berjalan sebisa mungkin anak tidak diperbolehkan untuk bermain, dengan tujuan untuk memaksimalkan kegiatan belajar dan fokus dari setiap anak di TK Pertiwi Malangsari.

Beda halnya saat anak berada di luar sekolah yaitu dalam sehari-hari saat di rumah, dimana penggunaan *gadget* pada anak dibebaskan dan memang diberikan fasilitas oleh orang tua. Hal ini dinyatakan oleh Ibu C sebagai salah satu orang tua dari anak usia dini di TK Pertiwi yang mengatakan:

“Anak saya main hp hampir tiap hari mbak, pulang sekolah main, malem main lagi, buetah pokoknya kalau main hp. Tapi kalau tidak gitu ya saya yang bingung karena dia rewel saja pengen main hp” (C, 12)

“Ya terkadang saya marahin kalau kelamaan main mbak, saya bilangin kalau jangan lama-lama karena sebenarnya saya juga khawatir kalau ada apa-apa sama kesehatan matanya, kadang ya saya tanya uda belajar apa belum kalau belum ya tidak bole main hape karena takut kalau kebiasaan nanti lupa sama tugasnya.” (C,14)

Pendapat lain yang diungkapkan oleh Ibu D menjelaskan:

“Iya mbak, punya hape sendiri malahan” (D, 10)

“Iya mbak, karena kalau tidak gitu nanti rebutan sama saya, kalau di rumah gitu main hape terus maunya” (D, 12)

“Iya hampir setiap hari mbak, paling ya 2 jam gitu habis itu saya suruh belajar dulu biar tidak terlalu sering juga bermain hapenya” (D, 14)

Selain itu, narasumber lain yaitu adik E yang merupakan murid atau sebagai anak usia dini di TK Pertiwi Malangsari mengatakan bahwa:

“Sukak banget akuu, sukak main masak-masakan soale seru”. (E, 8)

“Setiap hari aku main hape, eh tapi jarang kadang-kadang kalau pengen, tapi kadang ya setiap hari soale seru e mainan” (E, 10)

“2 jamm, tp kalau bosen ya sebentar tok” (E, 12)

“Seharian pernah kalau pas libur, soale enak libur mainan saja” (E, 14)

Pendapat lain dari adik F saat wawancara menjelaskan:

“Suka bangettt, aku biasane main ff” (F, 10)

“Aku udah punya hape sendiri kak” (F, 14)

“Pulang sekolah main, malem main lagi” (F, 18)

“Iya setiap hari, tapi kalau bosen ya gak main aku” (F, 20)

“Belajar sore biasanya aku belajar, malem kalau gak tidur ya belajar sebentar terus aku main hape lagi hehehe” (F, 22)

Berdasarkan hasil wawancara dari 2 orang tua dan 2 anak usia dini diketahui bahwa pemberian arahan kepada anak usia dini sangat diperlukan karena mereka belum mempunyai kemampuan berpikir yang cukup, belum bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, serta masih sangat ingin tahu. Di sinilah peran orang tua dalam memberikan instruksi kepada anak dan memantau penggunaan *gadget* menjadi penting. Namun, masih banyak orang tua yang kurang mendidik anaknya mengenai kelebihan dan kekurangan *gadget*. Ada

kecenderungan untuk membiarkan anak-anak bebas bermain dengan perangkat untuk jangka waktu yang lama, melampaui batas penggunaan perangkat pada anak usia dini. Penggunaan aplikasi juga memberikan dampak yang signifikan terhadap pola perilaku anak dan relasi sosial anak. Aplikasi yang paling umum digunakan adalah video dan YouTube.

2. Dampak Intensitas Penggunaan *Gadget* Dalam Pencapaian Relasi sosial Anak Usia Dini Di TK Pertiwi Malangsari Kabupaten Nganjuk

Gadget adalah benda dengan sifat unik dan merupakan unit berkinerja tinggi dalam hal ukuran dan biaya. Awalnya *gadget* hanya terfokus pada alat komunikasi, namun seiring berjalannya waktu, alat tersebut semakin caya sehingga penggunanya dapat melakukan segala hal mulai dari menelepon, mengirim pesan, hingga mengirim email dengan menggunakan *gadget* yang satu ini. Penggunaanya dapat mengambil foto selfie dan memotret objek, jam tangan, dan sebagainya. Di sisi lain, relasi sosial merupakan syarat kemampuan bertitidak sesuai tuntutan masyarakat. Relasi sosial anak mengacu pada perkembangan tingkah laku yang menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku dalam masyarakat dimana anak tersebut tinggal. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilakunya. Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berdampak pada perilaku orang dewasa saja, anak-anak juga tidak luput dari dampak penggunaan *gadget*, termasuk pada kemampuan interaksi sosialnya. Dampak penggunaan *gadget* sendiri dapat

berupa dampak positif atau negatif. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 menyebutkan bahwa tingkat relasi sosial dibagi menjadi tiga aspek. Berikut merupakan hasil penyajian data dari dampak penggunaan *gadget* yang dikaitkan dengan tiga aspek serta dari sisi positif dan negatifnya:

2.1 Kesadaran Diri

Kesadaran diri (*self awareness*) berdasarkan uraian kemampuan kesadaran diri (*self awareness*) dari Goleman (1999) yaitu mengenali perasaan dan perilaku diri sendiri, mengenali kelebihan dan kekurangan diri sendiri, mempunyai sikap mandiri, dapat membuat keputusan dengan tepat, terampil dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, pendapat, dan keyakinan serta dapat mengevaluasi diri. Dampak yang dapat dilihat dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini dimana anak ternyata masih mampu mengenali perasaan dan perilaku yang sedang dihadapinya. Seperti yang dinyatakan oleh narasumber berikut:

“Untuk anak sendiri sebenarnya paham kalau misal tidak boleh ya tidak boleh, tapi mungkin namanya anak-anak ya pasti ada saja terkadang masih memberontak, kadang ya tidak dengerin, tapi sebenarnya juga tau kalau dilarang juga pasti di hindari.” (A, 12)

“Kalau disuruh belajar ya Alhamdulillah masih mau mbak, masih nurut lah istilahnya, waktu belajar ya belajar tapi kalau sudah selesai ya bermain hape terus gitu jadinya. Apalagi pas hari libur malah sueneng dia” (C, 22)

“Kalau disuruh belajar ya mau mbak, asal dibolehin main hape ya mau belajar juga, karena saya juga kasihan kalau dilarang-larang

malah dianya nanti gabisa dibilangi, jadi yauda asal waktu belajar ya belajar, waktu main ya main.” (D, 14)

“Ya aku kadang bilang ke ibu guru, kadang ya diam aja. Kalau aku diam aja nanti aku digituin terus aku bilang ibu guru biar dimarahin ibu guru” (F, 52)

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diketahui bahwa *gadget* tidak memberikan pengaruh terhadap minat belajar anak, sehingga anak masih mau belajar, meskipun memang *gadget* dianggap lebih menarik dibandingkan dengan kegiatan belajar, namun anak masih mau menjalankan tugas belajarnya ketika di dalam rumah. Sehingga dapat dilihat bahwa waktu belajar dan waktu bermain *gadget* sedikit terbagi meski sama-sama dilakukan secara beriringan. Selain itu juga menjadikan anak mampu mengenali kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya. Seperti yang diungkapkan sebagai berikut:

“Kadang tak bales, kadang ya aku nangis hehehe” (F, 44)

“Tidak papa, tidak nangis aku tetep dapat jajan” (F, 66)

Pernyataan yang diungkapkan oleh adik F di atas menunjukkan bahwa dirinya menyadari apa yang menjadi kekurangannya sehingga tidak ada kata menyerah yang diucapkan, justru ia tetap mengambil sisi positif dari apa yang dialaminya pada saat itu. Dari sisi kemandirian anak, *gadget* tidak mengurangi rasa mandiri yang ada dalam diri anak usia dini. Hal ini dapat dilihat pada pernyataan berikut:

“Kalau maju ke depan kelas ya ada yang berani, ada yang malu-malu tapi banyak malunya karena mungkin kan grogi ya mbak, tapi ada yang berani banget itu satu cowok dia memang menurut saya berani anaknya” (B, 24)

“Untuk sikap anak saya ketika ada teman baru dia agak kesusahan ya untuk berkenalan karena mungkin terbiasa ngomong sama hape jadinya dia bingung, tapi kalau diajak ngobrol juga mau tidak malu-malu alhamdulillahnya. Cukup merespon kalau di ajak komunikasi jadi tidak diam saja, biasanya kan ada yang diam aja tidak mau jawab, kalau anak saya ini tidak Alhamdulillah.” (C, 36)

“Ya kalau sama-sama kecilnya masih bisa bergabung, kalau yang agak dewasa gini ya malu-malu maklum lah anak-anak. Tapi dia juga mau jawab kalau misal ditanya orang gitu” (D, 30)

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diketahui bahwa anak yang sudah mengenal *gadget* masih memiliki sikap mandiri seperti berani untuk tampil di depan kelas, berkenalan dengan orang baru dan berinteraksi dengan orang-orang yang ada disekitarnya. Meskipun komunikasi yang terjadi masih satu arah namun setidaknya anak sudah berani dalam menghadapi hal baru yang ada disekitar. Selain itu dilihat dari keberanian anak dalam membuat keputusan saat ia berada di dalam situasi yang kurang nyaman, anak mampu dan berani melawan situasi tersebut. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan berikut:

“Kalau di kelas gak pernah aku, tapi diluar pernah aku bertengkar sama arek, arek e mengejek aku trus tak ajak bertengkar” (E, 36)

“Ada o kadang-kadang tapi gak pernah soale takut kabeh sama aku tak jak bertengkar” (E, 44)

“Gak aku lo trus ikut lomba lain e trus menang” (E, 52)

Hal lain dapat dilihat dari segi keterampilan anak yang berani tampil di depan kelas untuk mengekspresikan kemampuannya. Sesuai dari pernyataan anak sebagai berikut:

“Kalau disuruh maju ke depan untuk bercerita, bernyanyi Alhamdulillah anak-anak masih berani. Ada beberapa anak yang

masih takut karena memang anaknya pendiam dan malu-malu, tapi memang anaknya ini jarang berkomunikasi sama yang lain juga jadi kayak diam aja gitu, kalau istirahat begini ya diam itu mbak sampean liat, ikut-ikut temennya kadang tapi ya dianya diam tidak yang berinteraksi seperti teman yang lain.” (A, 24)

Kemampuan anak dalam mengevaluasi dirinya sendiri juga dapat dilihat dari pernyataan berikut:

“Ya terkadang saya marahin kalau kelamaan main mbak, saya bilangin kalau jangan lama-lama karena sebenarnya saya juga khawatir kalau ada apa-apa sama kesehatan matanya, kadang ya saya tanya uda belajar apa belum kalau belum ya tidak bole main hape karena takut kalau kebiasaan nanti lupa sama tugasnya.” (C, 12)

“Untuk belajar kelompok sebagian anak sudah bisa bekerja sama dengan teman sekelompoknya, namun sebagian juga masih ada yang kurang bisa fokus jadi tetep harus dibimbing mbak” (B, 18)

2.2 Tanggung Jawab

Tanggung jawab menurut Fitri (2012) ada 4 yaitu sebagai berikut. 1)

Mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik, 2) Bertanggung jawab terhadap setiap perbuatan, 3) Menyelesaikan tugas sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, 4) Mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama. Berdasarkan hasil wawancara dengan responden dalam penelitian ini, ditemukan beberapa sikap yang menunjukkan sikap tanggung jawab dari anak dilihat dari beberapa aspek. Seperti anak masih mau menyelesaikan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik, hal ini dapat dilihat sebagai berikut:

“Aku belajar ya malem kadang sore kalau les, kalau gak les ya belajar sendiri di rumah jam 4 jam 7” (E, 26)

“Belajar sore biasanya aku belajar, malem kalau gak tidur ya belajar sebentar terus aku main hape lagi hehehe” (E, 22)

Selain itu juga anak sudah berani untuk bertanggung jawab dengan dirinya sendiri, dimana anak berani untuk pergi ke toilet sendiri untuk sekedar BAK, dikarenakan mayoritas masih belum bisa melakukan BAB secara mandiri sehingga masih harus dibantu oleh guru, orang tua atau orang yang lebih dewasa. Berikut merupakan pernyataan yang diungkapkan:

“Kalau ke toilet sampai saat ini anak masih kesulitan jika ingin cebok mbak, tapi kalau BAK saja ada yang sudah bisa sendiri, sedangkan kalau BAB ini saya yang masih harus membantu membersihkan karena memang masih belum paham bagaimana cara membersihkan dan ada yang belum bisa juga.” (A, 40)

“Di kelas ini sebagian anak kalau mau ke toilet sudah berani bilang ke saya dan berani ke toilet sendiri, tapi juga ada yang kadang masih minta diantarkan. Namun untuk BAB mereka masih banyak yang belum bisa sendiri jadi kita masih mendampingi pelan-pelan” (B, 38)

Perkembangan anak dalam hal tanggung jawab dimana anak mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan targetnya, seperti anak harus sudah bisa berhitung ataupun membaca. Hal ini dapat ditemukan pada penjelasan narasumber yang mengatakan bahwa anak sudah mampu memperlihatkan kemampuan tersebut di era seringnya bermain *gadget*. Berikut pernyataan yang diungkapkan:

“Untuk prestasi Alhamdulillah anak-anak masih bisa mencapai apa yang diinginkan sekolah, misal target nya anak bisa berhitung disitu anak masih bisa mengikuti alur dan bisa beritung, untuk membaca juga Alhamdulillah tapi masih ada yang belum bisa membaca tapi kita pelan-pelan tuntun agar anak bisa meningkatkan kemampuannya.” (A, 20)

“Kalau prestasi Alhamdulillah anak-anak masih bisa berkembang sesuai dengan kurikulum sekolah yang ada, tapi masih ada anak

yang masih belum bisa membaca tapi masih belum tau karena apa karena kami masih berusaha buat membimbing bisa baca.” (B, 16)

Selain itu, relasi sosial anak usia dini yang perlu diperhatikan yaitu dimana anak mampu bersosialisasi dengan temannya dalam kegiatan belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber menjelaskan bahwa sebagian anak sudah bisa menjalankan kegiatan belajar dalam suatu kelompok. Meskipun kemampuan tersebut belum maksimal, namun guru sudah menemukan kemampuan tersebut. Berikut merupakan pernyataan yang menjelaskan:

“Kalau yang lain masih mau mbak belajar berkelompok, mereka juga bisa bekerjasama ketika disuruh bermain secara berkelompok, paling tidak mereka tidak bertengkar dan masih mengikuti aturan permainan saat belajar.” (A, 26)

“Iya mbak, tapi masih bisa di kontrol paling tidak anak tidak berbuat yang membahayakan saja sudah tidak papa. Karena tidak semua anak juga bisa fokus akan hal yang dibicarakan gurunya, jadi kita yang harus pelan-pelan untuk menjelaskan ke mereka agar mereka juga mengerti.” (A, 14)

2.3 Perilaku Prosocial

Menurut Schroeder *et al.*, (1995) mengatakan bahwa perilaku prososial merupakan tindakan menguntungkan orang lain, seperti menolong, menenangkan, berbagi, bekerja sama, menentramkan, membela, beramal, dan menunjukkan kepedulian. Berikut merupakan penyajian data terkait perilaku prososial pada anak setelah adanya dampak dari penggunaan *gadget* dalam sehari-hari. Berkaitan dengan perkembangan anak dalam berperilaku sosial tentunya tidak jauh dari kemampuan anak untuk saling menolong terutama dengan sesama

temannya di kelas. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan sebagai berikut:

“Sejauh ini ya mbak yang saya tau di kelas, jika ada anak I yang minta tolong ke temannya yang lain mereka tetap mau menolong. Dulu pernah si N ini minta tolong ke L untuk dipengangkan sebentar barangnya karena dia lagi mau memakai sepatu, ternyata si L mau membantu dan menunggu si N sampai selesai memakai sepatunya. Dari situ sebenarnya saya terharu tapi juga bangga gitu maksudnya anak-anak bisa tau hal-hal baik yang memang harus dilakukan, meskipun masih kecil ya belum tau apa-apa tapi minimal dia bisa menolong temannya walau Cuma peganging barang sebentar saja.” (A, 32)

“Setahu saya selama ini kalau ada yang minta tolong misal diambilkan pensil yang jatuh, terus barang lain milik temannya itu ya dia tetap mau membantu mbak, karena disini dari awal sudah dibimbing kalau kita ini semua saudara, jadi kalau ada apa-apa harus saling membantu dan tidak boleh bertengkar begitu.” (B, 34)

“Ya itu tadi mbak, ketika legowo atinya ya mau kalau dimintai tolong, tapi kalau pas lagi pengen main hape terus ya kadang tidak mau, kadang tidak merespon sampai harus saya ulang berkali-kali baru dijawab. Gitu terus wes sampai bingung kadang saya” (C, 26)

Sikap lain yang sudah terlihat dari perilaku prososial anak yaitu dimana anak sudah mampu berbagi dengan sesama temannya di kelas, seperti berbagi mainan atau hal yang lain. Berikut merupakan pernyataan yang menguatkan:

“Betul, situasi itu pernah terjadi. Untuk anak-anak yang cukup mengerti ya bila ada temannya yang mau pinjam mainan yang dia sedang mainkan terkadang mereka juga mau berbagi.” (A, 36)

“Kalau berbagi ini kadang ya rebutan, mangkanya saya kadang suruh mereka main bareng saja daripada berantem kan gak enak juga, kalau pas legowo atinya ya mau berbagi. Kalau berantem saya yang bingung kadang sampai nangis e mbak kasihan juga, jadi solusinya ya main bareng kalau mau, kalau tidak mau yauda berarti harus gentian.” (B, 30)

“Ya mainan sama temen-temenku soale seru e” (E, 30)

“Ya main ae kadang ya main sama temenku, kadang sama ibuk sama

bapak” (E, 58)

Anak di TK Pertiwi Malang Sari juga mampu menunjukkan sikap kepeduliannya baik dengan sesama temannya maupun dengan orang yang ada disekitarnya. Berikut merupakan pernyataan yang menjelaskan:

“Mau, aku lo pernah main trus disuruh ambil penggaris trus aku mau, tapi habis itu aku main lagi hehehe” (E, 18)

“Iya ngobrol kadang-kadang kalau di ajak ngobrol.” (F, 40)

Penyajian data di atas merupakan hasil dari narasumber yang menyatakan adanya dampak positif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TK Pertiwi Malang Sari. Di sisi lain, ditemukan dampak negatif yang muncul dari sikap anak usia dini dikarenakan dampak dari penggunaan *gadget* dengan intensitas yang tinggi dan sering. Hal ini karena anak bermain *gadget* hampir setiap hari dengan waktu bermain yang cukup panjang sehingga menguras waktu sehari-hari dengan bermain *gadget*. Dampak yang timbul diantaranya yaitu anak menjadi egois, dimana saat orang tua mengingatkan untuk mengurangi durasi bermain *gadget* anak tidak menurut dan mengabaikan begitu saja. masalah ini dapat dilihat pada pernyataan berikut:

“Ya kadang marah mbak kalau saya ingatkan, kadang ya sampai berantem, kalau legowo hatinya ya nurut disuruh apa nurut jadi saya juga tidak perlu berantem. Kalau pas lagi tidak srek hatinya ya susah dikasih tau” (C, 14)

“Iya betul mbak, tapi ini saya juga lagi mencoba kalau apa-apa saya bilang dulu biar dia juga mengerti mbak, tapi jujur masih susah sekali” (D, 34)

“Ya mau mbak, kadang kalau gak respon gitu saya ulang-ulang terus biar gak asik sama hape terus, tapi jujur ya kadang kayak gak

menghiraukan gitu o mbak kalau udah hapean, tapi ya gimanakalau gak gitu malah kebiasaan.” (D, 42)

Seringnya anak bermain *gadget* juga menjadikan anak terlalu fokus dengan *gadget* nya dibandingkan dengan situasi yang ada disekitar. Berikut pernyataan yang menjelaskan:

“Jujur kalau sebelum kenal hape ya dia bermain sewajarnya anak biasa main mainan yang ada di rumah, kadang ya saya ajak komunikasi. Tapi semenjak ada hape ini ya jadinya anak lebih suka bermain hape mbak, ya masih berkomunikasi tapi daya tariknya lebih ke hape kalau menurut saya. Karena juga dia betah kalau sama hape.” (C, 34)

“Ya namanya anak-anak mbak, kadang nurut kadang ya ruwel maunya main aja, udah rewel dari siang sampe malem jelas rewelnya. Kalau nurut kan enak seharusnya” (D, 18)

“Jujur ya pasti berubah banget karena anak sekarang fokusnya ya main hape, kadang main sama saya itupun sepertinya dia tidak tertarik jadi ya ujung-ujungnya hape lagi.” (D, 24)

“Ya tak dengerin, tapi kalau aku males ya tak tinggal main hape” (E, 20)

Banyaknya konten yang bermunculan di sosial media tentu tidak seluruhnya dapat dilihat oleh semua umur, terdapat beberapa konten yang tidak disarankan untuk dilihat oleh anak-anak terutama anak usia dini. Di usia anak usia dini merupakan usia dimana anak masih mudah meniru apa yang dilihatnya. Adanya konten tersebut memberikan potensi anak untuk meniru perilaku yang ada di konten, sehingga anak kesulitan untuk menyaring mana yang layak dan tidak. Hal ini terlihat dari pernyataan berikut:

“Ya begitu mbak sueneng banget karena kan memang suka bermain ya, terkadang juga ada yang diikuti dari apa yang dia lihat di hape

seperti waktu melihat youtube gitu dia ikut-ikut gerakan yang ada di youtube kadang saya sampai bingung kok bisa bersikap beda dari biasanya ternyata meniru youtube” (C, 16)

“Ya misal saya kasih tau atau saya nasehatin gitu dia tiba-tiba niru omongan saya, terus kadang kayak ngece-ngece gitu saya kan juga kaget ternyata dia setelah lihat youtube terus ditiru gitu mbak” (C, 18)

Munculnya sifat egois juga muncul setelah anak terlalu kecanduan untuk bermain *gadget*. Hal ini menjadikan anak hanya ingin bermain *gadget* saja, tidak mau melakukan hal lain. Pernyataan ini didukung dari pernyataan narasumber sebagai berikut:

“Kalau di ambil sudah pasti marah, tapi saya tetap bilang kalau belum belajar tetap harus belajar dulu baru boleh bermain hape lagi, kalau tidak gitu wah bisa sampai nangis-nangis juga mbak, saya juga heran kok” (D, 26)

“Hampir sama tapi dulu kan posisinya masih hape saya jadi saya juga berhak marah kalau hapenya tidak boleh diambil, tapi kalau saat ini kan dia punya hape sendiri jadi ya saya harus cari cara gimana biar dia juga tidak hape terus begitu mbak” (D, 38)

Bermain *gadget* dengan durasi yang lama dapat memberikan dampak pada anak yang mudah lelah terutama pada penglihatan anak. Dengan adanya anak yang mudah lelah ini juga berdampak pada waktu yang seharusnya anak dapat berbagi waktu untuk belajar, justru berkurang karena diharuskan istirahat sehingga waktu untuk belajar dan bermain tidak seimbang. Hal ini dapat dilihat pada pernyataan berikut:

“Iya kadang-kadang aku capek e mangkanya trus aku tidur kalau gak gitu main sama temen-temen soale bosan main hape” (E, 34)

“Iya kadang habis main hape aku trus ngantuk e pengen tidur” (E, 28)

Selain itu, *gadget* dapat diakui memiliki daya tarik yang sangat tinggi bagi penggunanya terutama bagi anak-anak yang sudah kecanduan untuk bermain *gadget*. Dengan senangnya anak bermain *gadget* menjadikan anak malas untuk bergaul dan bermain dengan teman yang lain, sehingga anak kurang interaksi dengan sesamanya. Meskipun tidak semua, namun dampak tersebut dapat dirasakan terjadi di lokasi penelitian. Masalah ini dapat dilihat pada pernyataan berikut:

“Anak-anak masih mau bermain dengan teman-temannya, ya seperti itu yang dibelakang mereka main bareng. Ada 1 yang seperti saya ceritakan tadi ada yang pendiam ada yang tidak fokus jadi maunya main sendiri seperti asik sendiri gitu mbak. Meskipun sudah diajak temannya juga tetap diam saja mungkin karakternya yang seperti itu atau gimana saya juga masih bingung ini.” (A, 28)

“Anak-anak disini saat bermain pasti ya seneng banget ya mbak, namanya juga anak-anak. Kadang ya bermain bareng, ada juga yang menyendiri tapi memang anaknya juga diam jadi kalau main ya main sendiri.” (B, 28)

“Nggak hehehe, enak main hape di rumah” (F, 32)

“Iya tapi aku kadang males e lebih suka main hape di rumah” (F, 34)

“Dulu pas belum punya hape aku main diluar sama mereka, trus aku punya hape aku suka di rumah main hape. Kadang mereka kesini juga main sama aku” (F, 38)

Banyaknya masalah yang muncul di atas, memungkin juga terjadi di beberapa anak yang juga sebagai pengguna *gadget* dengan durasi yang lama. Namun terdapat penemuan baru yang menjadikan pembeda antara penelitian ini dengan penelitian yang lain, dimana ditemukan anak yang sudah diakui bahwa anak tersebut selama diluar sekolah memang

dibebaskan untuk bermain *gadget* setiap harinya. Sikap unik yang muncul dari anak masih menjadi masalah baru bagi guru dan juga orang-orang yang ada disekitar karena sikapnya yang memberikan rasa kurang nyaman terhadap orang yang ada di dekatnya. Berikut merupakan pernyataan yang menjelaskan:

“ya betul mbak, seperti yang mbak lihat mereka masih mau berbagi mainan dengan teman yang lain, atau mungkin bermain bersama-sama. Namun kembali lagi kalau yang satu itu (menunjuk anak yang berperilaku berbeda) itu agak beda ya, dia justru kalau mainannya di pinjam temannya tidak mau, walaupun dipaksa atau saya yang paksa nanti dia malah melempar mainannya ke lantai. Kalau dibilangi juga diam saja tapi nanti setelah pulang kelas gitu dia nyamperin saya terus bilang minta maaf bu. Tapi kadang saya guyoni, maaf terus tapi dibaleni, trus dia tertawa kecil. Sebenarnya lucu tapi sikapnya ini yang kalau di luar kendali saya juga sedikit kewalahan. Untunya teman yang lain sudah sedikit mengerti jadi yang lain lebih milih mengalah saja daripada bertengkar” (A, 30)

“Namun lebih khusus lagi si K ini mbak yang tadi saya ceritakan sikapnya kurang fokus tersebut. Dia ini kalau ada temannya yang pinjam atau ingin bermain dengan dia justru malah marah-marah. Terkadang sampai mainan yang dia pegang ini langsung dibanting. Tidak hanya mainan saja, apapun yang dia sedang pegang jika ada temannya yang mengganggu langsung di lempar saja begitu tanpa ada pemikiran apa-apa. Sikap aneh yang muncul dari dia juga tidak adanya kesopanan, seperti saat ada orang lain berbicara dia tiba-tiba nempel-nempel, terus suka menjilat-jilat apapun yang ada di depannya. Makan pun dia kayak amit ya sebelumnya, kayak hewan gitu jadi matuk-matuk gak pakai tangan” (A, 36)

Melihat masalah yang ada, terdapat pernyataan bahwa orang tua dan guru masih berusaha dalam menghadapi perubahan sikap anak dari adanya dampak penggunaan *gadget*, sehingga sampai saat ini orang tua dan guru masih berusaha dalam meminimalisir dampak yang dirasakan dengan tujuan agar anak tidak seterusnya bergantung pada *gadget* yang ada serta

dapat fokus dalam mengembangkan sikap baik yang sesuai dengan tingkatan usianya.

“Untuk peraturan yang harus dan ketat banget tidak ada ya mbak, cuman kalau misal ada tugas waktunya belajar ya belajar, ingin saya biar anak ini tidak main saja gitu taunya karena saya juga takut kalau anak saya main hape saja, mangkanya itu saya tetap suruh kalau belajar ya belajar, mandi ya mandi biar terbiasa meskipun tidak ada aturan yang ketat di rumah” (C, 30)

“Kalau dilarang nangis mbak, kadang ya nangis kadang ya nurut. Tapi ya itu mangkanya kalau bisa pulang sekolah istirahat dulu biar saya juga tidak perlu ngelarang dia untuk bermain, karena saya juga tau kalau anak pasti sukanya main.” (D, 20)

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil penyajian data yang sudah dituliskan di atas, ditemukan beberapa dampak yang muncul dari sikap anak setelah anak menggunakan *gadget* terutama penggunaan *gadget* dengan intensitas yang tinggi dan durasi yang cukup lama. Dampak ini dirasakan sendiri baik oleh guru maupun orang tua. Beberapa dampak yang ditemukan dari adanya penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TK Pertiwi Malang Sari diantaranya yaitu ada dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif disini sama dengan tidak ada dampak, maksudnya dengan adanya anak menggunakan *gadget* dalam sehari-hari tidak memberikan perubahan yang buruk pada sikap anak sehingga relasi sosial anak terhadap orang tua dan guru tidak terganggu. Hal ini terbukti dengan adanya anak yang masih mau menjalankan tugas-tugasnya sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh guru, anak masih mau belajar, anak masih mau berbagi dengan teman sebayanya, anak sudah mampu pergi ke toilet sendiri untuk BAK, anak berani dalam mengambil keputusan saat berada pada

situasi yang tidak nyaman. Dampak tersebut sebagian terjadi pada anak usia dini di TK Pertiwi Malang Sari.

Ditemukan juga peristiwa lain dimana *gadget* ini memberikan dampak yang negatif terhadap relasi sosial anak. Sebagian anak yang ber dampak tersebut karena memang dalam kesehariannya dibebaskan untuk menggunakan *gadget* sehingga ia pun tidak bisa mengontrol dirinya sendiri yang kemudian berakibat pada perubahan sikap. Dampak yang terjadi yaitu anak menjadi lebih fokus hanya pada bermain *gadget* saja dan tidak berminat untuk bermain ataupun melakukan aktivitas lain, susah nya anak dalam menyaring konten-konten yang ada di sosial media tersebut menjadikan anak lebih mudah untuk meniru apa yang sudah dilihatnya, selain itu anak juga menjadi lebih egois dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar. Dalam penelitian ini, ditemukan dampak baru yaitu terdapat anak yang memiliki sikap unik dimana anak ini selalu meresahkan orang yang ada disekitarnya karena ulah dan sikapnya. Sikap yang dimiliki anak ini yaitu ia tidak dapat fokus saat diajak berbicara dengan lawan bicaranya. Saat diajak ngobrol dia tidak bisa diam dan terus melakukan sikap mengganggu seperti memukul dan menjilat-jilat apa yang ada di depannya. Hal ini dapat dilihat bahwa anak tidak dapat mengontrol emosi yang ada dalam dirinya. Setelah dikonfirmasi ternyata memang anak ini selama di rumah dibebaskan untuk menggunakan *gadget* setiap hari dan setiap waktu. Ia juga kekurangan perhatian dari orang tua karena memang kedua orang tuanya tidak setiap hari menemani, sehingga ia diharuskan untuk diasuh oleh neneknya. Menurut pengamatan anak tersebut memang setiap hari tidak ada aktivitas komunikasi sama sekali sehingga ia hanya bermain *gadget* saja. Temuan hasil

penelitian ini seperti halnya dengan penelitian terdahulu oleh Veronika *et al.*, (2022) bahwa anak dengan adanya pengaruh penggunaan *gadget* yang berlebihan tanpa adanya pantauan orang tua disekitarnya memberikan dampak kurangnya empati dimana anak tidak dapat mengontrol emosi. Peristiwa ini yang menjadi pelajaran baru terutama bagi guru, karena yang paling berdampak adalah guru saat mengajar. Guru menjadi kesusahan untuk memahami sikapnya sehingga masih diperlukan proses untuk membimbing perkembangan anak terutama pada relasi sosialnya.

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini selalu mengikuti perkembangan zaman, seperti perkembangan era modernisasi ini. Pasca modernisasi yang meliputi teknologi yang semakin caya, pengenalan teknologi sejak dini dipandang penting agar anak tidak menjadi minim literasi terhadap teknologi, sehingga orang tua merespon kebutuhan anak. Perkembangan teknologi yang disebutkan dalam penelitian ini adalah *gadget*. Penggunaan *gadget* oleh anak usia dini sebenarnya diperbolehkan, namun hanya jika diperlukan dan sewajarnya saja. Penggunaan *gadget* oleh anak-anak hendaknya berada di bawah kendali orang tua melalui pembatasan, pengawasan, atau bimbingan. Anak usia dini sudah update dengan *gadget*, baik itu menggunakan *gadget* milik orang tuanya maupun *gadget* yang sengaja dibeli orang tua untuk anaknya. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat menimbulkan dampak positif dan negatif, tergantung jenis dan tujuan penggunaannya.

Oleh karena itu, penggunaan *gadget* pada anak usia dini memerlukan aturan, bimbingan dan pengawasan orang tua. Misalnya, aturan yang dimaksud menetapkan

batasan waktu bagi anak untuk menggunakan *gadget* tersebut, misalnya 15 menit setelah anak mempelajari atau melakukan sesuatu yang akan dinilai. Di sisi lain, panduan ini akan membuat anak paham bahwa mereka dapat mengakses konten dan aplikasi positif yang dapat dijadikan pembelajaran bagi anak, tidak mengandung nilai-nilai seksual dan tidak memancing perilaku buruk. Anak kecil adalah peniru yang baik, jadi tunjukkan pada mereka apa yang akan mereka lakukan. Seperti yang diketahui, untuk itulah orang tua perlu memberikan contoh yang baik, membimbing anak, dan memberikan pengertian agar tidak menimbulkan akibat negatif. Motivasi untuk mengurangi hal buruk dapat diturunkan dengan adanya fasilitasi sosial bagi individu (Fakhria dan Setiowati, 2017).

Pengawasan orang tua juga sangat penting saat anak-anak menggunakan *gadget*. Pengawasan menjadi faktor penting bagi perkembangan anak dengan menyediakan waktu, perhatian dan dukungan guna memenuhi kebutuhan sosial selama masa pertumbuhan anak (Riany dan Ihsana, 2021). Salah satu cara untuk mengawasi anak-anak saat mereka menggunakan *gadget* adalah dengan bermain bersama mereka. Model pengasuhan yang penuh kesadaran dapat dibangun berdasarkan persepsi dukungan sosial ibu, Rasa kasih sayang pada diri sendiri, dan persepsi ibu tentang efikasi diri dalam mengasuh anak (Hidayati *et al.*, 2024). Dari situlah, orang tua bisa memberikan edukasi kepada anak, seperti menonton video pengenalan aksara Hijaiyah. Selain itu, orang tua dapat melibatkan anak-anaknya dalam pengucapan huruf dan mengoreksi pengucapan anak mereka jika perlu.

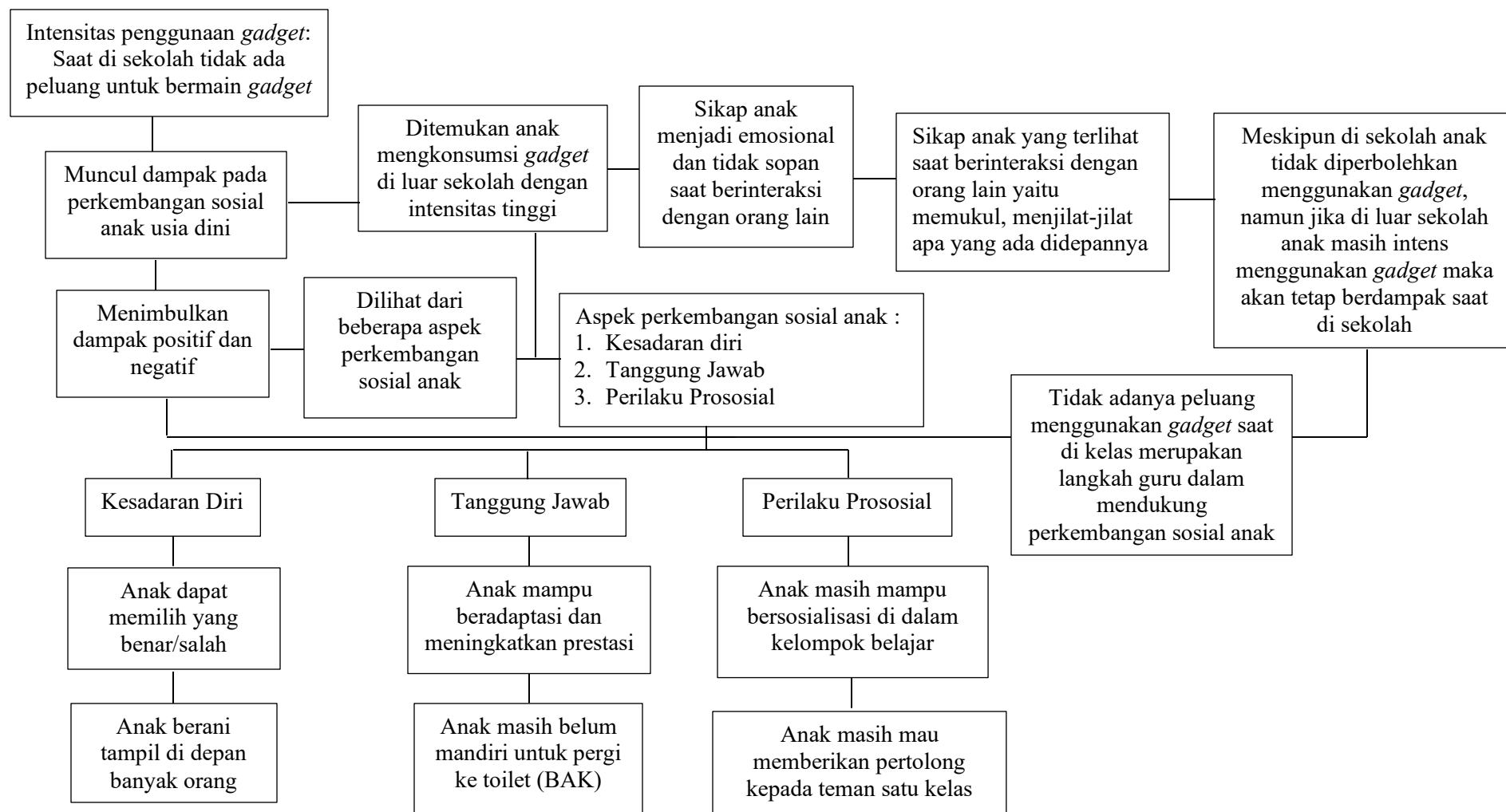
Bermain perangkat bersama juga menghasilkan komunikasi yang lebih baik antara orang tua dan anak, waktu yang berharga, dan peningkatan emosi antara anak dan orang tua.

Jika anak-anak menggunakan perangkat tersebut, tingkat kecanduan perlu dipertimbangkan. Sulit untuk menghilangkan *gadget* dari anak jika mereka kecanduan. Itulah sebabnya orang tua perlu membiasakan diri secepat mungkin. Kecanduan *gadget* membuat anak bosan dengan aktivitas lain atau bahkan saat bermain dengan teman-temannya. Bermain *gadget* lebih menarik jika anak menggemarnya. Namun hal ini menghambat perkembangan anak, termasuk keterampilan sosial. Anak yang bermain hanya dengan *gadget* berbeda dengan anak yang bermain bersama temannya. Anak-anak yang hanya bermain dengan *gadget*nya lebih sulit dibawa ke tempat ramai karena mereka sulit fokus hanya pada *gadget*nya dan berinteraksi dengan orang lain, serta senang menghabiskan waktu sendirian dengan *gadget*nya. Namun, anak yang terbiasa bermain bersama temannya lebih memahami perasaan dan emosi temannya, lebih mudah menyelesaikan masalah dan mencari solusi bersama, saling membantu, mau berbagi, dan lebih cenderung memiliki sikap perhatian. Oleh karena itu, untuk mencegah anak kecanduan *gadget*, sebaiknya orang tua melakukan kegiatan lain bersama anak, seperti mengajak anak membersihkan lingkungan rumah, mengunjungi rumah tetangga, dan mengenalkan anak pada kegiatan permainan tradisional.

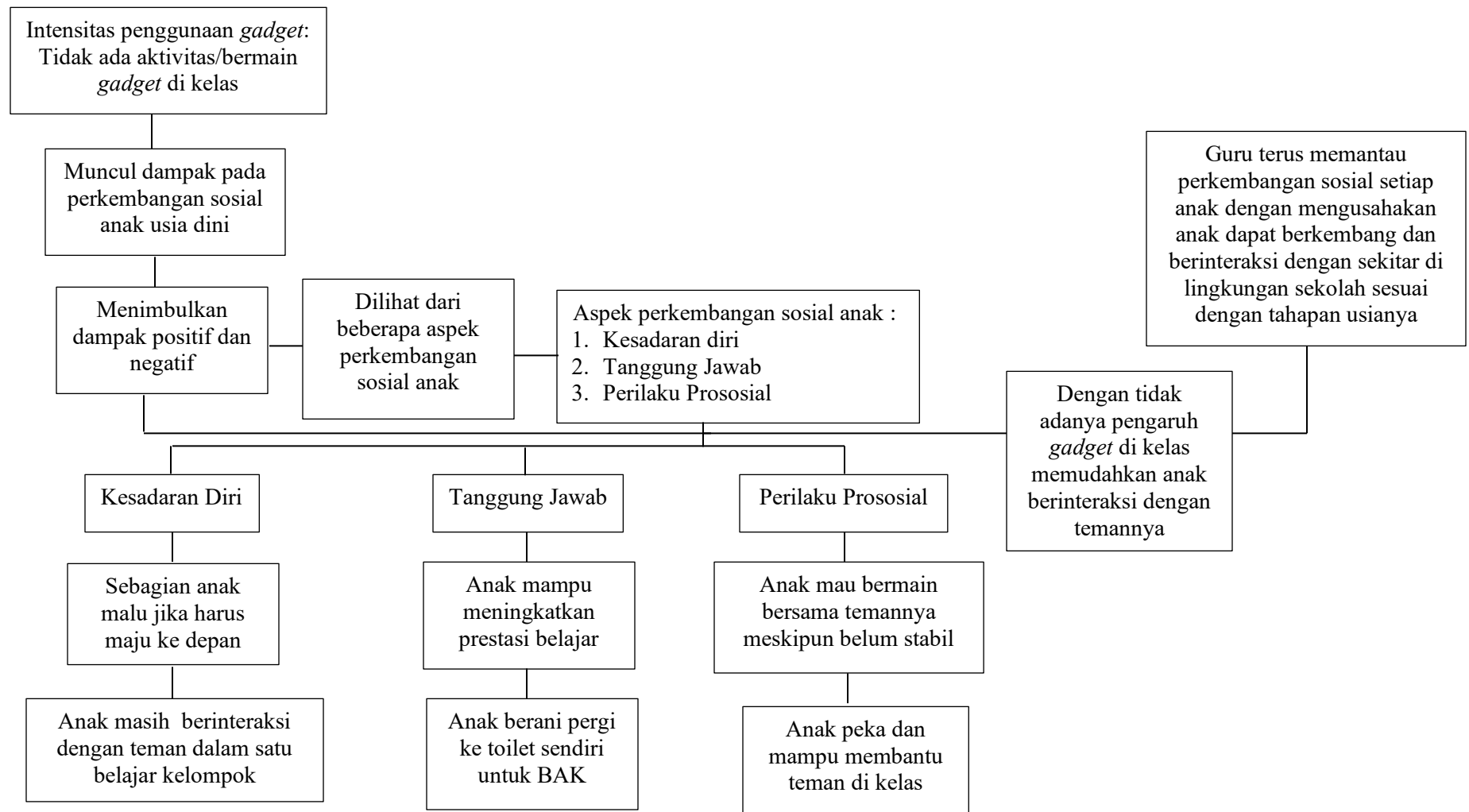
Orang tua yang memiliki anak usia dini juga perlu kreatif dalam membuat perlengkapan bermain untuk anaknya. Orang tua juga dapat memanfaatkan hal tersebut dengan membuat jungkat-jungkit untuk dimainkan anak bersama

temannya, atau menggunakan bahan-bahan yang berasal dari alam seperti tanah liat atau pasir. Para orang tua dianjurkan untuk membawa tanah liat atau pasir untuk anak-anaknya, dan anak-anak dapat bermain bersama teman-temannya atau mengekspresikan kreativitasnya dengan menggunakan tanah liat atau pasir yang mereka miliki. Hal ini bisa dilakukan orang tua untuk membantu anak melupakan *gadget* dan meluangkan waktu untuk aktivitas lain. Selain itu, orang tua dapat membacakan buku bergambar untuk anak-anaknya. Melalui kegiatan ini orang tua dapat menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam cerita sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua juga dapat menggali dan mendorong minat dan bakat anak. Misalnya, jika anak menyukai musik, orang tua bisa membekalinya dengan alat musik seperti gitar, piano, atau drum.

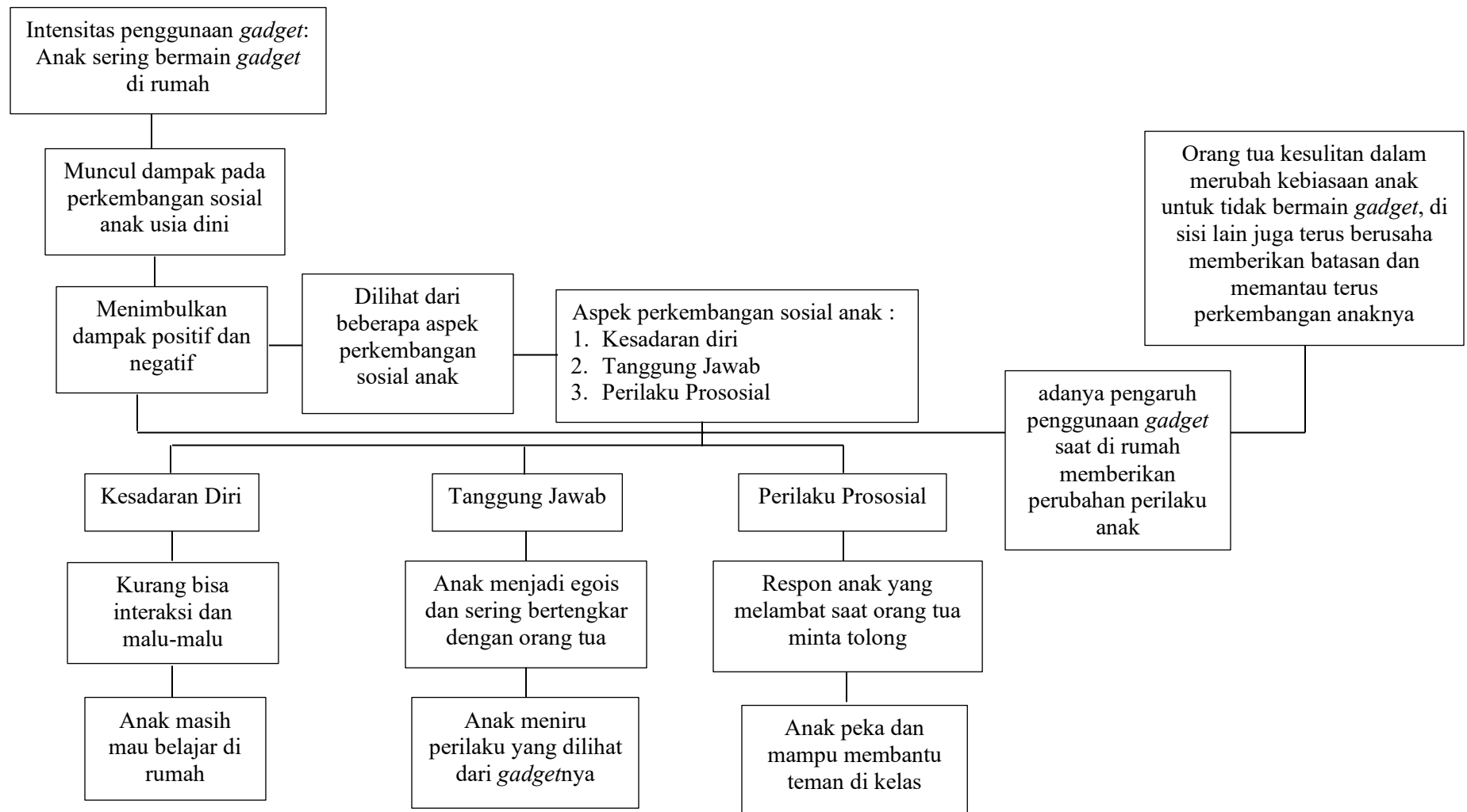
Gambar 4.1 Skema Relasi sosial Anak Narasumber (A)



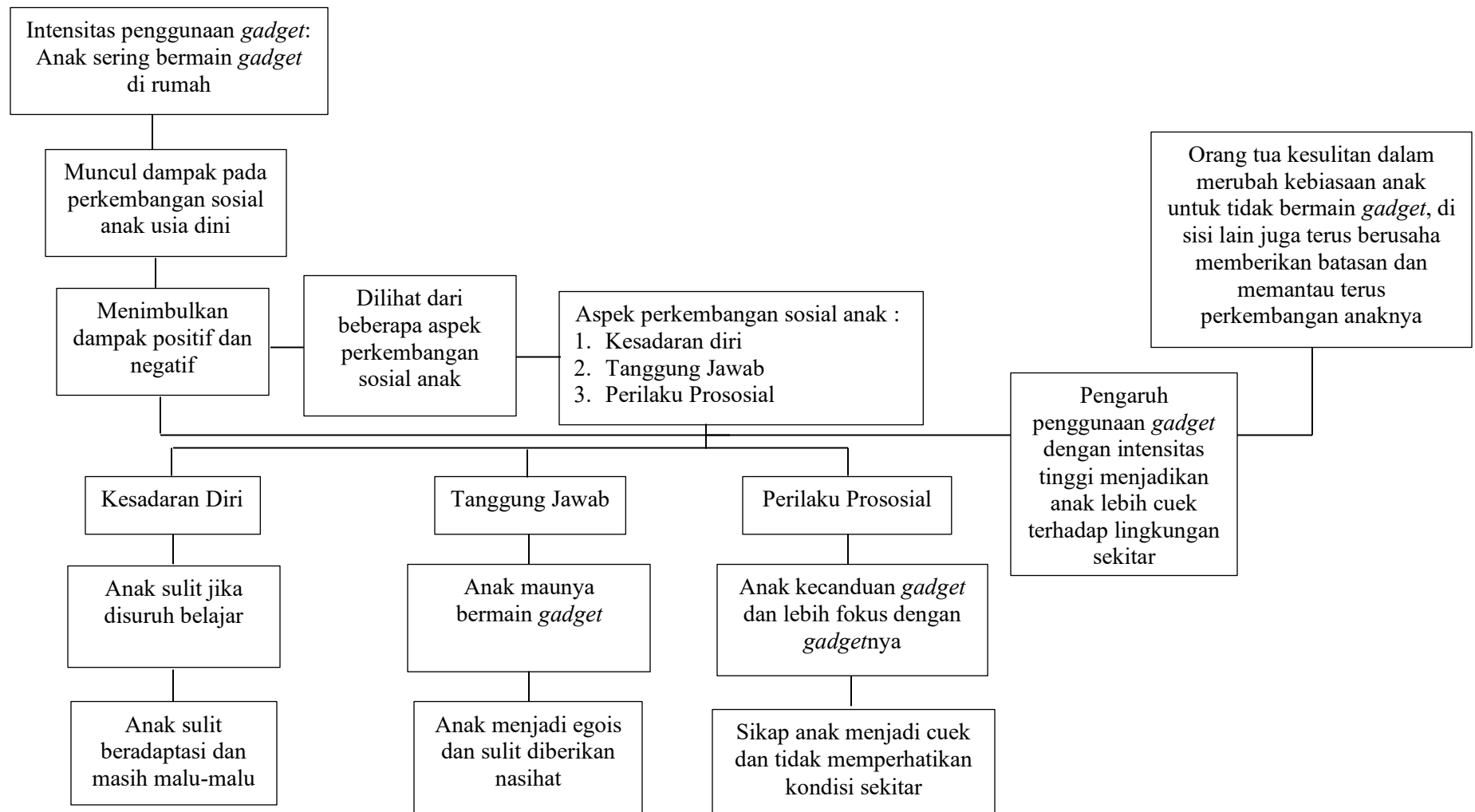
Gambar 4.2 Skema Relasi sosial Anak Narasumber (B)



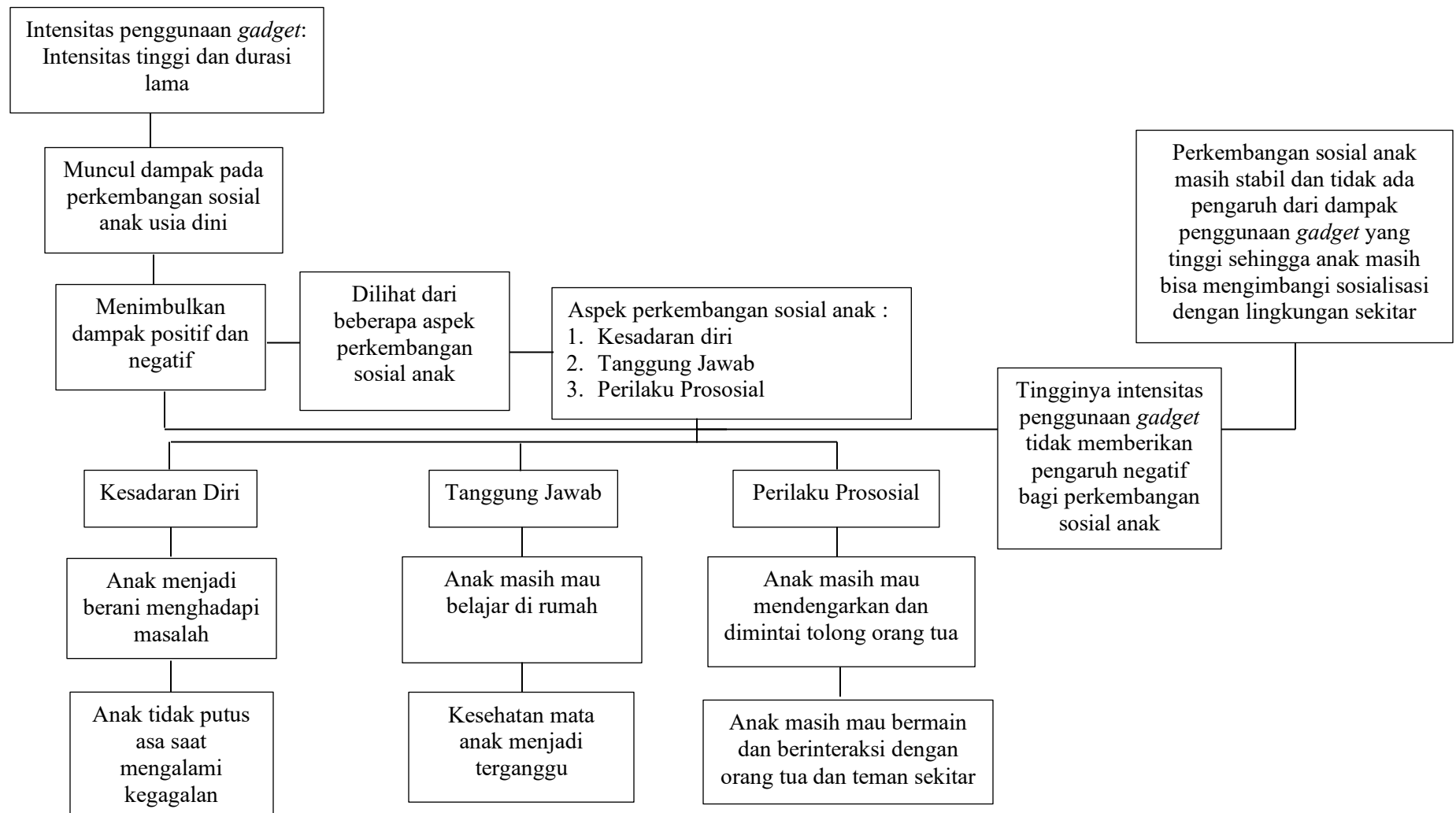
Gambar 4.3 Skema Relasi sosial Anak Narasumber (C)



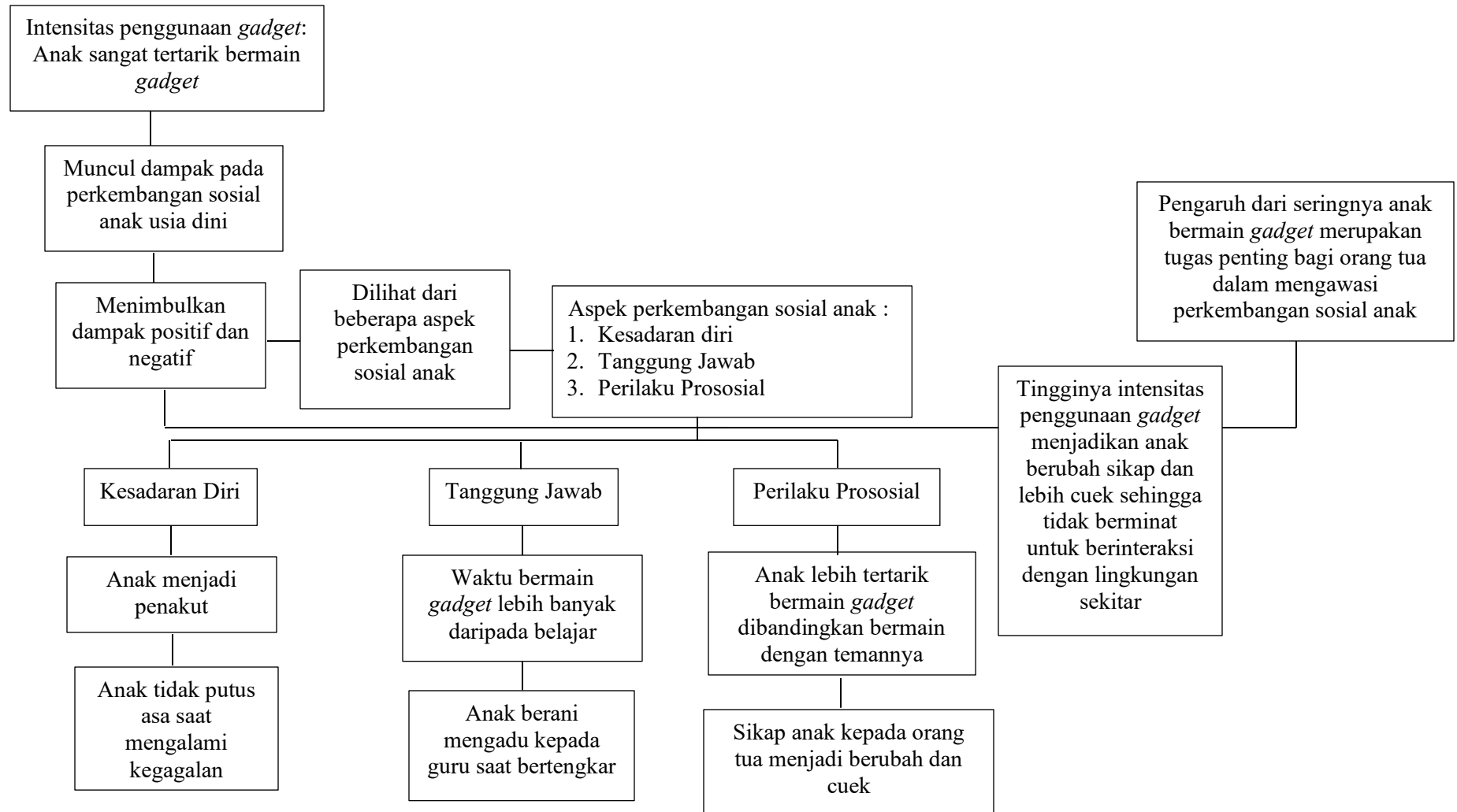
Gambar 4.4 Skema Relasi sosial Anak Narasumber (D)



Gambar 4.5 Skema Relasi sosial Anak Narasumber (E)



Gambar 4.6 Skema Relasi sosial Anak Narasumber (F)



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian di atas maka terdapat beberapa kesimpulan yang diambil dari penelitian ini:

1. Bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TK Pertiwi Malangsari mayoritas yaitu anak menggunakan *gadget* dengan durasi 2-5 jam dalam sehari dengan intensitas 3-5x seminggu bahkan lebih. Hal ini berarti bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini tergolong tinggi dengan durasi yang cukup lama.
2. Dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TK Pertiwi Malangsari yaitu ada dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif yang dirasakan yaitu anak tergolong pemberani dimana berani dalam mengambil keputusan saat berada dalam lingkungan tidak nyaman, anak mampu mandiri saat pergi ke toilet, anak masih mau menjalankan tugas sesuai dengan jadwal, dan lain sebagainya. Sedangkan dampak negatif yang muncul yaitu anak menjadi egois, suka meniru apa yang dilihat dalam konten sosial media dalam *gadget*, tidak peduli lingkungan sekitar dan mudah lelah.
3. Penemuan baru dalam penelitian ini yaitu terdapat anak yang memiliki sikap unik dalam kesehariannya yaitu tidak dapat fokus terhadap lawan bicara di

depannya. Dimana respon anak dalam menyikapi orang lain yaitu dengan memukul atau menunjukkan sikap kurang pantas yaitu menjilat barang-barang yang ada di depannya. Sikap muncul tersebut dikarenakan setiap harinya anak tersebut dibebaskan bermain *gadget* saat di rumah tanpa ada pengawasan, karena memang tinggal bersama neneknya tanpa kedua orang tua.

5.2 Saran

1. Bagi Guru, diharapkan adanya perhatian yang lebih saat anak berada di dalam kelas terkait bagaimana perkembangan psikologi anak terutama pada relasi sosialnya. Perkembangan ini dapat dilihat pada keberanian anak, kemandirian, tanggung jawab serta kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya di ranah sekolah.
2. Bagi Orang Tua, diharapkan untuk lebih ketat lagi dalam mengontrol dan mengawasi anak terutama pada saat anak sedang menggunakan *gadget*. Hal ini dikarenakan agar anak tidak terlalu fokus dengan *gadget* nya saja, sehingga waktu untuk melakukan aktivitas normal tidak terganggu dengan waktu bermain *gadget* saja. Selain itu juga lebih memperhatikan relasi sosial anak dengan meningkatkan interaksi langsung seperti mengajak ngobrol, bermain dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyanti, Yati; Rachmawati, Imami Nur. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Riset Keperawatan*. Jakarta:Rajawali Press.
- Ajzen. (2005). *Attitude, Personality and Behaviour*. Open University.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta.
- Caplin, J. P. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi*. Rajawali Pers.
- Dewi, S. (2015). *Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Spritual Terhadap Kinerja: Studi Kasus Pada Perawat di RSAB Harapan Kita*. STIE IPWIJA.
- Erikson, E. (2010). *Childhood and Society*. Pustaka Belajar.
- Fakhria, Milcha; Setiowati, E. A. (2017). Motivasi Berprestasi Siswa Ditinjau dari Fasilitasi Sosial dan Ketakutan akan Kegagalan. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 2(1), 29–42. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v2i1.1279>.
- Ferliana, J. M. (2016). *Anak dan Gadget yang Penting Aturan Main*. EGC.
- Filza, Nida Illaha; Wulandari, H. (2023). Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3176–3181.
- Fitri, A. Z. (2012). *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Ar-Ruzz Media.
- Goleman, D. (1999). *Kecerdasan Emosional* (Terjemahan). PT. Gramedia.
- Goleman, D. (2007). *Kecerdasan Emosional*. PT. Gramedia Pustaka.
- Hidayati, Fina; Hartini, Nurul; Chusairi, A. (2024). Development Of A Mindful Parenting Model For Mothers With Children In Early Childhood. *Psikohumaniora*, 9(2), 215–232. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v9i2.22805>.
- Hikmah, S. (2014). Optimalisasi Perkembangan Anak. *Sawwa*, 9(2), 345–360.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*. Penerbit Erlangga.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Pustaka Belajar.

- Julaeha, S. (2022). Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar Di SDN 2 Sukahurip. *GUUU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(2), 127–131. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guuu>.
- Kebudayaan, P. M. P. dan. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>.
- Khadijah; Zahraeni, N. (2021). *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori dan Strateginya*. CV. Merdeka Kreasi Group.
- Mahfuzi; Lastriani, K. (2023). Dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-8 Tahun Di Desa Serang Kecamatan Cikarang Selatan. *El Banar : Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(1), 37–48. <https://doi.org/10.54125/elbanar.v6i1.153>.
- Moleong, L. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. JP Press Group.
- Oktilenia, T. Z. (2024). Pengaruh *Gadget* pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 357–365. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.544>.
- Pardomuan, Syahril; Radianti, Anisyah; Dalimunthe, Rahma Yasrah; Wahyuni, S. (2023). Perkembangan Anak Masa Usia Dini 2-6 Tahun. *Nunchi: Islamic Parenting Journal*, 1(2), 61–67. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Nunchi/article/view/14548>.
- Pujiati, D. (2013). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 230–239. <https://doi.org/10.21009/JPUU.072.03>.
- Putriana, Khairul; Pratiwi, Eka Adithia; Wasliah, I. (2019). Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), 5–13. <https://doi.org/10.37824/jkqh.v7i2.2019.112>.
- Riany, Y. E., & Ihsana, A. (2021). Parenting Stress, Social Support, Self-Compassion, And Parenting Practices Among Mothers Of Children With ASD And ADHD.

- Psikohumaniora*, 6(1), 47–60. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v6i1.6681>.
- Rinjani, Hefrina; Firmanto, A. (2013). Kebutuhan Afiliasi Dengan Intensitas Mengakses Facebook Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 1(1), 76–85.
- Rober, Arthur S; Emily, S. R. (2010). *Kamus Psikologi*. Pustaka Belajar.
- Rohma, Nur Izza Azizur; Slamet, F. A. (2022). Dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial anak di Dusun Boro Desa Jabung Kecamatan Jabung. *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 4(2), 110–117.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722–731. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731>.
- Sarosa, S. (2012). *Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar*. PT. Indeks.
- Salama, N. and Chikudate, N. (2023). Unpacking the lived experiences of corporate bribery: a phenomenological analysis of the common sense in the Indonesian business world. *Social Responsibility Journal*, 19(3), 446-459.
- Salama, N., & Chikudate, N. (2021). Religious influences on the rationalization of corporate bribery in Indonesia: a phenomenological study. *Asian Journal of Business Ethics*, 10(1), 85–102.
- Salama, N., El-Rahman, M., & Sholihin, M. (2020). Investigation into obedience in the face of unethical behavior. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 5(2), 207-218.
- Salama, N., Fanani, M., Pohl, F., & Widiastuti, W. (2022). Disproving the myth of racial harassment and trauma among Indonesian Americans. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 7(2), 183–194
- Schroeder, D A; Penner, L; Dovidio, J; Pieiavin, J. (1995). *The psychology of helping and altruism: Problems and puzzles*. McGraw-Hill.
- Siregar, I. S. (2022). Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip. *TILA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 140–153.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.

- Surjadmodjo, Dwi; Cangara, H. (2024). Analisis Pengaruh Teknologi Komunikasi dan Perubahan Prilaku. *Baditi*, 6(1), 1–14. <https://ojs.ukim.ac.id/index.php/badati/article/download/1197/856>.
- Susanto. (2013). *Perkembangan Anak Usia Dini Penghantar Dalam Berbagai Aspek*. Kencan Prenada Media Group.
- Trinika, Y. (2015). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *Naskah Publikasi*, 12, 1–11.
- Veronika, Tannia; Ali, M. T. (2022). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Dusun Teratai Kecamatan Tumbang Titi Kabupaten Ketapang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(10), 2052–2062. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i10.58742>.
- Wulandari. (2000). *Hubungan Antara Citra Raga dengan Intensitas Melakukan Body Language Pada Wanita*. Universitas Gajah Mada.
- Yulikhah, Safitri; Bukhori, Baidi; Murtadho, A. (2019). Self Concept, Self Efficacy, And Interpersonal Communication Effectiveness Of Student. *Psikohumaniora*, 4(1), 65–76. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v4i1.3196>.
- Yusuf, S. L. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Remaja Rosdakarya.
- Zuhra, Halimatu; Husnaini, Nani; Imran, K. S. (2022). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 2-3 Tahun di Dusun Oi Saja Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 1–15. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.5721>.

LAMPIRAN 1

Lembar Pernyataan dan Persetujuan

Pernyataan Persetujuan

(Informed Consent)

Judul Penelitian : Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Relasi Sosial Anak
Perspektif Orang Tua Dan Guru Di Tk Pertiwi
Malangsari Kabupaten Nganjuk

Peneliti : Elly Idamatuz Zahro'

Status : Mahasiswi Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi dan
Kesehatan Universitas Negeri Walisongo Semarang

Sebelum Anda menyatakan ketersediaan untuk menjadi subjek dalam penelitian ini, sangat penting bagi Anda untuk membaca dengan seksama mengenai penjelasan terkait penelitian ini. Pada lembar persetujuan ini, akan diberikan penjelasan mengenai tujuan, prosedur, manfaat serta kerahasiaan data yang terkait dengan penelitian ini.

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui secara lebih mendalam terkait dampak penggunaan *gadget* terhadap relasi sosial anak perspektif orang tua dan guru di tk pertiwi malangsari Kabupaten Nganjuk

C. Prosedur Penelitian

Peneliti akan melakukan wawancara dengan Orang Tua, Guru, dan Anak Usia Dini yang ada di TK Pertiwi Malangsari. Durasi wawancara diperkirakan berlangsung

sekitar 30 menit. Namun terdapat kemungkinan bisa berlangsung lebih atau kurang dari estimasi bergantung pada situasi dan kondisi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesempatan pada subjek untuk mengutarakan pendapat dan mengekspresikan perasaan serta pemikiran ketika mengawasi keseharian anak terkait kegiatan sosial sehari-hari dengan adanya dampak dari perkembangan *gadget*. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan bantuan kepada subjek untuk memahami secara menyeluruh dalam menghadapi relasi sosial anak dengan adanya dampak dari penggunaan *gadget*.

E. Keabsahan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya dengan cermat. Identitas subjek termasuk nama, akan disebut dengan menggunakan inisial. Sehingga subjek tidak perlu khawatir akan diketahui oleh pihak lain. Hasil dari penelitian ini akan dipublikasikan dalam bentuk laporan penelitian dan akan disampaikan dalam bentuk presentasi tanpa mencantumkan identitas asli subjek.

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan menandatangani surat persetujuan ini, Anda dinyatakan bersedia untuk menjadi subjek pada penelitian ini dan berpartisipasi dalam penelitian ini.

Nama/Inisial : A

Usia : 40 Tahun

Pekerjaan : Guru di TK Pertiwi Malangsari

Nganjuk, November 2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan menandatangani surat persetujuan ini, Anda dinyatakan bersedia untuk menjadi subjek pada penelitian ini dan berpartisipasi dalam penelitian ini.

Nama/Inisial : B

Usia : 43 Tahun

Pekerjaan : Guru di TK Pertiwi Malang Sari

Nganjuk, November 2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan menandatangani surat persetujuan ini, Anda dinyatakan bersedia untuk menjadi subjek pada penelitian ini dan berpartisipasi dalam penelitian ini.

Nama/Inisial : C

Usia : 35 Tahun

Pekerjaan : Wirausaha

Nganjuk, November 2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan menandatangani surat persetujuan ini, Anda dinyatakan bersedia untuk menjadi subjek pada penelitian ini dan berpartisipasi dalam penelitian ini.

Nama/Inisial : D

Usia : 32 Tahun

Pekerjaan : Karyawan Swasta

Nganjuk, November 2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan menandatangani surat persetujuan ini, Anda dinyatakan bersedia untuk menjadi subjek pada penelitian ini dan berpartisipasi dalam penelitian ini.

Nama/Inisial : E

Usia : 5 Tahun

Kelas : TK B

Nganjuk, November 2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan menandatangani surat persetujuan ini, Anda dinyatakan bersedia untuk menjadi subjek pada penelitian ini dan berpartisipasi dalam penelitian ini.

Nama/Inisial : F

Usia : 5 Tahun

Kelas : TK B

Nganjuk, November 2024

LAMPIRAN 2

Panduan Wawancara

PANDUAN WAWANCARA

Aspek	Informasi yang ditangkap	Target	Item Pertanyaan
Profil Subjek	Identitas Subjek	Orang tua dan guru	a. Siapa nama anda b. Berapa usia anda c. Saat ini, apa pekerjaan anda d. Sudah berapa lama anda bekerja di TK Pertiwi Malangsari
	Penggunaan <i>Gadget</i>		a. Dalam sehari-hari, anak bermain <i>gadget</i> untuk apa b. Berapa lama waktu yang digunakan anak untuk bermain <i>gadget</i> c. Berapa kali anak bermain <i>gadget</i> dalam sehari
Kesadaran Diri	Kemampuan anak dalam mengenali diri, penilaian diri dan kepercayaan diri	Orang Tua	a. Bagaimana mengawasi dan mengontrol penggunaan <i>gadget</i> pada anak b. Bagaimana perilaku anak kepada orang yang belum dikenal c. Bagaimana perilaku anak ketika disuruh belajar di rumah
		Guru	a. Bagaimana perilaku anak ketika disuruh maju ke depan kelas b. Bagaimana perilaku anak saat berada dalam satu kelompok belajar
		Anak	a. Bagaimana sikap anak ketika ada teman baru yang mengajak kenalan b. Bagaimana perilaku anak saat berada pada situasi yang tidak nyaman c. Bagaimana sikap anak saat mengalami kegagalan dalam melakukan sesuatu

			d. Bagaimana sikap anak ketika ada teman atau orang lain yang jahil
Tanggung Jawab	Kemampuan anak akan rasa tanggung jawab dan menyelesaikan tugas baik individu maupun kelompok	Orang Tua	a. Bagaimana perilaku anak setelah mendapatkan sesuatu yang diinginkan b. Bagaimana perilaku anak ketika orang tua mengambil <i>gadget</i> yang sedang digunakannya c. Bagaimana perilaku anak ketika dipinjami <i>gadget</i> untuk bermain
		Guru	a. Bagaimana prestasi belajar anak sebelum dan sesudah mengenal <i>gadget</i> b. Bagaimana minat belajar anak di dalam kelas c. Bagaimana sikap anak ketika tidak pergi ke toilet d. Bagaimana sikap anak setelah menggunakan mainan di dalam kelas
		Anak	a. Bagaimana waktu belajar anak, lebih banyak waktu belajar atau bermain <i>gadget</i> b. Bagaimana kondisi mata anak setelah menggunakan <i>gadget</i> c. Bagaimana sikap anak setelah mendapatkan sesuatu yang diinginkan d. Bagaimana sikap anak ketika sedang bertengkar dengan temannya
Perilaku Prososial	Kemampuan anak untuk berperilaku baik terhadap orang lain	Orang Tua	a. Bagaimana interaksi anak dalam keluarga sebelum dan sesudah penggunaan <i>gadget</i> b. Bagaimana perilaku anak dalam menyikapi peraturan di rumah c. Bagaimana respon anak ketika dimintai sesuatu

			d. Bagaimana perilaku anak ketika dilarang melakukan sesuatu
		Guru	a. Bagaimana perilaku anak dalam mentaati peraturan di kelas b. Bagaimana perilaku anak saat bermain dengan temannya c. Bagaimana perilaku anak ketika berbagi mainan dengan temannya d. Bagaimana perilaku anak ketika temannya meminta tolong di kelas
		Anak	a. Bagaimana perilaku anak ketika diajak bicara oleh orang tua/guru, mendengarkan dengan baik atau menyela pembicaraan b. Bagaimana interaksi anak dengan orang disekitar sebelum dan sesudah menggunakan <i>gadget</i>

LAMPIRAN 3

Transkrip Hasil Wawancara Subjek

Transkrip Hasil Wawancara Subjek 1

Nama (inisial) : A

Usia : 40 Tahun

Pekerjaan : Guru di TK Pertiwi Malangsari

Tanggal Wawancara : Jum'at 09 November 2024 dan Senin, 11 November 2024

Keterangan

Peneliti : P

Sujek : S

P	1	Selamat pagi, Ibu. Perkenalkan saya Elly Idamatuz Zahro', mahasiswi program studi Psikologi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Saat ini saya sedang melakukan penelitian skripsi dengan topik Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Relasi sosial Anak Perspektif Orang Tua Dan Guru di TK Pertiwi Malangsari. Untuk itu apakah Ibu berkenan menjadi narasumber penelitian saya?
S	2	Ya, berkenan mbak
P	3	Baik, Ibu. Terimakasih atas waktunya. Sebelum saya mulai sesi wawancara pada hari ini, mohon untuk mengisi lembar persetujuan ini sebagai bukti pernyataan bahwa Ibu bersedia untuk menjadi narasumber penelitian
S	4	Iya mbak
P	5	Baik, saya mulai ya bu untuk sesi wawancara pada hari ini. Sebelumnya apakah ini tidak mengganggu jam belajar anak bu?
S	6	Tidak mbak, kebetulan sekarang lagi jam istirahat jadi anak-anak bebas bermain di dalam dan luar kelas
P	7	Baik bu, sudah berapa lama ibu mengabdikan untuk menjadi guru di TK ini ?
S	8	Untuk lamanya saya disini sudah sejak tahun 2020 mbak jadi sudah 4 tahun menjadi guru di TK ini.
P	9	Oh, berarti sudah cukup lama ya bu mengenal berbagai macam karakter anak yang sekolah di TK ini.

		Berkaitan dengan topik penelitian yang saya ambil, saya ingin bertanya apakah anak pernah bermain <i>gadget</i> di dalam kelas ya bu?
S	10	Kalau selama belajar sih tidak pernah ya, tapi terkadang ketika istirahat begitu ada anak yang ingin bermain <i>gadget</i> tapi itu jarang sekali karena juga saya larang. Anak disini diupayakan untuk fokus dalam kegiatan di sekolah saja.
P	11	Berarti kemungkinan besar anak yang sekolah di sini dijauhkan dari <i>gadget</i> ya bu. Kalau begitu kan berarti sekolah mempunyai aturan sendiri untuk anak-anak ya bu. Bagaimana sikap anak dalam mentaati peraturan yang ada di TK ini bu? Melihat sekarang kan anak sudah tidak jauh dari pengaruh <i>gadget</i> seperti meniru yang dilihat.
S	12	Untuk anak sendiri sebenarnya paham kalau misal tidak boleh ya tidak boleh, tapi mungkin namanya anak-anak ya pasti ada saja terkadang masih memberontak, kadang ya tidak dengerin, tapi sebenarnya juga tau kalau dilarang juga pasti di hindari.
P	13	Kalau begitu ya berarti masih ada pengaruh sedikit-sedikit yang membuat anak menjadi berontak saat dilarang atau diingatkan ya bu.
S	14	Iya mbak, tapi masih bisa di kontrol paling tidak anak tidak berbuat yang membahayakan saja sudah tidak papa. Karena tidak semua anak juga bisa fokus akan hal yang dibilangkan gurunya, jadi kita yang harus pelan-pelan untuk menjelaskan ke mereka agar mereka juga mengerti.
P	15	Memang harus sabar ya bu kalau menghadapi anak seusia segini. Untuk kesehariannya bagaimana ya bu terkait minat belajar anak dengan materi belajar yang diberikan guru?
S	16	Setiap harinya anak-anak rutin mengikuti kegiatan belajar di kelas, kalau disuruh belajar ya belajar, bermain ya bermain. Alhamdulillah masih nurut-nurut semua. Tapi memang ada 1 anak yang masih menjadi perhatian khusus kami karena anak ini sangat susah fokus. Kalau dijelaskan paham tapi memang sikapnya saja yang sedikit berbeda dari teman yang lain.
P	17	Kalau boleh tau kenapa ya bu anak tersebut bisa seperti itu?
S	18	Sehari-harinya dia tinggal bersama neneknya saja karena orang tuanya bekerja luar kota, ayah ibu nya tidak di rumah jadi dia di asuh neneknya. Setiap harinya neneknya selalu ngasih dia <i>gadget</i> karena mungkin neneknya juga tidak mau memarahi cucunya itu saking sayangnya. Sikap nya di kelas sedikit berbeda dari teman-teman yang lain.
P	19	Ohh begitu, kembali ke yang ibu jelaskan tadi bahwa anak-anak masih memiliki minat belajar yang tinggi, bagaimana dengan prestasi anak-anak di TK ini ya bu?
S	20	Untuk prestasi Alhamdulillah anak-anak masih bisa mencapai apa yang diinginkan sekolah, misal target nya anak bisa berhitung disitu anak masih bisa mengikuti alur dan bisa beritung, untuk membaca juga Alhamdulillah tapi masih ada yang belum bisa membaca tapi kita pelan-pelan tuntun agar anak bisa meningkatkan kemampuannya.

P	21	Alhamdulillah ya bu karena anak-anak masih bisa mengimbangi. Proses kegiatan belajarnya ini bagaimana ya bu, apa ada kegiatan belajar berkelompok atau bagaimana?
S	22	Iya mbak, ada yang belajar berkelompok, kadang ya individu jadi misal disuruh praktik sendiri seperti maju di depan kelas, terus bercerita menyanyi dan lain sebagainya yang bisa menunjang perkembangan anak.
P	23	Kalau disuruh maju ke depan kelas begitu bagaimana sikap anak bu, apa malu-malu atau berani ?
S	24	Kalau disuruh maju ke depan untuk bercerita, bernyanyi Alhamdulillah anak-anak masih berani. Ada beberapa anak yang masih takut karena memang anaknya pendiam dan malu-malu, tapi memang anaknya ini jarang berkomunikasi sama yang lain juga jadi kayak diam aja gitu, kalau istirahat begini ya diam itu mbak, ikut-ikutan temennya kadang tapi ya dianya diam tidak yang berinteraksi seperti teman yang lain.
P	25	Tapi untuk yang lain bagaimana ya bu sikapnya saat disuruh belajar berkelompok dengan yang temannya?
S	26	Kalau yang lain masih mau mbak belajar berkelompok, mereka juga bisa bekerjasama ketika disuruh bermain secara berkelompok, paling tidak mereka tidak bertengkar dan masih mengikuti aturan permainan saat belajar
P	27	Berarti masih mau berkomunikasi dengan temannya ya bu, saat sedang bermain bagaimana ya bu perilaku anak terhadap temannya yang lain?
S	28	Anak-anak masih mau bermain dengan teman-temannya, ya seperti itu yang dibelakang mereka main bareng. Mungkin ada 1 atau 2 anak yang seperti saya ceritakan tadi ada yang pendiam ada yang tidak fokus jadi maunya main sendiri seperti asik sendiri gitu mbak. Meskipun sudah diajak temannya juga tetap diam saja mungkin karakternya yang seperti itu atau gimana saya juga masih bingung ini. Kalau yang tidak fokus itu memang sepertinya sedikit ada sifat khusus dari dirinya yang kita masih kesulitan untuk menghadapinya, karena kalau dibilangi nanti malah dia marah-marah dan apa yang di pegang selalu dibanting sama dia, jadi kita yang harus pelan-pelan sepertinya.
P	29	Yang 2 ini memang agak khusus ya bu harus telaten lagi, jika bermain seperti itu kan berarti mereka harus berbagi mainan ya bu, sikap anak saat harus berbagi mainan di dalam kelas bagaimana ya?
S	30	Ya betul mbak, seperti yang mbak lihat mereka masih mau berbagi mainan dengan teman yang lain, atau mungkin bermain bersama-sama. Namun kembali lagi kalau yang satu itu (menunjuk anak yang berperilaku berbeda) itu agak beda ya, dia justru kalau mainannya di pinjam temannya tidak mau, walaupun dipaksa atau saya yang paksa nanti dia malah melempar mainannya ke lantai. Kalau dibilangi juga diam saja tapi nanti setelah pulang kelas gitu dia nyamperin saya terus bilang minta maaf bu. Tapi kadang saya guyoni, maaf terus tapi dibaleni, trus dia tertawa kecil. Sebenarnya lucu tapi

		sikapnya ini yang kalau di luar kendali saya juga sedikit kewalahan. Untungnya teman yang lain sudah sedikit mengerti jadi yang lain lebih milih mengalah saja daripada bertengkar
P	31	Cukup hebat ya bu anak-anak disini, meskipun masih belum dewasa tapi cukup mengerti temannya. Berarti jika ada teman yang meminta tolong bagaimana ya sikap anak dalam merespon hal tersebut?
S	32	Sejauh ini ya mbak yang saya tau di kelas, jika ada anak 1 yang minta tolong ke temannya yang lain mereka tetap mau menolong. Dulu pernah si N ini minta tolong ke L untuk dipengangkan sebentar barangnya karena dia lagi mau memakai sepatu, ternyata si L mau membantu dan menunggu si N sampai selesai memakai sepatunya. Dari situ sebenarnya saya terharu tapi juga bangga gitu maksudnya anak-anak bisa tau hal-hal baik yang memang harus dilakukan, meskipun masih kecil ya belum tau apa-apa tapi minimal dia bisa menolong temannya walau Cuma pegang barang sebentar saja.
P	33	Berarti cukup hebat ya bu si L ini, saya juga ikut bangga mendengarnya hehe.. ini istirahatnya sampai jam berapa ya bu, apa saya tidak mengganggu waktu ibu beristirahat?
S	34	Tidak mbak, tidak papa masih lama istirahatnya, anak-anak juga masih asik bermain.
P	35	Ohh baik bu, ngomongin soal mainan nih bu pastinya kan pernah ya bu suatu waktu dimana ada satu anak yang sedang bermain dengan satu mainan tersebut, ternyata teman yang lain ingin main juga. Kondisi ini pernah terjadi tidak bu? Terus bagaimana ya sikap anak ketika ada temannya yang ingin berbagi mainan dengannya?
S	36	Betul, situasi itu pernah terjadi. Untuk anak-anak yang cukup mengerti ya bila ada temannya yang mau pinjam mainan yang dia sedang mainkan terkadang mereka juga mau berbagi. Namun lebih khusus lagi si K ini mbak yang tadi saya ceritakan sikapnya kurang fokus tersebut. Dia ini kalau ada temannya yang pinjam atau ingin bermain dengan dia justru malah marah-marah. Terkadang sampai mainan yang dia pegang ini langsung dibanting. Tidak hanya mainan saja, apapun yang dia sedang pegang jika ada temannya yang mengganggu langsung di lempar saja begitu tanpa ada pemikiran apa-apa. Sikap aneh yang muncul dari dia juga tidak adanya kesopanan, seperti saat ada orang lain berbicara dia tiba-tiba nempel-nempel, terus suka menjilat-jilat apapun yang ada di depannya. Makan pun dia kayak amit ya sebelumnya, kayak hewan gitu jadi matuk-matuk gak pakai tangan
P	37	Berarti memang sepertinya si K ini butuh pengawasan penuh ya bu, karena dengar cerita ibu dia katanya terlalu diumbar untuk bermain <i>gadget</i> saat di rumah. Mungkkn nanti saya akan konfirmasi lagi ke pihak yang berhubungan keluarga dengan si K ini. Berbicara soal mainan tadi, bagaimana sikap anak ya bu setelah selesai menggunakan mainan tersebut?

S	38	Ya ini mbak, lebih banyaknya langsung di tinggal apalagi kalau sudah terburu-buru dengan kegiatan yang lain, wess langsung lupa pergi gitu aja. Saya kadang juga ngingetin anak-anak maksud saya biar terbiasa gitu lo, tapi kadang ya kalau lagi capek saya langsung beresin sendiri. Ya mungkin harusnya tetep harus di beritahu ya bagaimanapun anak ini kalau tidak diberi tahu berkali-kali kayak tidak manjur gitu, kadang sampai gemes sendiri tapi ya bagaimana lagi namanya juga anak-anak.
P	39	Hehehe bener-bener ekstra sabar ya bu, semoga ibunya sabar terus menghadapi anak-anak. Mungkin ini pertanyaan terakhir dari saya bu perihal kemandirian anak, bagaimana ya sikap anak jika ingin pergi ke toilet?
S	40	Kalau ke toilet sampai saat ini anak masih kesulitan jika ingin cebok mbak, tapi kalau BAK saja ada yang sudah bisa sendiri, sedangkan kalau BAB ini saya yang masih harus membantu membersihkan karena memang masih belum paham bagaimana cara membersihkan dan ada yang belum bisa juga.
P	41	Wah berarti ibu yang membersihkan ya, apa tidak ada orang tua yang membantu?
S	42	Kalau di sekolah TK ini kan memang sebisa mungkin orang tua tidak menunggu anaknya karena juga biar melatih anak biar mandiri dan tidak nangis. Kalau keliatan ibunya nanti dikit-dikit nangis. Jadi kalau ada apa-apa dengan anak seperti contohnya ingin BAB ya memang guru yang harus bertitidak sih mbak, jadi ya tidak papa karena sudah biasa juga.
P	43	Ohh begitu ya bu, semoga jasa-jasa ibu memberikan keberkahan untuk ibu juga ya.
S	44	Amin amin mbak, terimakasih banyak doanya.
P	45	Baik bu, selesai sudah pertanyaan yang ingin saya tanyakan ke ibu. Terimakasih banyak karena sudah berkenan menjawab pertanyaan-pertanyaan saya. Mohon maaf apabila ada topik dan perkataan saya yang mungkin menyinggung ibu. Semoga sesi wawancara hari ini dapat memberikan banyak manfaat bagi kita semua.
S	46	Amiinn, sama-sama ya mbak. Saya juga terimakasih banyak, jadi anak-anak juga bisa belajar berinteraksi dengan orang baru. (sambil bersalaman)

Transkrip Hasil Wawancara Subjek 2

Nama (inisial) : B

Usia : 42 Tahun

Pekerjaan : Guru di TK Pertiwi Malangsari

Tanggal Wawancara : Selasa 19 November 2024 dan Kamis, 21 November 2024

Keterangan

Peneliti : P

Sujek : S

P	1	Selamat pagi, Ibu. Perkenalkan saya Elly Idamatuz Zahro', mahasiswi program studi Psikologi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Saat ini saya sedang melakukan penelitian skripsi dengan topik Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Relasi sosial Anak Perspektif Orang Tua Dan Guru di TK Pertiwi Malangsari. Untuk itu apakah Ibu berkenan menjadi narasumber penelitian saya?
S	2	Ya monggo mbak
P	3	Baik, Ibu. Terimakasih atas waktunya. Sebelum saya mulai sesi wawancara pada hari ini, mohon untuk mengisi lembar persetujuan ini sebagai bukti pernyataan bahwa Ibu bersedia untuk menjadi narasumber penelitian
S	4	Boleh, saya isi dulu
P	5	Baik, saya mulai ya bu untuk sesi wawancara pada hari ini. Sebelumnya apakah ini tidak mengganggu waktu ibu?
S	6	Tidak mbak, monggo
P	7	Baik bu, sudah berapa lama ya ibu mengabdikan untuk menjadi guru di TK ini ?
S	8	Untuk lamanya saya disini sudah sejak tahun 2019 mbak, ya 5 tahunan lah disini
P	9	Oh, berarti sudah cukup lama ya bu mengenal anak yang sekolah di TK ini. Dari topik penelitian yang saya ambil, saya ingin bertanya apakah anak pernah bermain <i>gadget</i> di dalam kelas ya bu?

S	10	Kalau di kelas sini memang tidak ada dan memang tidak bole bermain <i>gadget</i> biar anak-anak juga fokus sama belajarnya.
P	11	Berarti memang ada peraturan tidak memperbolehkan anak bermain <i>gadget</i> saat di kelas ya bu? Bagaimana sikap anak dalam mentaati peraturan tersebut bu?
S	12	Iya mbak sebisa mungkin tidak main karena memang kita juga tidak memfasilitasi, mungkin biasanya kalau ada orang tuanya tapi juga jarang sih setau saya.
P	13	Dengan dilarang seperti itu bagaimana dengan minat belajar anak di dalam kelas ya bu?
S	14	Ya Alhamdulillah aman-aman saja mbak, karena memang kalau dari awal tidak di kasih ya tidak dicari gitu lo maksud saya jadi ya harus dari awal kita yang memahami hal itu. Biar anak-anak juga fokus interaksi dengan apa yang ada di dalam kelas.
P	15	Berarti bisa dipastikan anak-anak memang sudah banyak yang bermain <i>gadget</i> ya bu meskipun tidak saat di dalam kelas. Dari kejadian ini bagaimana prestasi anak saat dulu belum mengenal <i>gadget</i> dan sekarang sudah mengenal <i>gadget</i> ?
S	16	Kalau prestasi Alhamdulillah anak-anak masih bisa berkembang sesuai dengan kurikulum sekolah yang ada, tapi masih ada anak yang masih belum bisa membaca tapi masih belum tau karena apa karena kami masih berusaha buat membimbing bisa baca
P	17	Oh baik bu, terkait proses belajar bagaimana perilaku anak saat belajar kelompok dengan temannya ya bu?
S	18	Untuk belajar kelompok sebagian anak sudah bisa bekerja sama dengan teman sekelompoknya, namun sebagian juga masih ada yang kurang bisa fokus jadi tetep harus dibimbing mbak
P	19	Tapi apakah mereka nyaman dengan adanya belajar kelompok bu? Atau mungkin justru mereka tidak tertarik karo belajar kelompok jadinya malah berantem atau bagaimana?
S	20	Kalau selama ini ya sesuai dengan kondisi anak juga mbak, kalau pas lagi tidak enak hati gitu mungkin bisa berantem ya, karena ya namanya juga anak- anak mbak, saya juga kadang masih belajar jadi sama-sama belajar memahami sikap anak biar sama-sama enaknya juga
P	21	Selain belajar kelompok, proses belajar di kelas ada yang untuk menguji keberanian anak tidak bu? Misal seperti disuruh maju di depan kelas
S	22	Ya ada mbak, biasanya bercerita depan kelas atau menghitung ke depan begitu
P	23	Nah kalau seperti itu bagaimana perilaku anak ketika disuruh maju ke depan kelas ya bu?

S	24	Kalau maju ke depan kelas ya ada yang berani, ada yang malu-malu tapi banyak malunya karena mungkin kan grogi ya mbak, tapi ada yang berani banget itu satu cowok dia memang menurut saya berani anaknya
P	25	Ohh ngge bu, setidaknya anak masih mau menurut ya saat disuruh maju di depan kelas, karena biasanya kan ada yang trus nangis atau ketakutan gitu
S	26	Iya mbak Alhamdulillah, minimal mau ke depan saja sudah baik
P	27	Ya leres bu, yang penting berani dulu ya. Selain belajar, saat bermain gitu bagaimana perilaku anak saat bermain dengan temannya ya?
S	28	Anak-anak disini saat bermain pasti ya seneng banget ya mbak, namanya juga anak-anak. Kadang ya bermain bareng, ada juga yang menyendiri tapi memang anaknya juga diam jadi kalau main ya main sendiri.
P	29	Tapi kalau bermain mau berbagi atau bagaimana ya bu?
S	30	Kalau berbagi ini kadang ya rebutan, mangkanya saya kadang suruh mereka main bareng saja daripada berantem kan gak enak juga, kalau pas legowo atinya ya mau berbagi. Kalau berantem saya yang bingung kadang sampai nangis e mbak kasihan juga, jadi solusinya ya main bareng kalau mau, kalau tidak mau yauda berarti harus gentian.
P	31	Masih ada solusi ya bu meskipun mungkin susah sekali untuk mengetahui sikap anak yang masih ganti-ganti moodnya. Sering berantem apa bu anak-anak ini kalau di kelas?
S	32	Tidak juga si mbak, ya kalau ada kejadian tertentu kayak tadi rebutan itu.
P	33	Berarti tetap berteman dengan baik ya bu, kalau perihal dengan temannya bagaimana perilaku anak ketika ada temannya yang meminta tolong di kelas?
S	34	Setahu saya selama ini kalau ada yang minta tolong misal diambilkan pensil yang jatuh, terus barang lain milik temannya itu ya dia tetap mau membantu mbak, karena disini dari awal sudah dibimbing kalau kita ini semua saudara, jadi kalau ada apa-apa harus saling membantu dan tidak boleh bertengkar begitu.
P	35	Ohh begitu ya bu, Alhamdulillah semoga kedepannya anak-anak bisa lebih baik lagi ya perkembangannya.
S	36	Ya mbak amin.
P	37	Pertanyaan terakhir dari saya bu, terkait sikap anak saat hendak pergi ke toilet bagaimana ya perkembangannya?
S	38	Di kelas ini sebagian anak kalau mau ke toilet sudah berani bilang ke saya dan berani ke toilet sendiri, tapi juga ada yang kadang masih minta diantarkan. Namun untuk BAB mereka masih banyak yang belum bisa sendiri jadi kita masih mendampingi pelan-pelan.
P	39	Berarti sebagian sudah bisa BAK sendiri ya bu
S	40	Iya mbak, biasanya bilang bu ke kamar mandi gitu, trus saya antar kadang ya tidak mau diantar karena sudah bisa sendiri.

P	41	Oh begitu ya, Alhamdulillah jika sebagian perkembangan anak sudah bisa mandiri.
S	42	Iya mbak.
P	43	Baik bu, selesai sudah pertanyaan yang ingin saya tanyakan ke ibu. Terimakasih banyak karena sudah berkenan menjawab pertanyaan-pertanyaan saya. Mohon maaf apabila ada topik dan perkataan saya yang mungkin menyinggung ibu. Semoga sesi wawancara hari ini dapat memberikan banyak manfaat bagi kita semua.
S	44	Amiinn, sama-sama ya mbak. Saya juga terimakasih banyak, jadi anak-anak juga bisa berkenalan dengan mbak juga. (sambil bersalaman)

Transkrip Hasil Wawancara Subjek 3

Nama (inisial) : C

Usia : 35 Tahun

Pekerjaan : Wali Murid di TK Pertiwi Malang Sari

Tanggal Wawancara : Rabu 13 November 2024 dan Jumat, 15 November 2024

Keterangan

Peneliti : P

Sujek : S

P	1	Selamat pagi, Ibu. Perkenalkan saya Elly Idamatuz Zahro', mahasiswi program studi Psikologi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Saat ini saya sedang melakukan penelitian skripsi dengan topik Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Relasi sosial Anak Perspektif Orang Tua Dan Guru di TK Pertiwi Malang Sari. Untuk itu apakah Ibu berkenan menjadi narasumber penelitian saya?
S	2	Ya mbak
P	3	Baik, Ibu. Terimakasih atas waktunya. Sebelum saya mulai sesi wawancara pada hari ini, mohon untuk mengisi lembar persetujuan ini sebagai bukti pernyataan bahwa Ibu bersedia untuk menjadi narasumber penelitian
S	4	Iya mbak
P	5	Baik, saya mulai ya bu untuk sesi wawancara pada hari ini. Sebelumnya apakah ini tidak papa mengganggu waktu ibu sebentar sambil menunggu jam pulang sekolah?
S	6	Nggak papa mbak
P	7	Baik ibu terimakasih. Izinkan saya mengajukan beberapa pertanyaan sebelumnya kalau boleh tau ibu sehari-hari berprofesi sebagai apa ya?
S	8	Sehari-hari saya berjualan mbak
P	9	Oh, berdagang ya bu. Dalam sehari-hari apakah ibu mengizinkan anak untuk bermain <i>gadget</i> saat di rumah?
S	10	Iya mbak karena terkadang dikit-dikit minjam untuk bermain hp

P	11	Untuk lamanya berapa jam ya bu dalam sehari? Serta berapa seminggu mencapai berapa kali?
S	12	Anak saya main hp hampir tiap hari mbak, pulang sekolah main, malem main lagi, buetah pokoknya kalau main hp. Tapi kalau tidak gitu ya saya yang bingung karena dia rewel saja pengen main hp
P	13	Berarti cukup intens ya bu waktu bermain hp nya karena hampir setiap hari. Dengan adanya anak bermain hp yang terlalu sering begitu bagaimana cara ibu mengontrol dan mengawasi anak dalam penggunaan <i>gadget</i> nya?
S	14	Ya terkadang saya marahin kalau kelamaan main mbak, saya bilangin kalau jangan lama-lama karena sebenarnya saya juga khawatir kalau ada apa-apa sama kesehatan matanya, kadang ya saya tanya uda belajar apa belum kalau belum ya tidak bole main hape karena takut kalau kebiasaan nanti lupa sama tugasnya.
P	15	Berarti cukup awas ya bu dengan kebiasaan anak saat menggunakan <i>gadget</i> ini. Melihat kejadian itu bagaimana perilaku anak ketika ibu mengambil <i>gadget</i> yang sedang digunakan?
S	16	Ya kadang marah mbak kalau saya ingatkan, kadang ya sampai berantem, kalau legowo hatinya ya nurut disuruh apa nurut jadi saya juga tidak perlu berantem. Kalau pas lagi tidak srek hatinya ya susah dikasih tau.
P	17	Hehe ya begitulah bu namanya juga anak-anak ya jadi kita yang harus tetap mengerti. Kalau lihat situasi tadi berarti bagaimana ya bu perilaku anak ketika dipinjami <i>gadget</i> untuk bermain ?
S	18	Ya begitu mbak sueneng banget karena kan memang suka bermain ya, terkadang juga ada yang diikuti dari apa yang dia lihat di hape seperti waktu melihat youtube gitu dia ikut-ikutan gerakan yang ada di youtube kadang saya sampai bingung kok bisa bersikap beda dari biasanya ternyata meniru youtube
P	19	Bersikap beda ini maksudnya gimana ya bu ?
S	20	Ya misal saya kasih tau atau saya nasehatin gitu dia tiba-tiba niru omongan saya, terus kadang kayak ngece-ngece gitu saya kan juga kaget ternyata dia setelah lihat youtube terus ditiru gitu mbak
P	21	Oalah ngge bu berarti agak bahaya juga ya bu dampaknya karena kalau masih baik tidak papa, kalau yang ditiru sudah kriminal kan juga bahaya.
S	22	Iya mbak mangkanya itu.
P	23	Meskipun fanatic dengan bermain <i>gadget</i> itu bagaimana ya sikap anak ketika disuruh belajar di rumah bu?
S	24	Kalau disuruh belajar ya Alhamdulillah masih mau mbak, masih nurut lah istilahnya, waktu belajar ya belajar tapi kalau sudah selesai ya bermain hape terus gitu jadinya. Apalagi pas hari libur malah sueneng dia.
P	25	Oalah berarti ya masih bisa diatur ya bu cuma agak ekstra perhatian
S	26	Nggeh setuju mbak

P	27	Ya baik bu. Selain itu bagaimana ya respon ketika anak sedang bermain <i>gadget</i> kemudian dimintai tolong ?
S	28	Ya itu tadi mbak, ketika legowo atinya ya mau kalau dimintai tolong, tapi kalau pas lagi pengen main hape terus ya kadang tidak mau, kadang tidak merespon sampai harus saya ulang berkali-kali baru dijawab. Gitu terus wes sampai bingung kadang saya
P	29	Bagaimana kalau misal dilarang bu? Seperti dilarang bermain hape atau dilarang melakukan sesuatu yang berbahaya lain?
S	30	Kalau saya larang main hape pas dia sudah belajar gitu ya kadang marah, kadang juga trus dia milih bermain dengan temannya, tapi ya lebih seringnya ngrengek pengen main hape aja. Kadang ya kasihan trus saya kasih.
P	31	Berarti agak sulit ya bu, setidaknya anak sudah menjalankan kewajiban belajarnya terlebih dahulu. Melihat keseharian anak ibu, apakah ada peraturan khusus dalam rumah bu yang harus dijalankan misal jam segini harus belajar dan lain sebagainya. Kira-kira bagaimana anak dalam menyikapi peraturan tersebut.
S	32	Untuk peraturan yang harus dan ketat banget tidak ada ya mbak, cuman kalau misal ada tugas waktunya belajar ya belajar, ingin saya biar anak ini tidak main saja gitu taunya karena saya juga takut kalau anak saya main hape saja, mangkanya itu saya tetap suruh kalau belajar ya belajar, mandi ya mandi biar terbiasa meskipun tidak ada aturan yang ketat di rumah
P	33	Pelan-pelan berarti ya bu biar anak juga enjoy menjalani hari-harinya.
S	34	Iya mbak betul karena ya tidak mudah juga mengatur sikap anak ini sampai kadang kewalahan sendiri.
P	35	Dari beberapa percakapan kita ini tadi kan seputar sikap anak setelah adanya <i>gadget</i> , nah sebelum mengenal <i>gadget</i> ini apakah ada perbedaan dari segi interaksi antar anak dan ibu atau bapak mungkin di rumah?
S	36	Jujur kalau sebelum kenal hape ya dia bermain sewajarnya anak biasa main mainan yang ada di rumah, kadang ya saya ajak komunikasi. Tapi semenjak ada hape ini ya jadinya anak lebih suka bermain hape mbak, ya masih berkomunikasi tapi daya tariknya lebih ke hape kalau menurut saya. Karena juga dia betah kalau sama hape.
P	37	Berarti memang ada perbedaan yang cukup terlihat ya bu dari sebelum mengenal <i>gadget</i> dan setelah mengenal <i>gadget</i> . Terakhir pertanyaan dari saya ya bu, setelah menggunakan <i>gadget</i> ini bagaimana perilaku anak kepada orang yang belum dikenal, seperti mungkin di rumah ada teman baru atau tetangga baru begitu.
S	38	Untuk sikap anak saya ketika ada teman baru dia agak kesusahan ya untuk berkenalan karena mungkin terbiasa ngomong sama hape jadinya dia bingung, tapi kalau diajak ngobrol juga mau tidak malu-malu alhamdulillahnya. Cukup merespon kalau dia ajak komunikasi jadi tidak diam

		saja, biasanya kan ada yang diam aja tidak mau jawab, kalau anak saya ini tidak Alhamdulillah.
P	39	Baik bu, selesai sudah pertanyaan yang ingin saya tanyakan ke ibu. Terimakasih banyak karena sudah berkenan menjawab pertanyaan-pertanyaan saya. Mohon maaf apabila ada topik dan perkataan saya yang mungkin menyinggung ibu. Semoga sesi wawancara hari ini dapat memberikan banyak manfaat bagi kita semua.
S	40	Amiinn, sama-sama ya mbak. Saya juga terimakasih banyak (sambil bersalaman)

Transkrip Hasil Wawancara Subjek 4

Nama (inisial) : D

Usia : 32 Tahun

Pekerjaan : Wali Murid di TK Pertiwi Malangsari

Tanggal Wawancara : Senin, 25 November 2024 dan Selasa, 26 November 2024

Keterangan

Peneliti : P

Sujek : S

P	1	Selamat pagi, Ibu. Maaf mengganggu waktunya, sebelumnya perkenalkan saya Elly Idamatuz Zahro', mahasiswi program studi Psikologi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Saat ini saya sedang melakukan penelitian skripsi dengan topik Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Relasi sosial Anak Perspektif Orang Tua Dan Guru di TK Pertiwi Malangsari. Apakah Ibu berkenan menjadi narasumber penelitian saya?
S	2	Ya mbak
P	3	Baik, Ibu. Terimakasih atas waktunya. Sebelum saya mulai sesi wawancara pada hari ini, mohon untuk mengisi lembar persetujuan ini sebagai bukti pernyataan bahwa Ibu bersedia untuk menjadi narasumber penelitian
S	4	Iya mbak
P	5	Baik, saya mulai ya bu untuk sesi wawancara pada hari ini. Sebelumnya apakah ini tidak papa mengganggu waktu ibu sebentar?
S	6	Nggak papa mbak
P	7	Sebelumnya mohon izin bertanya ibu bekerja sehari-hari sebagai apa ya?
S	8	Sehari-hari saya bekerja di pabrik mbak
P	9	baik ibu saya ingin tanya dulu apakah disini ibu memberikan anak untuk bermain <i>gadget</i> ?
S	10	Iya mbak, punya hape sendiri malahan
P	11	Oalah sudah punya hape sendiri, kenapa bu kok dibelikan hape sendiri?

S	12	Iya mbak, karena kalau tidak gitu nanti rebutan sama saya, kalau di rumah gitu main hape terus maunya
P	13	Ohh begitu ya bu, berarti kan anak ibu sudah dipastikan sering bermain hape ya, apakah setiap hari dan berapa jam biasanya dalam sehari?
S	14	Iya hampir setiap hari mbak, paling ya 2 jam gitu habis itu saya suruh belajar dulu biar tidak terlalu sering juga bermain hapenya
P	15	Berarti tetap diawasi ya bu biar tidak berlebihan juga kasih karena kasihan juga kesehatan matanya kan masih kecil. Kalau disuruh belajar gitu bagaimana perilaku anak bu?
S	16	Kalau disuruh belajar ya mau mbak, asal dibolehin main hape ya mau belajar juga, karena saya juga kasihan kalau dilarang-larang malah dianya nanti gabisa dibilangi, jadi yauda asal waktu belajar ya belajar, waktu main ya main.
P	17	Berarti tetap mengimbangi ya bu meskipun kadang kita juga ingin anak mengurangi bermain hapenya. Apa tidak ada peraturan di dalam rumah bu?
S	18	Ya ada mbak, pulang sekolah sebisa mungkin istirahat tidur dulu biar malem bisa belajar dan tidak rewel
P	19	Lalu bagaimana anak dalam menyikapi peraturan di dalam rumah tersebut bu?
S	20	Ya namanya anak-anak mbak, kadang nurut kadang ya ruwel maunya main aja, udah rewel dari siang sampe malem jelas rewelnya. Kalau nurut kan enak seharusnya.
P	21	Berarti ya sewajarnya anak-anak ya bu memang agak ekstra untuk menghadapinya. Kalau dilarang main hape gitu bagaimana bu responnya?
S	22	Kalau dilarang nangis mbak, kadang ya nangis kadang ya nurut. Tapi ya itu mangkanya kalau bisa pulang sekolah istirahat dulu biar saya juga tidak perlu ngelarang dia untuk bermain, karena saya juga tau kalau anak pasti sukanya main.
P	23	Memangnya sejak kapan bu anak dipegangi hape?
S	24	Baru-baru ini sih mbak, itu aja saya sebenarnya terpaksa tapi yauda mau gimana lagi
P	25	Kalau begitu bagaimana interaksi anak dengan ibu dan orang rumah saat dulu belum main hape dengan saat ini yang sudah sering bermain hape?
S	26	Jujur ya pasti berubah banget karena anak sekarang fokusnya ya main hape, kadang main sama saya itupun sepertinya dia tidak tertarik jadi ya ujung-ujungnya hape lagi.
P	27	Memang pasti ada perubahan ya bu, kalau misal ibu mengambil <i>gadget</i> tersebut saat digunakan begitu bagaimana responnya?
S	28	Kalau di ambil sudah pasti marah, tapi saya tetap bilangi kalau belum belajar tetap harus belajar dulu baru boleh bermain hape lagi, kalau tidak gitu wah bisa sampai nangis-nangis juga mbak, saya juga heran kok

P	29	Tapi kalau di rumah punya teman bermain apa tidak bu di luar rumah ?
S	30	Ada mbak, tetangga depan itu juga biasanya ngajak main
P	31	Berarti bagaimana perilakunya kalau ketemu sama orang baru bu?
S	32	Ya kalau sama-sama kecilnya masih bisa bergabung, kalau yang agak dewasa gini ya malu-malu maklum lah anak-anak. Tapi dia juga mau jawab kalau misal ditanya orang gitu
P	33	Ohh berarti ya masih bisa berinteraksi nggeh bu, dulu waktu awal-awal diberikan hape bagaimana respon anak ibu?
S	34	Ya pastinya senang banget mbak
P	35	Apakah muncul sifat egois secara tiba-tiba bu jadi susah untuk dibilangin?
S	36	Iya betul mbak, tapi ini saya juga lagi mencoba kalau apa-apa saya bilangi dulu biar dia juga mengerti mbak, tapi jujur masih susah sekali
P	37	Begitu ya bu, waktu awal dulu sebelum punya hape kan berarti anak pakai hape ibu atau gimana?
S	38	Ya dulu awal-awal ya pake hape saya mangkanya itu trus saya belikan hape
P	39	Bagaimana perilakunya bu ketika dipinjam hape? Apakah sama dengan saat ini saat sudah punya hape sendiri
S	40	Hampir sama tapi dulu kan posisinya masih hape saya jadi saya juga berhak marah kalau hapenya tidak boleh diambil, tapi kalau saat ini kan dia punya hape sendiri jadi ya saya harus cari cara gimana biar dia juga tidak hape terus begitu mbak
P	41	Ohh begitu, baik. Apakah ibu pernah minta tolong ke anak misal ambilkan sesuatu gitu?
S	42	Ya pernah mbak
P	43	Bagaimana ya respon anak ketika dimintai tolong begitu bu?
S	44	Ya mau mbak, kadang kalau gak respon gitu saya ulang-ulang terus biar gak asik sama hape terus, tapi jujur ya kadang kayak gak menghiraukan gitu o mbak kalau udah hapean, tapi ya gimanakalau gak gitu malah kebiasaan.
P	45	Baik bu, selesai sudah pertanyaan yang ingin saya tanyakan ke ibu. Terimakasih banyak karena sudah berkenan menjawab pertanyaan-pertanyaan saya. Mohon maaf apabila ada topik dan perkataan saya yang mungkin menyinggung ibu.
S	46	Ya mbak sama-sama. Saya juga terimakasih (sambil bersalaman)

Transkrip Hasil Wawancara Subjek 5

Nama (inisial) : E

Usia : 5 Tahun

Pekerjaan : Murid di TK Pertiwi Malang Sari

Tanggal Wawancara : Kamis 14 November 2024 dan Senin, 18 November 2024

Keterangan

Peneliti : P

Sujek : S

P	1	Halo adik selamat pagi, maaf ya mengganggu waktunya. Sebelumnya kakak perkenalan diri dulu. Nama kakak Elly Idamatuz Zahro', kakak kuliah di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang program studi Psikologi. Saat ini kakak sedang melakukan penelitian skripsi dengan topik Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Relasi sosial Anak Perspektif Orang Tua Dan Guru di TK Pertiwi Malang Sari. Nah kakak butuh untuk tanya-tanya sama adik buat data penelitian kakak, apakah boleh? Kita sambal kenalan ya.
S	2	Bolehkkk kakk
P	3	Baik terimakasih ya. Sebelum kakak mulai tanya, apakah kakak mengganggu waktu istirahat kamu ?
S	4	Nggak kok kakk
P	5	Baik kakak mulai yaa, eh kamu takut gak sih kenalan sama kakak kayak gini?
S	6	Nggak kak aku lo berani heheheh
P	7	Hehehe pintar berarti ya kamu ini, kamu suka nggak bermain hape ?
S	8	Sukak banget akuu, suka main masak-masakan soale seru
P	9	Oh yaa, berapa kali kamu biasanya mainnya ?
S	10	Setiap hari aku main hape, eh tapi jarang kadang-kadang kalau pengen, tapi kadang ya setiap hari soale seru e mainan

P	11	Berapa jam itu, 1 jam 2 jam atau berapa?
S	12	2 jamm, tp kalau bosen ya sebentar tok
P	13	Paling lama berapa jam itu berarti?
S	14	Seharian pernah kalau pas libur, soale enak e libur mainan tok
P	15	Wehh kamu suka main ya daripada belajar
S	16	Hehehehehehe
P	17	Kakak tanya lagi dong, kalau pas kamu main hape trus ayah/ibu kamu minta tolong sesuatu kamu mau bantuin nggak?
S	18	Mau, aku lo pernah main trus disuruh ambilin penggaris trus aku mau, tapi habis itu aku main lagi hehehe
P	19	Pinter berarti dong masih mau bantuin, kalau kamu di ajak bicara sama orang tua kamu dengerin gak? Atau kamu malah main hape terus
S	20	Ya tak dengerin, tapi kalau aku males ya tak tinggal main hape
P	21	Loh kok gitu, kasihan dong harus didengerin ya lain kali
S	22	Iya tak dengerin
P	23	Kamu kalau main hape biasanya jam brapa sih?
S	24	Aku biasane siang pulang sekolah kalau gak ya malem atau sore
P	25	Trus belajar kamu jam berapa kalau di rumah?
S	26	Aku belajar ya malem kadang sore kalau les, kalau gak les yo belajar sendiri di rumah jam 4 jam 7
P	27	Alhamdulillah pinter ya belajar yang rajin, sering belajar atau bermain?
S	28	Emmmm gak tau, kadang gak bermain hape aku
P	29	Loh trus ngapain kalau ga main hape?
S	30	Yo mainan sama temen-temenku soale seru e
P	31	Ohh bermain diluar ya kamu
S	32	Iya
P	33	Kalau main hape lama gitu sakit tidak matanya?
S	34	Iya kadang-kadang aku capek e mangkanya trus aku tidur kalau gak gitu main sama temen-temen soale bosen main hape
P	35	Eh emang kamu kalau sama temen-temenmu gitu pernah berantem tidak? Atau di kelas sini ada yang pernah berantem sama kamu tah?
S	36	Kalau di kelas gak pernah aku, tapi diluar pernah aku bertengkar sama arek, arek e mengejek aku trus tak ajak bertengkar
P	37	Lololo kok menakutkan gitu, kamu gak takut ta diajak bertengkar kayak gitu?
S	38	Enggak, sama aku tak jak bertengkar trus jare temen-temenku jangan jangan gitu
P	39	Jagoan gitu rek kamu hahahah, jangan bertengkar ya tidak baik mosok pinter- pinter bertengkar
S	40	Iya enggak, kalau gak diajak bertengkar yo enggak
P	41	Trus kamu gimana kalau ada yang ajak bertengkar gitu, kan jadi gak nyaman
S	42	Ya gak gimana-gimana soale anaknya yo gak jadi ngajak bertengkar

P	43	Hahahah lucu banget se sampek berani gitu, temenmu disini ada yang jail gak sama kamu?
S	44	Ada o kadang-kadang tapi gak pernah soale takut kabeh sama aku tak jak bertengkar
P	45	Lo ya ancen menakutkan kamu iki, harus berteman lo ya sama temen e satu kelas
S	46	Iyo
P	47	Kamu pernah ikut lomba-lomba gak ?
S	48	Pernah o lomba kelereng
P	49	Menang atau kalah?
S	50	Kalah hehhehe
P	51	Trus gimana kalau kalah, sedih ta gimana?
S	52	Gak aku lo trus ikut lomba lain e trus menang
P	53	Wehh pinter berarti yaa, kamu pertama main hape kapan?
S	54	Belum lama o soale baru dibelikno hape
P	55	Loh punya hape sendiri ta kamu?
S	56	Iya hihihih
P	57	Dulu sebelum pake hape kamu ngapain aja?
S	58	Ya main ae kadang yo main sama temenku, kadang sama ibuk sama bapak
P	59	Berarti tetep ada yang nemenin main ya.
S	60	Iyaa
P	61	Baiklah kalau gitu, ini sudah pertanyaan terakhir dari aku, maaf yaa kalau ganggu kamu, ini kakak ada sedikit kue buat dimakan ya.
S	62	Iyaa (sambil mengambil kue) terimakasih kak
P	63	Iya sama-sama (sambil salaman)

Transkrip Hasil Wawancara Subjek 6

Nama (inisial) : F

Usia : 5 Tahun

Pekerjaan : Murid di TK Pertiwi Malang Sari

Tanggal Wawancara : Rabu, 20 November 2024 dan Jumat, 22 November 2024

Keterangan

Peneliti : P

Sujek : S

P	1	Halo adik selamat pagi, maaf ya kakak mengganggu waktunya. Sebelumnya kakak perkenalan diri dulu. Nama kakak Elly Idamatuz Zahro' kuliah di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang program studi Psikologi. Jadi gini, kakak kan sedang melakukan penelitian skripsi dengan topik Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Relasi sosial Anak Perspektif Orang Tua Dan Guru di TK Pertiwi Malang Sari. Nah kakak butuh untuk tanya-tanya sama kamu buat data penelitian kakak, boleh gak ya? Kita sambal kenalan juga.
S	2	Bolehhh
P	3	Baik terimakasih ya. Sebelum kakak mulai tanya, apakah kakak mengganggu kamu ?
S	4	Nggak kok kak
P	5	Baik kakak mulai yaa, kamu berani nggak kalau ngobrol berdua sama kakak kayak gini?
S	6	Berani dong kak
P	7	Pinter berarti ya kamu, kamu punya temen deket nggak di sini?
S	8	Banyak, itu sama itu temenku bermain
P	9	Pinter berarti ya temennya banyak. Eh kakak tanya dong kamu suka gak mainan hape?
S	10	Suka bangettt, aku biasane main ff
P	11	Hah serius? Emang bisa?
S	12	Bisa lah, kadang masak-masakan

P	13	Emang kamu punya hape sendiri atau hapenya mamamu?
S	14	Aku udah punya hape sendiri kak
P	15	Oalah, udah lama ta punya hape sendiri?
S	16	Nggak lama juga
P	17	Emang kamu kalau main hape biasanya jam brapa sampe jam brapa?
S	18	Pulang sekolah main, malem main lagi
P	19	Setiap hari kayak gitu?
S	20	Iya setiap hari, tapi kalau bosan ya gak main aku
P	21	La terus kamu tidak belajar ta kalau di rumah?
S	22	Belajar sore biasanya aku belajar, malem kalau gak tidur ya belajar sebentar terus aku main hape lagi hehehe
P	23	Lolo main hape terus rek, kamu waktu pertama kali dibelikan hape gimana? Seneng atau gimana?
S	24	Seneng buanget aku, aku bisa main hape sepuasnya (sambil ketawa kecil)
P	25	Wkwk lucu ya kamu ini, tapi ya jangan bermain hape berlebihan ya, karena kamu juga harus tetap belajar biar pintar, dikurangin ya main hapenya kasihan nanti matanya kalau sakit gimana
S	26	Iya kak
P	27	Mata kamu sakit tidak kalau main hape terus?
S	28	Iya kadang habis main hape aku trus ngantuk e pengen tidur
P	29	Iya emang gitu, kan mata kamu lelah jadi trus pengennya tidur, mangkanya harus dikurangin ya
S	30	Iya kak
P	31	Selain bermain hape keseharian kamu kalau di rumah ngapain? Bermain sama teman-temanmu tidak?
S	32	Nggak hehehe, enak main hape di rumah
P	33	Loh, kenapa kok gitu. Kan enak kalau punya banyak teman biar seru
S	34	Iya tapi aku kadang males e lebih suka main hape di rumah
P	35	Berarti temenmu ya di kelas saja dong?
S	36	Iya, dirumah punya tapi jarang main
P	37	Emang sebelum kamu punya hape kamu tidak bermain tah sama mereka?
S	38	Dulu pas belum punya hape aku main diluar sama mereka, trus aku punya hape aku suka di rumah main hape. Kadang mereka kesini juga main sama aku
P	39	Kalau sama mama sama ayah gimana? Pernah ngobrol tidak?
S	40	Iya ngobrol kadang-kadang kalau di ajak ngobrol.
P	41	Ohh gitu, temenmu disini ada yang suka iseng tidak sama kamu? Mukul atau ngapain gitu?
S	42	Ada o kak itu yang itu
P	43	Trus kamu gimana kalau temenmu itu jahil atau iseng sama kamu?
S	44	Kadang tak bales, kadang ya aku nangis hehehe

P	45	Loh kok nangis?
S	46	Ya kalau sampek di pukul ya aku nangis
P	47	Lah emang sampai bertengkar tah kok sampai nangis kamu?
S	48	Iya bertengkar trus aku takut trus aku nangis
P	49	Walah, gaboleh nangis ya kalau ada temen yang jahat atau jahil ya dikasih tau gaboleh kayak gitu, karena semua juga teman jadi harus baik semua ya
S	50	Iya kak
P	51	Kalau lagi bertengkar gitu kan kamu pasti tidak nyaman ya, trus habis itu kamu gimana?
S	52	Ya aku kadang bilang ke ibu guru, kadang ya diam aja. Kalau aku diam aja nanti aku digituin terus aku bilang ibu guru biar dimarahin ibu guru
P	53	Ya tidak papa bilang bu guru biar ga ada yang jahil-jahil lagi di kelas, semua kan teman
S	54	Iya kak
P	55	Kamu pernah ikut lomba tidak?
S	56	Pernah, lomba mewarnai
P	57	Wihh pinter, menang tidak?
S	58	Tidak, kan temennya buanyak e bagus-bagus aku jelek
P	59	Tapi kamu gapapa kan? Atau sedih?
S	60	Tidak papa, tidak nangis aku tetep dapat jajan
P	61	Hehehe enak se dapat jajan.
S	62	Hehe iya
P	63	Baiklah kalau gitu, ini sudah pertanyaan terakhir dari aku, maafin yaa kalau ganggu kamu, ini kakak ada sedikit snack buat dimakan ya.
S	64	Iyaa (sambil mengambil snack) terimakasih kak
P	65	Iya sama-sama (sambil salaman)

LAMPIRAN 4

Hasil Interpretasi Data

Horisonalisasi Subjek 1

Ucapan Informan	Baris	<i>Coding</i>	<i>Subcoding</i>	Deskripsi Psikologis
Kalau selama belajar sih tidak pernah ya, tapi terkadang ketika istirahat begitu ada anak yang ingin bermain <i>gadget</i> tapi itu jarang sekali karena juga saya larang. Anak disini diupayakan untuk fokus dalam kegiatan di sekolah saja.	10	Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Perhatian	Penggunaan <i>gadget</i> yang sangat minim waktu dan hampir tidak dilakukan di dalam kelas
Sehari-harinya dia tinggal bersama neneknya saja karena orang tuanya bekerja luar kota, ayah ibu nya tidak di rumah jadi dia di asuh neneknya. Setiap harinya neneknya selalu ngasih dia <i>gadget</i> karena mungkin neneknya juga tidak mau memarahi cucunya itu saking sayangnya. Sikap nya di kelas sedikit berbeda dari teman-teman yang lain.	18	Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Terdapat 1 anak yang menggunakan <i>gadget</i> dengan intensitas tinggi dan setiap hari
Kesimpulan: Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Yang Beragam Juga Memberikan Pengaruh Yang Berbeda-Beda Terhadap Perilaku Anak				
Untuk anak sendiri sebenarnya paham kalau misal tidak boleh ya tidak boleh, tapi mungkin namanya anak-anak ya pasti ada saja terkadang masih memberontak, kadang ya tidak dengerin, tapi sebenarnya juga tau kalau dilarang juga pasti di hindari.	12	Kesadaran Diri	Mengenali Perasaan Diri	Subjek masih memahami mana yang boleh dilakukan dan mana yang tidak boleh dilakukan

Kalau disuruh maju ke depan untuk bercerita, bernyanyi Alhamdulillah anak-anak masih berani. Ada beberapa anak yang masih takut karena memang anaknya pendiam dan malu-malu, tapi memang anaknya ini jarang berkomunikasi sama yang lain juga jadi kayak diam aja gitu, kalau istirahat begini ya diam itu mbak sampean liat, ikut-ikut temennya kadang tapi ya dianya diam tidak yang berinteraksi seperti teman yang lain.	24	Kesadaran Diri	Kepercayaan Diri	Kemampuan anak dalam menumbuhkan keberanian di depan banyak orang
Kesimpulan: Kemampuan Anak Akan Kesadaran Diri Tidak Berdampak Setelah Anak Menggunakan <i>Gadget</i>				
Iya mbak, tapi masih bisa di kontrol paling tidak anak tidak berbuat yang membayakan saja sudah tidak papa. Karena tidak semua anak juga bisa fokus akan hal yang dibicarakan gurunya, jadi kita yang harus pelan-pelan untuk menjelaskan ke mereka agar mereka juga mengerti.	14	Tanggung Jawab	Bertanggung Jawab Atas Perbuatan/ Mandiri	Kemampuan anak dalam beradaptasi dan melindungi diri sendiri dari situasi sekitar
Kalau ke toilet sampai saat ini anak masih kesulitan jika ingin cebok mbak, tapi kalau BAK saja ada yang sudah bisa sendiri, sedangkan kalau BAB ini saya yang masih harus membantu	40	Tanggung Jawab	Bertanggung Jawab Atas Perbuatan/ Mandiri	Kemampuan anak akan kemandirian masih minim dan belum bisa mandiri untuk pergi ke toilet sendiri

membersihkan karena memang masih belum paham bagaimana cara membersihkan dan ada yang belum bisa juga.				
Untuk prestasi Alhamdulillah anak-anak masih bisa mencapai apa yang diinginkan sekolah, misal target nya anak bisa berhitung disitu anak masih bisa mengikuti alur dan bisa beritung, untuk membaca juga Alhamdulillah tapi masih ada yang belum bisa membaca tapi kita pelan-pelan tuntun agar anak bisa meningkatkan kemampuannya.	20	Tanggung Jawab	Menyelesaikan Tugas	Tanggung jawab akan dirinya sendiri dalam meningkatkan prestasi belajar
Kalau yang lain masih mau mbak belajar berkelompok, mereka juga bisa bekerjasama ketika disuruh bermain secara berkelompok, paling tidak mereka tidak bertengkar dan masih mengikuti aturan permainan saat belajar	26	Tanggung Jawab	Mengerjakan Tugas Kelompok	Kemampuan anak untuk bekerjasama di dalam kelompok belajar
Kesimpulan: Anak Dapat Bertanggung Jawab Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Berani Beradaptasi Dengan Lingkungan, Namun Anak Masih Belum Bisa Mandiri Seperti BAK Dan BAB Sendiri				
Anak-anak masih mau bermain dengan teman-temannya, ya seperti itu yang dibelakang mereka main bareng. Ada 1 yang seperti saya ceritakan tadi ada yang pendiam ada yang tidak fokus jadi maunya main sendiri	28	Perilaku Prososial	Bekerjasama	Ditemukan 1 anak yang sulit bersosialisasi dan cenderung menyendiri

seperti asik sendiri gitu mbak. Meskipun sudah diajak temannya juga tetap diam saja mungkin karakternya yang seperti itu atau gimana saya juga masih bingung ini.				
Ya betul mbak, seperti yang ibu lihat mereka masih mau berbagi mainan dengan teman yang lain, atau mungkin bermain bersama-sama. Namun kembali lagi kalau yang satu itu (menunjuk anak yang berperilaku berbeda) itu agak beda ya, dia justru kalau mainannya di pinjam temannya tidak mau, walaupun dipaksa atau saya yang paksa nanti dia malah melempar mainannya ke lantai. Kalau dibilangi juga diam saja tapi nanti setelah pulang kelas gitu dia nyamperin saya terus bilang minta maaf bu. Tapi kadang saya guyoni, maaf terus tapi dibaleni, trus dia tertawa kecil. Sebenarnya lucu tapi sikapnya ini yang kalau di luar kendali saya juga sedikit kewalahan. Untunya teman yang lain sudah sedikit mengerti jadi yang lain lebih milih mengalah saja daripada bertengkar	30	Perilaku Prososial	Berbagi	Adanya pengaruh dari penggunaan <i>gadget</i> menjadikan 1 anak egois terhadap apa yang dimilikinya

Sejauh ini ya mbak yang saya tau di kelas, jika ada anak 1 yang minta tolong ke temannya yang lain mereka tetap mau menolong. Dulu pernah si N ini minta tolong ke L untuk dipengangkan sebentar barangnya karena dia lagi mau memakai sepatu, ternyata si L mau membantu dan menunggu si N sampai selesai memakai sepatunya. Dari situ sebenarnya saya terharu tapi juga bangga gitu maksudnya anak-anak bisa tau hal-hal baik yang memang harus dilakukan, meskipun masih kecil ya belum tau apa-apa tapi minimal dia bisa menolong temannya walau Cuma pegang barang sebentar saja.	32	Perilaku Prososial	Menolong	Kemampuan anak dalam memberikan pertolongan dengan temannya di kelas
Betul, situasi itu pernah terjadi. Untuk anak-anak yang cukup mengerti ya bila ada temannya yang mau pinjam mainan yang dia sedang mainkan terkadang mereka juga mau berbagi.	36	Perilaku Prososial	Menentramkan	Anak masih mau berbagi dengan temannya di dalam kelas
Namun lebih khusus lagi si K ini mbak yang tadi saya ceritakan sikapnya kurang fokus tersebut. Dia ini kalau ada temannya yang pinjam atau ingin bermain dengan dia justru malah	36	Perilaku Prososial	Berbagi	Anak dengan pengaruh penggunaan <i>gadget</i> dalam waktu lama menjadi egois dan tidak mau berbagi

marah-marah. Terkadang sampai mainan yang dia pegang ini langsung dibanting. Tidak hanya mainan saja, apapun yang dia sedang pegang jika ada temannya yang mengganggu langsung di lempar saja begitu tanpa ada pemikiran apa-apa. Sikap aneh yang muncul dari dia juga tidak adanya kesopanan, seperti saat ada orang lain berbicara dia tiba-tiba nempel-nempel, terus suka menjilat-jilat apapun yang ada di depannya. Makan pun dia kayak amit ya sebelumnya, kayak hewan gitu jadi matuk-matuk gak pakai tangan				
Kesimpulan: Sebagian Besar Anak Sudah Bisa Bersosialisasi Dan Berbagi Dengan Temannya, Selain Itu Juga Saling Tolong Menolong. Namun Ditemukan Anak Yang Memiliki Sifat Egois Dan Tidak Mau Berbagi Dengan Temannya.				

Horisonalisasi Subjek 2

Ucapan Informan	Baris	<i>Coding</i>	<i>Subcoding</i>	Deskripsi Psikologis
Kalau di kelas sini memang tidak ada dan memang tidak bole bermain <i>gadget</i> biar anak-anak juga fokus sama belajarnya.	10	Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Tidak ada aktivitas penggunaan <i>gadget</i> di dalam kelas
Kesimpulan: tidak ada aktivitas menggunakan dan bermain <i>gadget</i> di dalam kelas				
Untuk belajar kelompok sebagian anak sudah bisa bekerja sama dengan teman sekelompoknya, namun sebagian juga masih ada yang kurang bisa fokus jadi tetep harus dibimbing mbak	18	Kesadaran Diri	Mengengali Perasaan Diri	Kemampuan sebagian anak berinteraksi dengan temannya dalam satu kelompok belajar
Kalau maju ke depan kelas ya ada yang berani, ada yang malu-malu tapi banyak malunya karena mungkin kan grogi ya mbak, tapi ada yang berani banget itu satu cowok dia memang menurut saya berani anaknya	24	Kesadaran Diri	Kepercayaan Diri	Sebagian anak berani, namun banyak anak saat diharuskan untuk maju ke depan kelas yang malu
Kesimpulan: kemampuan anak dalam mengendalikan diri saat berada di dalam suatu kelompok dan masih banyak yang malu saat maju di depan kelas				
Anak-anak disini saat bermain pasti ya seneng banget ya mbak, namanya juga anak-anak. Kadang ya bermain bareng, ada juga yang menyendiri tapi memang anaknya juga diam jadi kalau main ya main sendiri.	28	Perilaku Prososial	Menentramkan	Kemampuan anak bermain bersama dengan temannya

Kalau berbagi ini kadang ya rebutan, mangkanya saya kadang suruh mereka main bareng saja daripada berantem kan gak enak juga, kalau pas legowo atinya ya mau berbagi. Kalau berantem saya yang bingung kadang sampai nangis e mbak kasihan juga, jadi solusinya ya main bareng kalau mau, kalau tidak mau yauda berarti harus gentian.	30	Perilaku Prososial	Berbagi	Kemampuan anak berbagi mainan dengan teman sebayanya yang masih belum stabil
Setahu saya selama ini kalau ada yang minta tolong misal diambilkan pensil yang jatuh, terus barang lain milik temannya itu ya dia tetap mau membantu mbak, karena disini dari awal sudah dibimbing kalau kita ini semua saudara, jadi kalau ada apa-apa harus saling membantu dan tidak boleh bertengkar begitu.	34	Perilaku Prososial	Menolong	Anak sudah mampu dan peka untuk membantu teman di kelas
Kesimpulan: kemampuan anak saat berperilaku menghadapi orang lain sudah dianggap mampu karena mau menolong, berbagi dan berbaur dengan teman di kelas				
Kalau prestasi Alhamdulillah anak-anak masih bisa berkembang sesuai dengan kurikulum sekolah yang ada, tapi masih ada anak yang masih belum bisa membaca tapi masih belum tau karena apa	16	Tanggung Jawab	Menyelesaikan Tugas	Sebagian anak mampu dalam meningkatkan prestasi belajar meskipun ada beberapa yang terdampak dari penggunaan <i>gadget</i>

karena kami masih berusaha buat membimbing bisa baca.				
Di kelas ini sebagian anak kalau mau ke toilet sudah berani bilang ke saya dan berani ke toilet sendiri, tapi juga ada yang kadang masih minta diantarkan. Namun untuk BAB mereka masih banyak yang belum bisa sendiri jadi kita masih mendampingi pelan-pelan.	38	Tanggung Jawab	Bertanggung Jawab Atas Perbuatan/ Mandiri	Keberanian anak untuk pergi ke toilet sendiri meskipun masih BAK saja
Kesimpulan: sebagian anak sudah mampu bertanggung jawab akan dirinya sendiri seperti harus melaksanakan belajar dalam meningkatkan prestasi dan pergi ke toilet sendiri meskipun hanya sekedar BAK				

Horisonalisasi Subjek 3

Ucapan Informan	Baris	<i>Coding</i>	<i>Subcoding</i>	Deskripsi Psikologis
Anak saya main hp hampir tiap hari mbak, pulang sekolah main, malem main lagi, buetah pokoknya kalau main hp. Tapi kalau tidak gitu ya saya yang bingung karena dia rewel saja pengen main hp.	12	Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Intensitas penggunaan <i>gadget</i> pada anak yang tinggi dan sering
Kesimpulan: intensitas penggunaan <i>gadget</i> pada anak tinggi karena anak hampir setiap hari bermain <i>gadget</i> dengan durasi waktu yang lama				
Ya terkadang saya marahin kalau kelamaan main mbak, saya bilangin kalau jangan lama-lama karena sebenarnya saya juga khawatir kalau ada apa-apa sama kesehatan matanya, kadang ya saya tanya uda belajar apa belum kalau belum ya tidak bole main hape karena takut kalau kebiasaan nanti lupa sama tugasnya.	14	Kesadaran Diri	Penilaian Diri	Kemampuan anak dalam mengenali diri dengan adanya pengawasan dan kontrol dari orang tua
Untuk sikap anak saya ketika ada teman baru dia agak kesusahan ya untuk berkenalan karena mungkin terbiasa ngomong sama hape jadinya dia bingung, tapi kalau diajak ngobrol juga mau tidak malu-malu alhamdulillahnya. Cukup merespon kalau	38	Kesadaran Diri	Kepercayaan Diri	Sikap anak dalam menghadapi orang yang belum dikenal masih kurang bisa berinteraksi dan masih malu-malu

di ajak komunikasi jadi tidak diam saja, biasanya kan ada yang diam aja tidak mau jawab, kalau anak saya ini tidak Alhamdulillah.				
Kalau disuruh belajar ya Alhamdulillah masih mau mbak, masih nurut lah istilahnya, waktu belajar ya belajar tapi kalau sudah selesai ya bermain hape terus gitu jadinya. Apalagi pas hari libur malah sueneng dia	24	Kesadaran Diri	Mengenali Perasaan Diri	Kesadaran anak akan kewajiban terhadap diri sendiri sebagai pelajar yang harus belajar
Kesimpulan: <i>gadget</i> tidak memberikan dampak akan kesadaran diri anak untuk belajar sehingga anak masih menjalankan kewajiban belajarnya saat di rumah				
Ya kadang marah mbak kalau saya ingatkan, kadang ya sampai berantem, kalau legowo hatinya ya nurut disuruh apa nurut jadi saya juga tidak perlu berantem. Kalau pas lagi tidak srekat hatinya ya susah dikasih tau.	16	Tanggung Jawab	Keegoisan	Sikap egois anak saat orang tua mengambil <i>gadget</i> yang sedang dimainkan sehingga sering menimbulkan pertengkaran
Ya begitu mbak sueneng banget karena kan memang suka bermain ya, terkadang juga ada yang diikuti dari apa yang dia lihat di hape seperti waktu melihat youtube gitu dia ikut-ikutan gerakan yang ada di youtube kadang saya sampai bingung kok bisa bersikap beda dari biasanya ternyata meniru youtube	18	Tanggung Jawab	Meniru	Perilaku anak saat diberikan <i>gadget</i> yang mulai berubah mengikuti apa yang sudah dilihatnya di media sosial

Ya misal saya kasih tau atau saya nasehatin gitu dia tiba-tiba niru omongan saya, terus kadang kayak ngece-ngece gitu saya kan juga kaget ternyata dia setelah lihat youtube terus ditiru gitu mbak	20	Tanggung Jawab	Meniru	Sikap anak yang suka meniru apa yang sudah dilihat dari bermain <i>gadget</i>
Kesimpulan: dampak dari penggunaan <i>gadget</i> munculnya perubahan sikap anak yang suka meniru apa yang sudah dilihat dari bermain <i>gadget</i>				
Ya itu tadi mbak, ketika legowo atinya ya mau kalau dimintai tolong, tapi kalau pas lagi pengen main hape terus ya kadang tidak mau, kadang tidak merespon sampai harus saya ulang berkali-kali baru dijawab. Gitu terus wes sampai bingung kadang saya	28	Perilaku Prososial	Menolong	Anak masih mau menolong saat orang tua minta tolong, namun masih harus diulang-ulang
Untuk peraturan yang harus dan ketat banget tidak ada ya mbak, cuman kalau misal ada tugas waktunya belajar ya belajar, ingin saya biar anak ini tidak main saja gitu taunya karena saya juga takut kalau anak saya main hape saja, mangkanya itu saya tetap suruh kalau belajar ya belajar, mandi ya mandi biar terbiasa meskipun tidak ada aturan yang ketat di rumah	32	Perilaku Prososial	Bekerjasama	Perilaku anak yang masih mau mentaati peraturan yang dibuat di dalam rumah
Jujur kalau sebelum kenal hape ya dia	36	Perilaku Prososial	Kepedulian	Adanya perbedaan interaksi anak setelah

bermain sewajarnya anak biasa main mainan yang ada di rumah, kadang ya saya ajak komunikasi. Tapi semenjak ada hape ini ya jadinya anak lebih suka bermain hape mbak, ya masih berkomunikasi tapi daya tariknya lebih ke hape kalau menurut saya. Karena juga dia betah kalau sama hape.				menggunakan <i>gadget</i> yang menjadikan komunikasi berkurang
Kesimpulan: dampak penggunaan <i>gadget</i> menjadikan komunikasi orang tua dan anak menjadi berkurang, namun anak masih mau mentaati peraturan dan membantu saat dimintai pertolongan				

Horisonalisasi Subjek 4

Ucapan Informan	Baris	<i>Coding</i>	<i>Subcoding</i>	Deskripsi Psikologis
Iya hampir setiap hari mbak, paling ya 2 jam gitu habis itu saya suruh belajar dulu biar tidak terlalu sering juga bermain hapenya	14	Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Durasi	Intensitas penggunaan <i>gadget</i> yang tinggi sehingga anak sering bermain hp
Kesimpulan: intensitas penggunaan <i>gadget</i> pada anak yang tinggi dan durasi yang panjang setiap harinya				
Kalau disuruh belajar ya mau mbak, asal dibolehin main hape ya mau belajar juga, karena saya juga kasihan kalau dilarang-larang malah dianya nanti gabisa dibilangi, jadi yauda asal waktu belajar ya belajar, waktu main ya main.	16	Kesadaran Diri	Penilaian Diri	Sikap anak saat disuruh belajar sedikit sulit sehingga harus diiming-imingi boleh bermain <i>gadget</i>
Ya kalau sama-sama kecilnya masih bisa bergabung, kalau yang agak dewasa gini ya malu-malu maklum lah anak-anak. Tapi dia juga mau jawab kalau misal ditanya orang gitu	32	Kesadaran Diri	Kepercayaan Diri	Kemampuan anak dalam beradaptasi dengan orang baru yang sebaya
Kesimpulan: penggunaan <i>gadget</i> memberikan dampak kecanduan bagi anak sehingga anak lebih tertarik bermain <i>gadget</i> dibanding belajar namun tidak berdampak pada kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan baru				
Ya namanya anak-anak mbak, kadang nurut kadang ya ruewel maunya main aja, udah rewel dari siang sampe malem jelas rewelnya. Kalau	20	Perilaku Prososial	Kepedulian	Sikap anak yang hanya ingin bermain saja dikarenakan kecanduan bermain <i>gadget</i>

nurut kan enak seharusnya				
Kalau dilarang nangis mbak, kadang ya nangis kadang ya nurut. Tapi ya itu mangkanya kalau bisa pulang sekolah istirahat dulu biar saya juga tidak perlu ngelarang dia untuk bermain, karena saya juga tau kalau anak pasti sukanya main.	22	Perilaku Prososial	Kerjasama	
Jujur ya pasti berubah banget karena anak sekarang fokusnya ya main hape, kadang main sama saya itupun sepertinya dia tidak tertarik jadi ya ujung-ujungnya hape lagi.	26	Perilaku Prososial	Kepedulian	Sikap anak yang berubah menjadi lebih fokus bermain <i>gadget</i> dibandingkan melakukan aktivitas lain
Ya mau mbak, kadang kalau gak respon gitu saya ulang-ulang terus biar gak asik sama hape terus, tapi jujur ya kadang kayak gak menghiraukan gitu o mbak kalau udah hapean, tapi ya gimana kalau gak gitu malah kebiasaan.	44	Perilaku Prososial	Menolong	Sikap anak yang cuek situasi sehingga tidak memperhatikan apa yang sedang ada di sekitarnya
Kesimpulan: dampak penggunaan <i>gadget</i> bagi anak dimana anak menjadi berubah fokus, menjadi cuek dan maunya bermain <i>gadget</i> saja tanpa memperhatikan kondisi yang ada di sekitarnya				
Kalau di ambil sudah pasti marah, tapi saya tetap bilangi kalau belum belajar tetap harus belajar dulu baru boleh bermain hape lagi, kalau tidak gitu	28	Tanggung Jawab	Menyelesaikan kewajiban	Sikap anak yang lepas dari tanggung jawab belajar sehingga maunya bermain <i>gadet</i>

wah bisa sampai nangis-nangis juga mbak, saya juga heran kok				
Iya betul mbak, tapi ini saya juga lagi mencoba kalau apa-apa saya bilangi dulu biar dia juga mengerti mbak, tapi jujur masih susah sekali	36	Tanggung Jawab	Keegoisan	Sikap anak yang masih sulit saat diberikan nasihat orang tua, sehingga masih harus diberitahu secara berulang
Hampir sama tapi dulu kan posisinya masih hape saya jadi saya juga berhak marah kalau hapenya tidak boleh diambil, tapi kalau saat ini kan dia punya hape sendiri jadi ya saya harus cari cara gimana biar dia juga tidak hape terus begitu mbak	40	Tanggung Jawab	Keegoisan	Sikap anak yang menjadi egois saat memiliki <i>gadget</i> sendiri
Kesimpulan: dampak penggunaan <i>gadget</i> menjadikan anak egois dan hanya ingin bermain <i>gadget</i> sehingga lepas tanggung jawab belajar dan tidak memperhatikan nasihat orang tua				

Horisonalisasi Subjek 5

Ucapan Informan	Baris	<i>Coding</i>	<i>Subcoding</i>	Deskripsi Psikologis
Setiap hari aku main hape, eh tapi jarang kadang-kadang kalau pengen, tapi kadang ya setiap hari soale seru e mainan	10	Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Perhatian	Ada aktivitas penggunaan <i>gadget</i> di rumah yang cukup sering
2 jamm, tp kalau bosan ya sebentar tok.	12	Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Durasi	Durasi bermain <i>gadget</i> tergolong lama
Seharian pernah kalau pas libur, soale enak e libur mainan tok	14	Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Intensitas penggunaan <i>gadget</i> yang tinggi karena anak sering bermain
Kesimpulan: intensitas dan durasi penggunaan <i>gadget</i> yang tinggi dilihat dari lamanya anak bermain <i>gadget</i> dalam sehari-hari				
Mau, aku lo pernah main trus disuruh ambilin penggaris trus aku mau, tapi habis itu aku main lagi hehehe	18	Perilaku Prososial	Menolong	Sikap anak yang masih mau dimintai tolong oleh orang tua
Ya tak dengerin, tapi tapi kalau aku males ya tak tinggal main hape	20	Perilaku Prososial	Menunjukkan Kepedulian	Sikap anak yang masih mau mendengarkan orang sekitar
Yo mainan sama temen-temenku soale seru e	30	Perilaku Prososial	Berbagi	Sikap anak yang masih mau bermain dengan teman sekitar
Yo main ae kadang yo main sama temenku, kadang sama ibuk sama bapak	58	Perilaku Prososial	Bekerjasama	Sikap anak yang masih mau berinteraksi dan bermain dengan orang tua
Kesimpulan: kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar sehingga anak masih mau bermain dan berkomunikasi dengan orang sekitar				
Aku belajar yo malem kadang sore kalau les, kalau gak les yo belajar sendiri di rumah jam 4 jam 7	26	Tanggung Jawab	Mengerjakan Pekerjaan dengan baik	Anak masih mau menjalankan tanggung jawab belajarnya di rumah

Iya kadang-kadang aku capek e mangkanya trus aku tidur kalau gak gitu main sama temen-temen soale bosen main hape	34	Tanggung Jawab	Bertanggung Jawab atas perbuatan	Durasi bermain <i>gadget</i> yang terlalu sering berdampak pada kesehatan anak
Kesimpulan: durasi bermain <i>gadget</i> anak yang tinggi tidak merubah tanggung jawab anak dalam menyelesaikan tugasnya namun berdampak pada kesehatan anak, sehingga anak masih mau belajar				
Kalau di kelas gak pernah aku, tapi diluar pernah aku bertengkar sama arek, arek e mengejek aku trus tak ajak bertengkar	36	Kesadaran Diri	Mengenali Perasaan Diri	Sikap anak dalam menghadapi situasi saat bertengkar dengan orang lain
Ada o kadang-kadang tapi gak pernah soale takut kabeh sama aku tak jak bertengkar	44	Kesadaran Diri	Kepercayaan Diri	Sikap anak yang berani dalam menghadapi masalah di luar kelas
Gak aku lo trus ikut lomba lain e trus menang	52	Kesadaran Diri	Penilaian Diri	Sikap anak yang tidak putus asa saat mengalami kegagalan
Kesimpulan: kemampuan anak dalam mengenali situasi sehingga dapat menyelesaikan kondisi yang dihadapinya				

Horisonalisasi Subjek 6

Ucapan Informan	Baris	<i>Coding</i>	<i>Subcoding</i>	Deskripsi Psikologis
Suka bangettt, aku biasane main ff	10	Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Perhatian	Ketertarikan anak dalam menggunakan <i>gadget</i> sehari-hari untuk bermain
Pulang sekolah main, malem main lagi	18	Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Durasi penggunaan <i>gadget</i> bagi anak yang lama dan sering
Kesimpulan: intensitas penggunaan <i>gadget</i> yang tinggi sehingga membuat anak sering bermain <i>gadget</i>				
Belajar sore biasanya aku belajar, malem kalau gak tidur ya belajar sebentar terus aku main hape lagi hehehe	22	Tanggung Jawab	Menyelesaikan Tugas Belajar	Waktu bermain anak lebih banyak daripada belajar
Iya kadang habis main hape aku trus ngantuk e pengen tidur	28	Tanggung Jawab	Tanggung Jawab terhadap diri sendiri	Dampak yang dirasakan anak setelah bermain hape yaitu mata menjadi lelah
Ya aku kadang bilang ke ibu guru, kadang ya diam aja. Kalau aku diam aja nanti aku digituin terus aku bilang ibu guru biar dimarahin ibu guru	52	Tanggung Jawab	Tanggung Jawab terhadap diri sendiri	Dalam menghadapi situasi saat bertengkar anak berani bercerita ke guru untuk meminta bantuan
Kesimpulan: seringnya anak bermain <i>gadget</i> membuat kesehatan anak menurun dan menjadi lelah sehingga waktu belajar dan bermain tidak seimbang				
Nggak hehehe, enak main hape di rumah	32	Perilaku Prososial	Kepedulian	Anak lebih memilih bermain <i>gadget</i> dibanding bermain dengan temannya di luar
Iya tapi aku kadang males e lebih suka main hape di rumah	34	Perilaku Prososial	Kepedulian	
Dulu pas belum punya hape aku main diluar sama mereka, trus aku punya hape aku suka di rumah main hape.	38	Perilaku Prososial	Berbagi	Adanya perbedaan sikap sebelum anak menggunakan <i>gadget</i> dan sesudah anak menggunakan <i>gadget</i>

Kadang mereka kesini juga main sama aku				
Iya ngobrol kadang-kadang kalau di ajak ngobrol.	40	Perilaku Prososial	Kepedulian	Anak menjadi minim interaksi karena pengaruh dari penggunaan <i>gadget</i>
Kesimpulan: adanya perubahan dari seringnya menggunakan <i>gadget</i> sehingga anak menjadi minim interaksi dan malas untuk bersosialisasi dengan temannya di luar rumah				
Kadang tak bales, kadang ya aku nangis hehehe	44	Kesadaran Diri	Penilaian Diri	Anak menjadi penakut
Tidak papa, tidak nangis aku tetap dapat jajan	60	Kesadaran Diri	Penilaian Diri	Meskipun mengalami kegagalan tetap tidak putus asa
Kesimpulan: keberanian anak yang masih kurang karena anak juga kurang berinteraksi dengan orang di luar, namun anak memil				

LAMPIRAN 5

Dokumentasi

Dokumentasi Subjek Guru



Dokumentasi Subjek Orang Tua



Dokumentasi Subjek Anak Usia Dini



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Elly Idamatuz Zahro'
Tempat, Tanggal Lahir :
Alamat :
Jenis Kelamin : Perempuan
No. Handphone 085706739621
Agama : Islam
Email : ellyidamatuzzahro@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. SD
2. SMP
3. SMA

Semarang, November 2024

(Elly Idamatuz Zahro')