

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN  
PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN  
TK KESUMA BANDAR LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**NOVIA SAVITRI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

## **Abstrak**

### **HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Oleh**

**Novia Safitri**

Gadget merupakan media elektronik yang saat ini tidak asing lagi bagi masyarakat, mulai dari masyarakat kalangan atas, menengah ataupun bawah. Penggunaan gadget saat ini tidak hanya dilakukan oleh orang tua, tetapi mulai dari orang dewasa, remaja hingga anak-anak pun kini sudah banyak yang menggunakan gadget. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode korelasional. Responden dalam penelitian ini berjumlah 32 anak yang berusia 5-6 tahun di TK Kesuma Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner berupa angket, pertama tentang penggunaan gadget yang terdiri dari 18 item dan terdapat tiga dimensi penelitian yaitu sikap terhadap perilaku, norma subjektif, dan kontrol perilaku yang dirasakan. Kedua tentang perilaku prososial yang terdiri dari 12 item dan terdapat enam dimensi yaitu berbagi, menolong, kedermawanan, kerjasama, jujur dan menyumbang. Teknik analisis data dilakukan secara korelasional, yaitu untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget dengan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Bandar Lampung.

**Kata kunci :** anak usia dini, penggunaan gadget, perilaku prososial

## **ABSTRACT**

### **THE RELATIONSHIP BETWEEN GADGET UTILITY AND PROSODIAL BEHAVIOUR OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS OLD**

**BY**

***Novia Safitri***

*Gadget is an electronic media that is currently familiar to the community, starting from the upper, middle and lower classes. Nowadays, the use of gadget is not only done by parents, but from adults, teenagers to children, now many are using gadgets. The purpose of this study was to determine the effect of the use of gadgets on prosocial behaviour of children aged 5-6 years in kindergarten Kesuma Bandar Lampung. This research correlation methods. Respondents in this study amounted to 32 children aged 5-6 years in Kindergarten Bandar Lampung. Data collection techniques using a questionnaire in the form of a questionnaire, first about the use of gadget which consists of 18 items and there are three dimensions of research, namely attitudes towards behavior, subjective norms, and perceived behavior control. The second is about prosocial behavior which consists of 12 items and there are six dimensions, namely sharing, helping, generosity, cooperation, honesty and donating. The data analysis technique was carried out correlation, namely to determine the effect of using gadgets on the prosocial behavior of children aged 5-6 years in kindergarten Kesuma Bandar Lampung.*

*Key words : early childhood, gadget use, prosocial behavior,*

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN  
PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI  
TK KESUMA BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**NOVIA SAFITRI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
Sarjana Pendidikan**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

Judul Skripsi : **HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET  
DENGAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK  
USIA 5-6 TAHUN DI TK KESUMA  
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Novia Safitri**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1513054011

Program Studi : **SI PG-PAUD**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

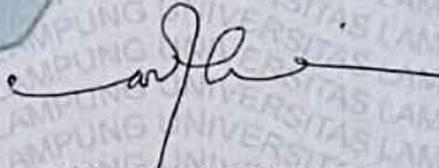


**1. Komisi Pembimbing**

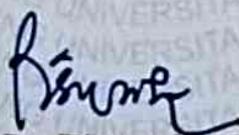
Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

  
**Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.**  
NIP 19760602 200812 2 001

  
**Susanthi Pradini, S.Psi., M.Psi.**  
NIK 231804891017201

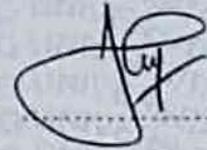
**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

  
**Dr. Riswandi, M.Pd.**  
NIP 19760808 200912 1 001

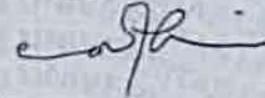
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.



Sekretaris : Susanthi Pradini, S.Psi., M.Psi.



Penguji Utama : Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Datuan Raja, M.Pd.  
NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 24 Juni 2022

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Novia Safitri  
NPM : 1513054011  
Fakultas / Jurusan : KIP / Ilmu Pendidikan  
Program Studi : PG-PAUD  
Alamat : Oku Selatan, Sumatra Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 24 Juni 2022



Novia Safitri  
NPM 1513054011

## RIWAYAT HIDUP



Novia Safitri lahir di Gunung Aji Kecamatan Warkuk Ranau Selatan Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan Provinsi Sumatera Selatan pada tanggal 04 November 1996. Anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Wardi dan Ibu Aswati. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri Gunung Aji pada tahun 2003 kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di MTs Roudhotus Solihin Gunung Aji selesai pada tahun 2012. Selanjutnya penulis menempuh pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 01 Sukau Lampung Barat dan selesai pada tahun 2015.

Pada tahun 2015 penulis mendaftar sebagai mahasiswa Program Studi PG-PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN. Pada tahun 2018 atau tepatnya pada semester tujuh penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengalaman Pembelajaran Lapangan (PPL) di Pekon Srikuncoro Kecamatan Semaka Kabupaten Tanggamus

## MOTTO

*Jadikanlah sabar dan sholat mu sebagai penolongmu*

*(Q.S. Al-Baqarah:45)*

*Barang siapa yang meninggalkan sesuatu karena Allah, maka Allah akan memberinya ganti yang lebih baik*

*(-HR. Ahmad)*

*Awali hidup dengan niat, jalani hidup dengan rasa syukur*

*(Novia Safitri)*

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrohmanirohim,*

*Puji syukur kusembahkan kepadaMu ya Allah, Tuhan Yang Maha Agung dan Maha Tinggi. Atas takdirMu saya bisa menjadi pribadi yang berfikir, berilmu, beriman dan bersabar. Semoga pencapaian ini menjadi suatu bekal bagi saya untuk beribadah kepadaMu.*

*Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk kedua orang tua saya tercinta Bapak Wardi dan Ibu Aswati yang telah banyak berkorban, mensupport, dan senantiasa mendoakan putri kecilnya yang kini sudah tumbuh dewasa. Terimakasih mamak, terimakasih bapak atas segala daya upaya yang telah dilakukan untuk putri mu tercinta.*

*Terimakasih juga saya ucapkan kepada adik-adikku tersayang Dedi Apriansyah dan Ali Sopyan yang telah mensupport dan menjadi inspirasi perjuangan untuk menjadi teladan bagi adik-adik tersayang.*

*Sahabat dan teman-teman “Angkatan 2015 Hebat”.*

*Almamater tercinta “Universitas Lampung”.*

## SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan Hidayah Nya serta nikmat sehat jasmani dan rohani sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun maksud dari penulisan skripsi ini adalah sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.

Penulisan skripsi ini masih belum sempurna sehingga terdapat kekurangan bahkan kesalahan yang penulis tidak sadari. Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dorongan, dan petunjuk, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., selaku rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Ibu Ari Sofia, S.Psi., Ma., Psi., selaku Ketua Program Studi S1 PG PAUD FKIP Universitas Lampung sekaligus dosen Pembimbing I skripsi.

5. Ibu Susanthi Pradini, S.Psi., M.Psi selaku dosen Pembimbing II skripsi.
6. Ibu Dr. Een Yayah Heanilah, M.Pd selaku dosen Pembahas skripsi
7. Seluruh Staf penjaga keamanan dan kebersihan PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah menjaga keamanan dan kebersihan kampus.
8. Ibu kepala sekolah, dewan guru, beserta anak-anak TK Kesuma Bandar Lampung yang sudah berkenan memberikan izin dan bersedia untuk menjadi objek penelitian, terimakasih untuk dukungan serta motivasi yang diberikan.
9. Sahabat Alhamdulillah yang telah mendoakan, memberikan motivasi, memberikan saran, dan menemani perjuangan untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Tak lupa saya ucapkan terimakasih juga kepada sahabatku tercinta Melisa Agustina yang selalu mensupport, membantu baik tenaga, fikiran maupun finansial dan yang selalu ada dalam suka dan duka.
11. Sahabat sister fiillah yang banyak bantu mendoakan, yang menjadi obat penenang dikala hati mulai tergoyahkan, dan membantu untuk terus berfikir positif dan menjadi pribadi yang ikhlas dan bersyukur atas segala karunia yang telah Allah SWT berikan.
12. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi calon guru khususnya bagi para pembaca pada umumnya.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Batasan Masalah .....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Perkembangan Sosial Emosional .....	9
2.2 Pengertian Prososial .....	10
2.3 Pengertian Gadget .....	13
2.4 Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini .....	16
2.5 Teori Perilaku Terencana Atzen .....	18
2.6 Dampak Penggunaan Gadget .....	21
2.7 Penelitian Relevan .....	22
2.8 Kerangka Pikir .....	25
2.9 Hipotesis .....	27
<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian.....	27
3.2 Prosedur Penelitian.....	27
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian .....	28
3.4 Populasi dan Sampel .....	28

3.3.1 Populasi .....	28
3.3.2 Sampel .....	29
3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....	29
3.5.1 Definisi Konseptual .....	29
3.5.2 Definisi Oprasional .....	30
3.6 Kisi-kisi Instrumen .....	31
3.7 Teknik Pengumpulan Data .....	32
3.8 Uji Instrumen .....	32
3.8.1 Uji Validitas .....	33
3.8.2 Uji Reliabilitas .....	34
3.9 Teknik Analisis Data .....	32
3.9.1 Analisis Tabel .....	36
3.9.2 Uji Hipotesis .....	36
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Analisis Data .....	39
4.1.1 Analisis Uji Hipotesis .....	39
4.1.2 Analisis Uji Determinasi .....	42
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian .....	43
4.2.1 Variabel Penggunaan Gadget .....	43
4.2.2 Variabel Perilaku Prososial .....	44
4.3 Pembahasan .....	45
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran.....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>55</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Distribusi Populasi Penelitian .....	29
2. Kisi-kisi Instrumen Penggunaan Gadget.....	31
3. Kisi-kisi Instrumen Perilaku Prosocial .....	31
4. Uji Validitas .....	34
5. Interpretasi Koefisien Korelasi .....	38
6. Hasil Korelasi Variabel Penggunaan Gadget dan Perilaku Prosocial.....	39
7. Hasil Korelasi antara Variabel Keyakinan Perilaku Gadget dengan Perilaku Prosocial.....	40
8. Hasil Korelasi Keyakinan Normotif dengan Prilaku Prosocial .....	41
9. Hasil Korelasi Keyakinan Kontrol dengan Perilaku Prosocial .....	42
10. Persentase Variabel Penggunaan Gadget .....	44
11. Persentase Variabel Perilaku Prosocial Anak Usia Dini .....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skema Teori. ....	19
2. Kerangka Pikir Penelitian .....	27
3. Rumus <i>Alpha Cronbach</i> .....	35
4. Rumus Interval .....	37
5. Rumus Kategorisasi .....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Penelitian.....	56
2. Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen Angket.....	62
3. Tabel Hasil Uji Instrumen.....	64
4. Analisis Data Penelitian .....	66
5. Hasil Analisis Data.....	69
6. Surat Izin Penelitian .....	71
7. Surat Balasan Penelitian .....	72

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada era globalisasi ini perkembangan teknologi informasi semakin pesat. Perkembangan teknologi saat ini membawa perubahan serta semakin mempermudah pekerjaan manusia. Salah satu kemajuan teknologi di bidang komunikasi yaitu gadget. Gadget merupakan telepon pintar yang memiliki kemampuan seperti komputer dan dilengkapi dengan sistem operasi yang canggih. Gadget memungkinkan pengguna untuk tetap terhubung dengan orang lain melalui fasilitas telepon maupun data internet secara bersamaan.

Gadget merupakan media elektronik yang saat ini tidak asing lagi bagi masyarakat. Gadget saat ini banyak sekali digemari oleh masyarakat, baik dari kalangan remaja, dewasa, maupun orang tua. Saat ini gadget juga bukan suatu barang asing bagi anak usia 7-8 tahun. Tetapi anak usia 3-6 tahun pun sudah terbiasa menggunakan gadget. Pada era globalisasi ini, anak-anak lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain gadget dibandingkan dengan melakukan kegiatan fisik bersama teman. (Lisiswanti R & Nabila SI, 2017).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Gunawan MAA, 2017) diketahui bahwa Indonesia adalah negara yang memiliki pengguna sosial media yang paling aktif di Asia. Indonesia memiliki 79,7% user aktif di sosial media mengalahkan Filipina 78%, Malaysia 72%, Cina 67%. Di Indonesia penggunaan media gadget pada anak berusia 5 tahun yaitu 38% pada tahun 2011, dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013, pada tahun 2015 ada peningkatan yaitu 80%. Anak banyak menggunakan gadget sebagai sarana bermain, 23% orang tua yang memiliki anak berusia 5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan gadget, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa mereka online setidaknya sekali dalam seminggu

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Novitasari W & Khotimah N, (2016) mengatakan bahwa kemudahan mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan anggota-anggota keluarganya. Menurut Shapira (2007) juga mengatakan bahwa ketidakmampuan individu untuk mengontrol penggunaan internetnya akan mengakibatkan perasaan tertekan dan berkurangnya fungsional kegiatan sehari-hari. Hal ini tentunya berdampak buruk terhadap perkembangan sosial anak.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget di Indonesia pada anak usia 5 tahun mengalami peningkatan yang cukup drastis di setiap tahunnya. Selain itu, mudahnya akses internet juga

menyebabkan anak lebih senang berlama-lama untuk bermain gadgetnya dibandingkan bermain bersama keluarga atau teman sebayanya. Jika hal ini terjadi secara terus menerus tanpa tanpa pengawasan orang tua tentu akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak.

Perkembangan sosial merupakan sebuah pencapaian dari kematangan seseorang dalam berhubungan sosial serta menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi, serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain (Susanto, 2012). Hurlock (1998) berpendapat bahwa pola perilaku sosial pada masa kanak-kanak awal meliputi beberapa aspek seperti kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri serta meniru. Perkembangan sosial anak prasekolah dapat di lihat ketika anak mulai bergabung dalam kelompok bermain atau taman kanak-kanak. Dari kelompok bermain tersebut, biasanya akan dibentuk kegiatan-kegiatan ringan seperti bermain bersama. Sehingga dalam program bermain bersama tersebut nantinya diharapkan anak mau serta berani berinteraksi dengan orang lain yang ada disekelilingnya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak yang memiliki sikap sosial yang tinggi, akan menumbuhkan dan mendorong sikap empati terhadap diri anak untuk peduli dan mau menolong orang-orang di sekitarnya. Oleh sebab itu, kemampuan sosial merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi individu untuk bersikap empati terhadap orang lain.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Davis (2006) menjelaskan empati sebagai kapabilitas individu untuk masuk kedalam situasi dan pikiran orang lain. Individu mampu untuk memahami perspektif dan memberikan respon emosi yang tepat untuk orang lain. Carl Rogers (2015) mengemukakan bahwa terdapat dua konsepsi dalam empati. Pertama, empati merupakan bagaimana melihat kerangka berpikir internal orang lain secara seksama. Kedua, dalam memahami orang lain individu seolah-olah masuk kedalam diri orang lain sehingga mampu merasakan dan memahami sebagaimana yang dirasakan dan dialami oleh orang tersebut tanpa kehilangan identitas dirinya. Grusec dkk. (2002) memaparkan bahwa anak-anak yang memiliki empati dan simpati yang tinggi sebagai reaksi terhadap orang lain yang tertekan/membutuhkan akan cenderung lebih melakukan perilaku prososial untuk menolong orang lain yang membutuhkan.

Perilaku prososial merupakan salah satu bentuk perilaku yang muncul dalam kontak sosial. Sehingga perilaku prososial adalah tindakan yang dilakukan atau direncanakan untuk menolong orang lain tanpa memperdulikan motif-motif menolong. Tindakan menolong sepenuhnya dimotivasi oleh kepentingan sendiri tanpa mengharapkan sesuatu untuk dirinya. Tindakan prososial lebih menuntun pada pengorbanan tinggi dari si pelaku dan bersifat sukarela atau lebih ditunjukkan untuk menguntungkan orang lain daripada untuk mendapatkan imbalan materi maupun sosial. Menurut *Eisenberg & Mussen* mengemukakan bahwa perilaku prososial mencakup tindakan-tindakan berikut, yaitu Berbagi

(*Sharing*), Menolong (*Helping*), Kedermawanan (*Generosity*), Kerjasama (*Cooperating*), Jujur (*Honesty*), Menyumbang (*Donating*).

Berdasarkan observasi peneliti pada tanggal 22-24 Juli 2019 di TK Kesumuma Bandar Lampung terdapat beberapa tindakan prososial yang dilakukan oleh anak terhadap orang lain seperti berbagi, kerjasama, menolong, kedermawanan, jujur, dan menyumbang. Namun tidak semua anak menunjukkan perilaku prososial, terdapat empat anak yang enggan untuk berbagi mainan ketika sedang bermain bersama, enggan menolong temannya yang membutuhkan bantuan ketika bekerjasama, enggan bersikap dermawan yaitu mementingkan diri sendiri dan tidak mau bergantian ketika bermain, enggan bekerja sama ketika kerja kelompok, tidak jujur terhadap guru atau teman ketika menemukan barang yang bukan miliknya dan di simpannya untuk sendiri, dan tidak mau berbagi atau menyumbang makanan terhadap teman yang tidak membawa bekal. Anak terlihat acuh terhadap fenomena yang ada di lingkungan sekitar. Hal ini lah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang perkembangan perilaku prososial anak yang ada di TK Kesums Bandar Lampung.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti mengenai anak yang belum menunjukkan sikap perilaku prososial, peneliti juga melakukan survey terhadap orang tua mengenai aktivitas anak bersama gadget selama di rumah. Berdasarkan survey yang dilakukan terhadap 10 orang tua, peneliti mendapatkan informasi bahwa sekitar 30% anak sudah memiliki gadget sendiri yang dibeli oleh orang tuanya, dan 60% anak masih menggunakan gadget milik orang tuanya, dan 10%

anak tidak diberikan gadget oleh orang tuanya. Mengenai batasan waktu, orang tua menceritakan bahwa anak yang sudah memiliki gadget sendiri akan lebih sering bermain bersama gadgetnya dibandingkan bermain bersama teman di lingkungannya, sedangkan anak yang masih menggunakan gadget milik orang tuanya mereka mempunyai jadwal sendiri ketika akan bermain gadget, misalnya ketika jam istirahat sepulang sekolah dan malam sebelum tidur.

Selain itu, orang tua juga menjelaskan bahwa orang tua juga tetap memberikan pengawasan dan batasan terhadap anak dalam bermain gadget. Misalnya orang tua tidak mengizinkan anak bermain gadget saat sedang makan, mengerjakan tugas sekolah, dan memberikan batasan yaitu tidak bermain gadget secara *online*. Orang tua sudah mengunduh aplikasi *game*, *video*, dan animasi lainnya yang khusus untuk anak sehingga anak menggunakan gadgetnya secara *off line*.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Anak lebih senang bermain gadget dibandingkan bermain bersama teman-temannya
2. Masih ada beberapa anak yang tidak mau berbagi kepada temannya
3. Anak tidak mau bermain bersama teman-temannya.
4. Anak tidak mau bekerjasama dengan temannya
5. Anak tidak mau jujur ketika bermain bersama teman-temannya
6. Tiga puluh persen anak sudah memiliki gadget sendiri.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Bandar Lampung yang meliputi sikap sosial, berbagi, kerjasama, jujur, menyang, dan dermawa dan penggunaan gadget pada anak usia dini.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu ”apakah terdapat hubungan antara penggunaan gadget pada anak dengan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun?”.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget pada anak dengan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1. Bagi Peneliti lain**

Hasil study penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan dan pengalaman bagi peneliti selanjutnya mengenai hubungan penggunaan gadget dengan perilaku prososial anak usia dini serta meningkatkan wawasan peneliti dalam menyelesaikan masalah secara ilmiah.

2. Bagi sekolah dan Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah dan guru untuk bisa dijadikan suatu referensi dan menambah wawasan serta pengetahuan tentang hubungan penggunaan gadget dengan perilaku prososial anak usia dini.

3. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi orang tua untuk dapat mengelola penggunaan gadget terkait dengan kemampuan prososial anak.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Perkembangan Sosial Emosional

Sosial emosional anak usia dini merupakan suatu proses belajar anak bagaimana berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan aturan sosial yang ada dan anak lebih mampu untuk mengendalikan perasaan-perasaannya yang sesuai dengan kemampuan mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaan tersebut. Sosial emosional anak berlangsung secara bertahap dan melalui proses penguatan dan modeling.

*American Academy of Pediatrics* (2012) menyatakan bahwa perkembangan sosial emosi mengacu pada kemampuan anak untuk: memiliki pengetahuan dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap baik emosi positif maupun emosi negatif, mampu menjalin hubungan dengan anak-anak lain dan orang dewasa disekitarnya, serta secara aktif mengeksplorasi lingkungan melalui belajar.

Terdapat beberapa lingkup perkembangan sosial emosional salah satunya adalah perkembangan perilaku prososial. Perilaku prososial ini juga sangat penting bagi perkembangan anak dalam berinteraksi dengan teman-temannya dan orang dewasa, dimana anak belajar untuk berbagi dengan yang lain, menghargai

hak, pendapat, dan karya orang lain, belajar menunjukkan sikap toleran dan lain sebagainya.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan perilaku sosial merupakan proses belajar untuk berinteraksi dengan orang lain, belajar mengelola dan mengekspresikan emosi, serta menjalin hubungan komunikasi dengan teman dan orang dewasa yang ada di sekitarnya.

## **2.2 Pengertian Prosocial**

Manusia adalah makhluk sosial. Perkembangan sosial dibutuhkan oleh anak usia dini untuk belajar mengetahui dan memahami lingkungannya. Di dalam perkembangan sosial, anak dituntut untuk memiliki kemampuan yang sesuai dengan tuntutan sosial di mana mereka berada. Dalam perkembangan sosial terdapat perilaku prososial dan anti- sosial. Perilaku sosial merupakan aktivitas dalam hubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya. Saat berhubungan dengan orang lain, terjadi peristiwa-peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupan anak yang dapat membentuk kepribadiannya, dan membentuk perkembangannya menjadi manusia yang sempurna.

Perilaku prososial merupakan salah satu bentuk perilaku yang muncul dalam kontak sosial. Sehingga perilaku prososial adalah tindakan yang dilakukan atau direncanakan untuk menolong orang lain tanpa memperdulikan motif-motif diri penolong. Tindakan menolong sepenuhnya dimotivasi oleh kepentingan sendiri

tanpa mengharapkan sesuatu untuk dirinya. Tindakan prososial lebih menuntut pada pengorbanan tinggi dari si pelaku dan bersifat sukarela atau lebih ditunjukkan untuk menguntungkan orang lain daripada untuk mendapatkan imbalan materi maupun sosial.

*Bierhoff* (2002) Pengembangan perilaku prososial merupakan salah satu jenis kompetensi sosial yang penting dimiliki oleh anak usia dini. Perilaku prososial adalah sekelompok besar perilaku sukarela yang memiliki tujuan menguntungkan orang lain. *Killen & Smetana* (2006) mendefinisikan perilaku prososial sebagai tindakan yang bertujuan untuk menguntungkan orang lain baik secara material maupun non-material.

Menurut *Watson* (1984) menyatakan bahwa perilaku prososial adalah suatu tindakan yang memiliki konsekuensi positif bagi orang lain, tindakan menolong sepenuhnya yang dimotivasi oleh kepentingan sendiri tanpa mengharapkan sesuatu untuk dirinya. *Kartono* (2003) menyatakan bahwa perilaku prososial adalah suatu perilaku sosial yang menguntungkan di dalamnya terdapat unsur-unsur kebersamaan, kerjasama, kooperatif, dan altruisme. Perilaku prososial dapat memberikan pengaruh bagi mana individu melakukan interaksi sosial.

Menurut *Eisenberg & Mussen* (2009) mengemukakan bahwa perilaku prososial mencakup tindakan-tindakan berikut:

- a) Berbagi (*Sharing*), yaitu kesediaan untuk berbagi perasaan dengan orang lain dalam suka maupun duka. Berbagi diberikan bila penerima menunjukkan kesukaran sebelum ada tindakan, meliputi dukungan verbal dan fisik.
- b) Menolong (*Helping*), yaitu kesediaan untuk menolong orang lain yang sedang berada dalam kesulitan. Menolong meliputi membantu orang lain, memberitahu, menawarkan bantuan kepada orang lain atau melakukan sesuatu yang menunjang berlangsungnya kegiatan orang lain.
- c) Kedermawanan (*Generosity*), yaitu kesediaan untuk memberikan secara suka rela sebagian barang miliknya kepada orang lain yang membutuhkan.
- d) Kerjasama (*Cooperating*), yaitu kesediaan untuk bekerjasama dengan orang lain demi tercapainya tujuan. Kerjasama biasanya saling menguntungkan, saling memberi, saling menolong, dan menenangkan.
- e) Jujur (*Honesty*), yaitu kesediaan untuk tidak berbuat curang terhadap orang lain di sekitarnya.
- f) Menyumbang (*Donating*), kesediaan untuk membantu dengan pikiran, tenaga maupun materi kepada orang lain yang membutuhkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial merupakan suatu perilaku yang menguntungkan karena di dalamnya terdapat unsure kebersamaan, kerjasama dan lain sebagainya. Selain itu, perilaku prososial juga mencakup beberapa tindakan seperti berbagi, menolong, kedermawanan, kerjasama, jujur dan menyumbang.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku prososial meliputi pola asuh orangtua dan peran keluarga sebagai model dan sumber patokan dari perilaku prososial. Selain itu, interaksi dengan teman sebaya juga menyediakan kesempatan bagi anak untuk berperilaku prososial maupun menerima perilaku prososial dan merupakan sumber penting *feedback* (Killen & Smetana, 2006). Budaya dan sistem pendidikan sekolah juga berpengaruh terhadap perkembangan perilaku prososial anak usia dini.

### **2.3 Pengertian Gadget**

Noegroho (2010) Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang signifikan. Perkembangan teknologi terlihat jelas bahwa sebelum adanya gadget atau teknologi canggih banyak media komunikasi yang ada dan digunakan oleh masyarakat. Media komunikasi itu seperti media cetak, radio, film, televisi, komputer, sistem TV kabel, satelit dan sebagainya, dan telah diadopsi dan masuk ke seluruh penjuru dunia. Perkembangan peralatan komunikasi telah ada sejak jaman prasejarah dengan menggambar di gua-gua sekitar 22.000 tahun sebelum masehi.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi semakin lama semakin berkembang pesat salah satunya adalah gadget. Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.

Gadget merujuk pada suatu peranti atau instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna (Castelluccio, Michael., 2007).

Ma'ruf (2015) Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.

Saat ini *gadget* banyak digemari masyarakat khususnya kalangan remaja, ada beberapa jenis-jenis *gadget* yang sering digunakan diantaranya:

a) *Handphone*

*Handphone* adalah alat komunikasi yang bersifat *portable* dengan ukuran yang kecil tanpa kabel dan memiliki banyak fitur yang semakin hari semakin canggih, seperti *sms*, *video call*, dll. *Handphone* pertama kali ditemukan oleh Alezander Graham Bell pada tahun 1876 yang sudah mengalami perubahan yang sangat besar. Dari bentuknya yang dulu sangat besar hingga bentuk sederhana dan sekarang menjadi alat komunikasi yang memiliki banyak fungsi yang dapat membantu manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

b) *Laptop*

Laptop adalah computer yang dapat dipindah dengan mudah dengan ukuran yang relative kecil dan ringan. Sebagai computer pribadi laptop memiliki fungsi yang sama dengan komputer. Hanya saja ukurannya lebih kecil, dijadikan lebih ringan, tidak mudah panas dan lebih menghemat daya.

c) *Tablet*

*Tablet PC* atau sering disebut tab” merupakan sebuah perangkat elektronik *portable* yang memiliki fungsi seperti *notebook* maupun *netbook*, mulai dari nonton film, bermain game yang dilakukan oleh perangkat wifi yang akan memudahkan untuk menjelajah dunia melewati internet. *Tablet PC* ini di dukung dengan menggunakan *operating system* yang berbasis Android sebagai sistem utama untuk menjalankan berbagai aplikasi.

d) Kamera Digital

Kamera digital adalah alat untuk membuat gambar dari obyek untuk selanjutnya dibiaskan melalui lensa yang hasilnya kemudin direkam dalam format digital ke dalam media simpan digital berupa me mory card.

e) Pemutar Media Player

Pemutar media player atau biasa dikenal dengan MP3 Player adalah alat yang digunakan untuk memutar music yang memiliki bentuk kecil, mini dan dapat diletakkan di saku celana atau baju tanpa memerlukan ruangan yang besar.

Dari beberapa pernyataan tentang gadget di atas, dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan media elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan praktis untuk digunakan. Terdapat beberapa jenis gadget yang sering digunakan diantaranya yaitu *Handphone*, *Laptop*, *Tablet*, kamera digital dan pemutar media player.

#### **2.4 Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini**

Gadget merupakan suatu alat yang kini sudah tidak asing lagi bagi semua orang dewasa bahkan saat ini banyak anak-anak yang sudah memiliki gadget sendiri. Sebagian besar anak-anak saat ini sudah pandai menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video dan mengakses internet.

Gadget merupakan media elektronik yang saat ini tidak asing lagi bagi masyarakat. Gadget saat ini sangat banyak sekali digemari oleh masyarakat, khususnya kalangan remaja, dewasa, maupun orang tua. Namun saat ini gadget juga bukan suatu barang asing bagi anak-anak usia 7-8 tahun. Tidak hanya itu, anak usia 3-6 tahun pun sudah terbiasa menggunakan gadget tanpa pengawasan orang tua. Adapun jenis-jenis gadget seperti *handphone*, laptop, tablet, camera digital, pemutar media player, dan lain sebagainya.

Anak yang menggunakan internet melalui gadget mereka masing-masing tentu dapat memberikan hal yang positif ataupun negatif. Hal positif ini bisa dirasakan oleh anak ketika anak menggunakan gadget untuk bermain atau menonton film yang edukatif dan tak luput dari pengawasan dari orang

tua. Ketika anak tidak diawasi oleh orangtua yang ditakutkan ialah ketika anak taksengaja melihat konten negatif. Seorang anak akan mengakses gambar-gambar tersebut, apalagi di dorong dengan sifat anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dikhawatirkan akan membuat anak melakukan ataupun mencaritahu lebih lanjut konten negatif atau kekerasan tersebut.

Simamora, (2016) mengatakan bahwa Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya

Ameliola (2013) menyatakan bahwa "sebaiknya orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan gadget, dan peran orang tua dalam mendisiplinkan sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama dengan hubungannya dengan kehidupan sosial anak tersebut".

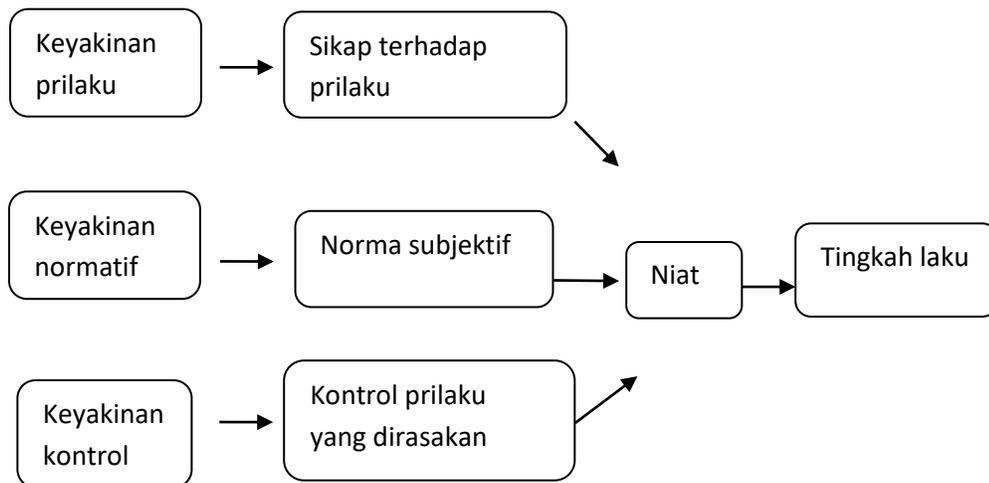
Dari beberapa pernyataan di atas mengenai tentang penggunaan gadget pada anak, dapat disimpulkan bahwa anak yang sudah ketergantungan dalam bermain gadget akan berpengaruh pada prilaku sosialnya, anak akan bersikap individualis

sehingga lambat laun anak akan lupa untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Aplikasi yang menarik dan juga berbagai macam pengetahuan yang dapat diakses dengan mudah menggunakan gadget memang sangatlah digemari, tentunya oleh anak-anak. Gambar yang berwarna-warni dengan iringan music dan sebagainya membuat anak-anak tidak dapat lepas dari gadgetnya. Dapat disimpulkan dari pemaparan diatas bahwa ketika seorang anak sudah mulai menggunakan gadget diharapkan sebagai orang tua harus mengontrol dan mengawasi anak ketika sedang bermain dengan gadget. Supaya perkembangan dan pertumbuhan anak dapat berkebang sesuai dengan usianya.

## **2.5 Teori Perilaku Terencana Atzen**

Menurut teori perilaku terencana, tindakan manusia dipandu oleh tiga jenis pertimbangan yaitu keyakinan tentang kemungkinan hasil dari perilaku dan evaluasi hasil ini (keyakinan perilaku), keyakinan tentang harapan normatif orang lain dan motivasi untuk memenuhi harapan ini (kepercayaan normatif), dan keyakinan tentang adanya faktor yang dapat memfasilitasi atau menghambat kinerja perilaku dan kekuatan yang dirasakan dari faktor ini (keyakinan kontrol). Dalam kelompoknya masing-masing, keyakinan perilaku menghasilkan yang menguntungkan atau sikap yang tidak baik terhadap perilaku, keyakinan normatif menghasilkan tekanan sosial yang dirasakan atau norma subjektif, dan kontrol keyakinan menimbulkan kontrol perilaku yang dirasakan.



**Gambar 1. Skema Teori**

**a. Keyakinan Perilaku**

Keyakinan perilaku merupakan tindakan pengontrolan yang dilakukan oleh diri sendiri tanpa terpengaruhi oleh lingkungan sekitar. Hal ini dapat dicontohkan dalam kehidupan sehari-hari ketika orang tua melakukan pengontrolan terhadap anaknya tanpa terpengaruh oleh orang lain. Dalam hal ini orang tua memiliki keyakinan dalam mengontrol penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua memiliki keyakinan bahwa penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak dapat berdampak baik atau bahkan buruk tergantung bagaimana orang tua dalam mengontrolnya.

**b. Keyakinan Normatif**

Keyakinan normatif ini di tunjukkan kepada orang tua mengenai penilaian orang tua tentang penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak terhadap perilaku prososial anak. Dalam hal ini orang tua dapat mengontrol penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak.

**c. Keyakinan Kontrol**

Ukuran langsung dari kontrol perilaku yang dirasakan harus menangkap kepercayaan orang itu mampu melakukan perilaku yang sedang diselidiki. Sejumlah item berbedatelah digunakan untuk tujuan ini. Beberapa item ada hubungannya dengan kesulitan melakukan perilaku, atau dengan kemungkinan bahwa peserta dapat melakukannya. Item semacam ini adalah menangkap kemampuan persepsi responden untuk melakukan perilaku

Berdasarkan teori ajzen tentang perilaku yang direncanakan, dapat disimpulkan bahwa perilaku yang direncanakan merupakan sebuah keyakinan tentang perilaku yang dapat menghasilkan suatu sikap yang menguntungkan atau sikap yang tidak menguntungkan. Dengan demikian, niat dianggap sebagai anteseden (jawaban) langsung dari perilaku. Sejauh perilaku itu dirasakan kontrol adalah sah, dapat berfungsi sebagai proksi untuk kontrol aktual dan berkontribusi pada prediksi perilaku yang dimaksud.

## 2.6 Dampak Penggunaan Gadget

Seorang anak yang terlalu sering menggunakan gadget, pasti akan berdampak terhadap tumbuh kembang anak. Adapun dampak positif dan negatif dari gadget yang akan dirasakan oleh anak seperti yang dikemukakan oleh Iswidharmajaya (2016), bahwa dalam penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif diantaranya ialah:

a) Dampak positif dari *gadget*:

1. Meningkatkan ketajaman mata,
2. merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru,
3. mendukung aspek akademis,
4. meningkatkan kemampuan bahasa,
5. meningkatkan *softskill* mengetik,
6. mengurangi tingkat stress,
7. meningkatkan keterampilan matematis.

b) Dampak negatif dari penggunaan gadget:

1. Menjadi pribadi yang tertutup,
2. kesehatan otak terganggu,
3. kesehatan mata terganggu,
4. kesehatan tangan terganggu,
5. gangguan tidur,
6. suka menyendiri,
7. perilaku kekerasan,
8. pudarnya kreativitas,

9. memaparkan radiasi dan ancaman *cyberbullying*.

Selain itu, ada beberapa dampak positif dan negatif yang akan dirasakan oleh anak dari penggunaan gadget dengan waktu jangka panjang. Adapun dampak negative dan positif sebagai berikut:

a) Dampak Positif:

1. Sensorik anak akan terlatih dengan baik terutama sensori visual, seperti mendeteksi warna, gambar dan gerak.
2. Perkembangan kognitif anak akan berkembang, seperti memecahkan masalah, berpikir kritis, berimajinasi, kreativitas, daya ingat dan mengembangkan kemampuan bahasa.

b) Dampak Negatif:

1. Anak kurang peka dengan lingkungan sekitar,
2. sulit konsentrasi dengan pelajaran,
3. anak akan melihat situs-situs negatif seperti kekerasan dan pornografi.

## 2.7 Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini peneliti memaparkan beberapa hasil penelitian terdahuluyang memiliki hubungan tentang penggunaan *gadget* dan interaksi sosial.

1. Hasil penelitian Nurmasari (2016) di kelurahan Tambakrejo Surabayamemaparkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* terendah pada balitamemiliki hasil terendah dengan durasi 5 menit/hari dan frekuensi penggunaan gadget 1 hari/minggu; sedangkan intensitas tertinggi

dengandurasi 405 menit perhari dan frekuensi setiap hari. Dengan rata-rata penggunaan gadget 88,86 menit per hari dan rata-rata frekuensi pemakaian gadget 5-6 hari perminggu. Sebagian kecil dari responden tersebut juga mengalami keterlambatan perkembangan pada aspek bicara dan bahasa sehingga disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan keterlambatan perkembangan pada aspek bicara dan bahasa pada balita.

2. Hasil penelitian Puspita Sari dan Mitsalia (2016) memaparkan bahwa pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap personal sosial anak usia prasekolah di TK IT Al-mukmin cenderung kearah yang positif yakni sebanyak 71%. Karena dengan menggunakan gadget anak dapat mengikuti pembelajaran seperti hafalan Al-Qur'an, mengetahui kosa kata bahasa Inggris, anak juga merasa terbantu dalam membaca ataupun menghafal, gadget juga dapat dijadikan sarana hiburan untuk anak. Selain dampak positif, sebanyak 29% dari responden memiliki dampak negative bagi anak-anak. seperti anak menjadi pendiam, anak lebih senang menggunakan gadget daripada bermain dengan teman sebaya, anak menirukan adegan kekerasan yang ada di game, anak bersikap acuh dengan lingkungan apabila sudah di depan gadget, dll.
3. Hasil penelitian Trinika (2016) memaparkan bahwa pengaruh dari penggunaan *gadget* di TK Kristen Immanuel dikategorikan rendah dengan presentase 57,9%. Tingkat perkembangan yang ada di TK Kristen untuk anak yang berusia (3-6 tahun) dikategorikan baik dengan presentase 58,9%. Dari

hasil uji *chi square* dengan nilai signifikannya sebesar 0.005, oleh sebab itu disimpulkan bahwa ada pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di TK Kristen Immanuel pada tahun ajaran 2014-2015. Immanuel pada tahun ajaran 2014-2015.

4. Penelitian Wendy et.al (2015) memaparkan bahwa penggunaan digital dan peraturan yang diberikan orang tua pada anak-anak yang ada di Singapura pada 2 tahun pertama disekolah. Menggunakan 116 anak sebagai partisipan untuk interview. Dari hasil ini ditemukan bahwa ada 96% komputer yang diakses dirumah dan menggunakan komputer pribadi untuk bermain game dan belajar melalui *e-learning*. Penelitian juga melaporkan bahwa semua anak memiliki akses ke handphonenya. Walaupun hanya ada 57% anak yang memakai *tablet*. Kebanyakan dari anak ini harus mendapatkan izin ketika akan menggunakan media digitalnya. Orang tua juga memiliki peranan penting dalam penggunaan digital seperti tidak boleh bermain sebelum tugas dirumah selesai dan ketika mata anak sudah sakit anak diminta untuk berhenti bermain.
5. Hasil penelitian Tara Lioni, Holilullah dkk (2014) memaparkan bahwa adanya pengaruh antara penggunaan *gadget* pada peserta didik terhadap interaksi sosial peserta didik di SMP Negeri 29 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014. Jadi semakin tinggi penggunaan *gadget* pada peserta didik di SMP Negeri 29 Bandar Lampung, maka akan semakin rendah interaksi sosial peserta didik di sekolah. Penggunaan *gadget* pada

peserta didik memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap interaksi sosial peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penggunaan gadget pada indikator tingkat kepemilikan, tingkat penggunaan, waktu dan tempat dapat mempengaruhi nilai dan moral peserta didik apabila penggunaannya tidak tepat, dan dengan interaksi sosial yang baik antara peserta didik dengan keluarga, peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan teman-teman di sekolah dapat meningkatkan interaksi sosial yang normal dan seimbang.

Kelima penelitian relevan di atas, semuanya memiliki hubungan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian yang dilakukan Nurmasari, Puspita sari, Mitsalia dan Tara Lion juga serta Trinika berkontribusi untuk melihat bagaimana hasil dari pemaparan penggunaan gadget pada anak usia dini. Sedangkan untuk penelitian Wendy et al berkontribusi untuk melihat hal-hal yang diteliti yang akan dijadikan sebagai kisi-kisi dalam penelitian ini.

## **2.8 Kerangka Pikir**

Pada masa tumbuh kembang anak, keterampilan sosial menjadi sangat penting bagi kehidupan anak, salah satunya yaitu kemampaun dalam tindakan perilaku prososial. Karena dengan memiliki keterampilan sosial anak dapat bekerjasama dengan orang lain pada masa tumbuh kembangnya dan memiliki rasa percaya diri sehingga mampu menempatkan dirinya pada lingkungan yang tepat. Untuk membentuk dan membatu pertumbuhan anak khususnya dalam perilaku prososial perlu adanya pola asuh yang baik dari orang tua dan lingkungannya. Sehingga

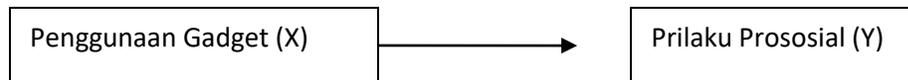
untuk membentuk keterampilan prososial anak, orang tua dapat membantu sebagai *rolemodel* anak dalam tumbuh kembangnya. Selain itu, interaksi dengan teman sebaya juga dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk berperilaku prososial atau menerima dari tindakan prososial tersebut sehingga terjadi timbal balik diantara keduanya. Budaya dan sistem pendidikan sekolah juga berpengaruh terhadap perkembangan perilaku prososial anak.

Maraknya penggunaan gadget dan menjadi salah satu media untuk menunjang proses pembelajaran sistem *onlinetidak* menutup kemungkinan anak juga memiliki gadget sendiri dari orang tuanya. Gadget juga digunakan sebagai alat atau media komunikasi saat ini sehingga kapan pun dan dimanapun orang dapat melakukan komunikasi secara cepat. Selain itu, gadget juga menjadi salah satu media yang digemari oleh anak-anak terutama untuk bermain game, menonton video dan sebagainya. Sehingga anak tertarik dan senang belama-lama bermain bersama gadgetnya daripada bermain bersama teman-temannya.

Untuk menghindari ketergantungan anak dalam bermain gadget perlu adanya kontrol dari orang tua terhadap penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak. Selain itu, orang tua juga sebagai *rolemodel* bagi anak untuk membantu proses pertumbuhan perilaku prososialnya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan kemampuan prososial anak yaitu pola asuh orang tua dan peran keluarga sebagai rol model anak, adanya interaksi anak dengan teman sebayanya, dan budaya yang ada di sekolahnya.

Berhasil atau tidaknya keterampilan prososial anak tergantung bagaimana orang tua dalam menyikapinya. Bila orang tua mampu menjadi *rolemodel* yang baik terhadap proses tumbuh kembang anak, maka anak akan tumbuh sebagaimana yang diharapkan yaitu memiliki keterampilan prososial yang baik terhadap orang lain. Tetapi bila budaya sekolah sulit terkontrol maka akan berpengaruh buruk terhadap perkembangan prososial anak. Sehingga dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan yang dilakukan oleh anak dengan pola asuh yang diberikan oleh orang tua memiliki peran untuk keterampilan prososial anak.

Adapun gambaran kerangka pikir penelitian sebagai berikut:



**Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian**

## 2.9 Hipotesis

Dari pemaparan di atas disusunlah hipotesis bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan prilaku prososial anak usia 5-6 tahun.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara dua variabel atau lebih. Menurut Siregar (2015: 200) analisis hubungan (korelasi) adalah suatu bentuk analisis data dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kekuatan atau bentuk arah hubungan dua variabel dan besarnya pengaruh yang disebabkan oleh variabel yang satu yaitu variabel bebas terhadap variabel lainnya yaitu variabel terikat. Jadi dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui adakah hubungan penggunaan gadget terhadap prilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Bandar Lampung.

#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian pendahuluan, terdiri dari langkah-langkah berikut:
  - a. Membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah tempatdilakukannya penelitian untuk mengumpulkan data seperti data anak dan data perkembangan anak.
  - b. Menetapkan populasi dan sampel penelitian.

2. Tahap perencanaan
  - a. Membuat kisi-kisi instrument penelitian
  - b. Membuat lembar observasi instrument berdasarkan kisi-kisi yang akan dibagikan kepada guru.
3. Tahap pelaksanaan
  - a. Membagikan lembar observasi instrument kepada guru
  - b. Mengolah dan menganalisis data yang telah diperoleh pada saat penelitian.
  - c. Membuat laporan hasil penelitian.

### **3.3 Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kesuma Bandar Lampung. Waktu penelitian dilakukan pada tahun 2018/2019.

### **3.4 Populasi dan Sampel**

#### **3.4.1 Populasi**

Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah anak usia dini 5-6 tahun yang bersekolah di TK Kesuma Bandar Lampung. Alasan peneliti melakukan penelitian di TK Kesuma adalah berdasarkan hasil pra penelitian dan observasi awal. Pada penelitian ini peneliti menemukan beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam bersikap prososial. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK Kesuma Bandar Lampung. Adapun distribusi jumlah populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

**Table 1. Distribusi Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jumlah anak
1	B1	16 anak
2	B2	16 anak
3	JUMLAH	32 anak

**Sumber : TK Kesuma Bandar Lampung**

### 3.4.2 Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*. Menurut Sugiyono (2014) total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Karena jumlah populasi yang kurang dari 100 maka seluruh populasi dijadikan sebagai sampel.

## 3.5 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

### 3.5.1 Definisi Konseptual Variabel

#### a. Variabel X (Penggunaan Gadget)

Prilaku penggunaan gadget adalah prilaku penggunaan gadget yang di pandu oleh tiga jenis pertimbangan yakni keyakinan prilaku, kepercayaan normotif, dan keyakinan kontrol.

#### b. Variabel Y (Perilaku Prososial)

Prilaku prososial merupakan salah satu bentuk prilaku yang muncul dalam kontak sosial, seperti berbagi (Sharing), menolong (Helping), kedermawanan (Generosity), kerjasama (Cooperating), jujur (Honesty), dan menyumbang (Donating).

### 3.5.2 Definisi Operasional Variabel

a. Variable X (Penggunaan Gadget)

Penggunaan gadget adalah perilaku atau tindakan menggunakan gadget dengan mempertimbangkan tiga pertimbangan yaitu keyakinan tentang kemungkinan hasil dari perilaku dan evaluasi hasil (keyakinan perilaku), keyakinan tentang harapan normative orang lain dan motivasi untuk memenuhi harapan (kepercayaan normatif), dan keyakinan tentang adanya faktor yang dapat memfasilitasi atau menghambat kinerja perilaku dan kekuatan yang dirasakan (keyakinan kontrol).

b. Variable Y (Perilaku Prosocial)

Perilaku prososial merupakan tindakan-tindakan seperti berbagi (anak mau berbagi makanan kepada temannya), menolong (anak menolong temannya ketika mendapati kesulitan), kedermawanan (anak mau memberikan makanannya kepada teman yang tidak membawanya), kerjasama (anak mau bekerjasama menyelesaikan tugas kelompok), jujur (anak mau mengembalikan pensil yang ditemukan kepada guru atau pemiliknya), dan menyumbang (anak mau menyumbangkan sebagian uangnya untuk orang yang membutuhkan).

### 3.6 Kisi-kisi Instrumen

**Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penggunaan Gadget**

Variabel	Dimensi	Indikator	Item
Penggunaan gadget	Keyakinan prilaku	Mengontrol sikap	2, 5, 9, 10
	Keyakinan normotif	Membuat aturan yang disepakati bersama	12, 13, 14, 16
	Keyakinan control	Memberikan apresiasi	17, 18, 20, 21

**Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Perilaku Prososial**

Variabel	Dimensi	Indikator	Item
Prilaku Prososial	Berbagi ( <i>Sharing</i> )	Berbagi makanan dan mainan yang di miliki kepada orang lain	1, 2, 3, 4, 5
	Menolong ( <i>Helping</i> )	Menolong orang lain yang butuh bantuan	6, 7, 9, 10
	Kedermawanan ( <i>Generosity</i> )	Membantu orang lain	12,
	Kerjasama ( <i>Cooperating</i> )	Merapikan alat permainan bersama	16,17, 18, 19, 20
	Jujur ( <i>Honesty</i> )	Tidak berbuat curang dan jujur mengakui kesalahannya sendiri	22, 24,
	Menyumbang ( <i>Donating</i> )	Menyisihkan sebagian uangnya ke kotak amal	27

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket. Sugiyono (2010) menyatakan bahwa angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya. Skala yang digunakan yaitu model *likert* skala *reting scale*.

Menurut Sugiono (2017) menyatakan bahwa skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Variabel dalam skala *likert* yang akan diukur dijabarkan menjadi subvariabel dan indikator. Indikator-indikator tersebut kemudian dijadikan tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Tujuan angket adalah untuk menapat jawaban singkat dari responden, yaitu dengan memilih empat alternatif jawaban yaitu (Selalu = 4, Sering = 3, Kadang-kadang = 2, Tidak pernah = 1). Dari setiap pernyataan yang tela dibuat oleh peneliti dengan menggunakan tanda ceklist pada kolom yang sesuai untuk menjawab tentang dirinya.

### 3.8 Uji Instrumen Penelitian

Peneliti akan melakukan uji instrumen. Instrumen dengan hasil yang baik adalah dengan melakukan proses uji coba. Uji coba dilakukan untuk mengetahui reliabilitas dan validitas instrumen.

### 3.8.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk melihat valid atau tidaknya instrument yang digunakan. Peneliti melakukan uji validitas kepada dosen ahli dan menggunakan *Product Moment*. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk *check list* yang bersifat terstruktur dan pengisiannya cukup memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom yang sudah disediakan pada masing-masing soal. Lembar observasi/angket yang digunakan tersebut ditunjukkan kepada guru dan orang tua anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Bandar Lampung.

Setelah selesai uji validitas kisi-kisi instrument angket oleh dosen penguji dan menggunakan *product moment*, sebelum melakukan uji reabilitas peneliti melakukan *try out* terlebih dahulu menggunakan instrument yang sudah di validasi. Hasil data *try out* kemudian diolah menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Package For The Social Sciences*) dan menggunakan rumus *product moment*.

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

**Gambar 3. Rumus *Product Moment***

Keterangan :

- $R_{xy}$  : Koefisien antara skor item dengan skor total
- $\sum x$  : Jumlah skor masing-masing butir jawaban
- $\sum y$  : Jumlah skor seluruh butir jawaban (total)
- $\sum x^2$  : Jumlah kuadrat tiap butir jawaban
- $\sum y^2$  : Jumlah kuadrat total

$\sum xy$  : Jumlah perkalian skor butir jawaban dengan skor total  
 N : Jumlah responden

Berdasarkan hasil uji validitas kepada 10 responden di luar sampel maka berikut ini nomor soal yang dinyatakan valid:

**Tabel 4. Uji Validitas**

Variabel	Item Valid	Item Tidak Valid
<b>Penggunaan Gadget</b>	2, 5, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21	1, 3, 4, 6, 7, 8, 11, 15, 19
<b>Jumlah Item</b>	12	9
<b>Pro Sosial</b>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 27	8, 11, 13, 14, 15, 21, 23, 25, 26, 28, 29
<b>Jumlah Item</b>	18	11

Dari data di atas menjelaskan bahwa terdapat hasil uji validitas penggunaan gadget dan uji validitas perilaku prososial. Pada variabel penggunaan gadget terdapat 21 item yang belum lulus uji validitas, namun setelah melakukan uji validitas tersinya 12 item yang valid yang digunakan dalam penelitian. Sedangkan pada variabel prososial terdapat 29 item yang belum lulus uji validitas. Namun setelah melakukan uji validitas tersinya 18 item yang digunakan dalam penelitian.

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Peneliti akan melakukan uji reliabilitas. Menurut Arikunto (2010) reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik. Instrument yang sudah dapat dipercaya dan

ketika peneliti akan melakukan uji reliabilitas ualng maka akan menghasilkan hasil yang sama yaitu reliabel. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Rumus yang dipakai dalam uji reliabilitas adalah:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma 1^2} \right]$$

**Gambar 4. Rumus Alpha Cronbach (Sugiyono, 2014)**

Keterangan:

- $r_{11}$  : Koefisien reliabilitas alpha
- $k$  : Jumlah item pertanyaan
- $\sum \sigma b^2$  : Jumlah varian butir
- $\sigma 1^2$  : Varian total.

Hasil dari uji reliabilitas penggunaan gadget yaitu sebesar 0.789 yang artinya lebih besar dari 0.05. sedangkan hasil reliabilitas pada perilaku prososial yaitu sebesar 0.657 yang artinya lebih besar dari 0.5. untuk melihat tabelnya terdapat pada lampiran halaman 51 dan 52.

### 3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh setelah mengadakan penelitian, sehingga diperoleh kesimpulan tentang objek yang diteliti dalam keadaan yang sebenarnya. Menurut Arikunto (2010) tujuan dilakukannya analisis data yaitu untuk mengadakan pemantapan terhadap data yang sudah diperoleh melalui angket.

Analisis data dilakukan peneliti setelah melakukan pengumpulan data dari hasil pengisian angket yang telah dibagikan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini untuk mengelola hasil data adalah uji korelasional, agar dapat mengetahui tentang hubungan penggunaan gadget terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun.

### 3.9.1 Analisis Tabel

Menentukan besaran rentangan kelas dalam masing-masing kategori menggunakan rumus interval, yaitu:

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

**Gambar 6. Rumus Interval (sumber Sutrisno, 2006)**

Keterangan :

i : Interval  
 NT : Nilai tertinggi  
 NR : Nilai terendah  
 K : Kategori

### 3.9.2 Uji Hipotesis

Penelitian ini mengambil hipotesis kerja, karena penelitian ini mencari jawaban sementara tentang dugaan terhadap ada tidaknya hubungan secara signifikan antara dua variabel. Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel X (penggunaan gadget) dan variabel Y (perilaku prososial). Sehingga untuk menguji hubungan (korelasional) menggunakan korelasi *Sperman Rank* bila datanya ordinal Sugiyono (2012). Adapun rumus korelasi *Sperman Rank* adalah sebagai berikut:

$$q = 1 - \frac{6\sum d^2}{n(n^2-1)}$$

**Gambar 5. Rumus Korelasi Spearman Rank**

Keterangan :

$q$  : koefisien korelasi spearman rank

$d^2$  : selisih peringkat setiap data

$n$  : jumlah data

Setelah itu memberi interpretensi terhadap  $q$ , interpretensi sederhana dengan cara membandingkan dengan tabel  $r_{Ho}$  dengan taraf kesalahan 5%. Jika  $r_{Ho}$  hitung lebih besar dari  $r_{Ho}$  tabel pada taraf kesalahan 5%, maka dapat dinyatakan signifikan atau  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

Besarnya koefisien korelasi *spearman rank* ( $q_s$ ) bervariasi yang memiliki batasan-batasan antara  $-1 < r < 1$ , interpretasikan dan nilai koefisien korelasinya adalah :

- 1) Jika nilai  $r > 0$ , artinya telah terjadi hubungan yang linier positif, yaitu makin besar nilai variabel X maka besar pula nilai variabel Y, begitusebaliknya
- 2) Jika nilai  $r < 0$ , artinya telah terjadi hubungan yang linier negatif, yaitumakinkecilnilaivariabelXmakamakinbesar nilai variabel Y, atau makin besar nilai variabel X maka makin kecil pula nilai variabel Y
- 3) Jika nilai  $r = 0$ , artinya tidak ada hubungan sama sekali antara variable X dengan variabelY

- 4) Jika nilai  $r = 1$  atau  $r = -1$ , artinya telah terjadi hubungan linier sempurna berupa garis lurus, sedangkan untuk nilai  $r$  yang makin mengarah ke angka 0 maka garis makin tidak lurus

Setelah mendapatkan perhitungan antar korelasi variable X dan variable Y, kemudian dapat dilihat tingkat hubungan antara keduanya berdasarkan tabel pedoman koefisien korelasi sebagai berikut (Sugiyono, 2014):

**Tabel 5. Interpretasi Koefisien Korelasi**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-0,1000	Sangat kuat

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan penelitian di TK Kesuma Bandar Lampung menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan gadget dengan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun dengan tingkat keeratan sebesar 0,484.

Penggunaan gadget terhadap perilaku prososial memiliki hubungan pada tingkat sedang dan bernilai positif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan yang signifikan terhadap perilaku prososial anak. Sehingga orang tua dan guru memiliki peranan dalam meminimalisir penggunaan gadget serta mengontrol perilaku penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun.

### **5.2 Saran**

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

Orang tua sebaiknya memberikan batasan waktu bagi anak dalam menggunakan gadget, mengawasi anak ketika sedang bermain gadget, menyediakan game, atau video edukasi yang sesuai dengan usia anak, memberikan aturan terhadap anak ketika sedang bermain gadget, sehingga aktivitas anak dalam bermain gadget dapat dikendalikan oleh orang tua.

## 2. Bagi Guru

Guru sebaiknya melakukan kerjasama bersama orang tua murid dalam mendidik anak-anaknya terutama untuk melihat tumbuh kembang anak. Sehingga antara guru dan orang tua dapat bekerjasama dan mengetahui bagaimana perkembangan anak ketika di rumah maupun di sekolah.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku prososial anak agar hasil penelitiannya lebih baik dari penelitian sebelumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola. 2013. Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. Malang. Universitas Brawijaya.  
<http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/1013-0229.pdf>.
- American Academy of Pediatrics.(2012). *Breastfeeding and the Use of Human Milk*.Pediatrics. 129: e827-e841.
- Bierhoff, H.W. (2002). *Prosocial Behaviour*. New York: Psychology Press.
- Carl Rogers (Howe). 2015. Empati: *makna dan pentingnya*. Yogyakarta. Pustaka Belajar
- Castelluccio, Michael. 2007. *Gadget An-Essay*.  
<http://www.thefreelibrary.com/Gadgets—an+essay.-a0170115914>
- Davis Stueber. 2006. *Rediscovering empathy: agency, folk psychology, and the human sciences*. London MIT Press
- Eisenberg & Mussen. 2009. *The relation of majority-minority group status and having an other-religion friend to Indonesian youths' socioemotional functioning*. *Developmental Psychology*.
- Grusec dkk. 2002. *Prosocial and helping behavior*. In P. K. Smith & C. H. Hart (Eds), *Blackwell Handbook of Choldhood Social Development*. Great Britain: Blackwell Publishers
- Hurlock. 1998. Perkembangan Anak. Jakarta. Erlangga
- Iswidharmajaya.2016. Bila Si Kecil Bermain Gadget.Yogyakarta.Bisakimia.
- Kartono. 2003. Pemimpin dan Kepemimpinan. Jakarta: RajawaligrafindoPersada

- Killen & Smetana. 2006. *Handbook of Moral Development*. London: Laurence Erlbaum Associates
- Lioni, Tara. Dkk. 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial. Bandar Lampung
- Lisiswanti R & Nabila SI. 2017. Dampak Eksposur Layar Monitor Terhadap Gangguan Tidur Dan Tingkat Obesitas Pada Anak-anak. *Jurnal Majority, Vol.6 No 2*
- Ma'ruf. 2015. Manajemen Komunikasi Korporasi. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Neogroho. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java. Yogyakarta: Andi Offset
- Novitasari W & Khotimah N. 2016. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai Vol. 05. No 03*
- Nurmasari. 2016. Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara dan Bahasa anak. Surabaya. Universitas Airlangga.
- Puspita Sari & Mitsalia. 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi, 13(2), 72-78.*
- Gunawan MAA. 2016. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di TK PGRI 33 Sumurboto. Semarang. Undip
- Shapira, dkk. 2007. Problematic Internet use: Proposed classification and diagnostic criteria. *Depression and anxiety.*
- Singarimbun, Sofyan Effendi. 1987. Metode Penelitian Survei. Edisi revisi, PT Pustaka LP3ES, Jakarta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung. Alfabeta
- Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. PT Rineka Cipta

- Susanto. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta. Kencana
- Trinika.2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah di TK Swasta Kristen Imanuel.  
*Jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatanFK/article/view/11001*.
- Watson. (1984). *Social Psychology, Science and Application*. United States of America: Scoutt, Foresman, and Company
- Wendy et.al. 2015. *Young School Children's Use of Digital Devices and Parental Rules*. Telematics and Informatics.