

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERILAKU SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh

**PUTRI INDAH SARI
1613054020**



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

ABSTRAK

Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Oleh

Putri Indah Sari

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada hubungan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Natar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode korelasi. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 150 orang tua yang memiliki anak yang berusia 5-6 tahun yang ada di 5 Taman kanak-kanak (TK) Kecamatan Natar. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket. Sedangkan data dianalisis dengan menggunakan korelasi Pearson Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 sesuai dengan ketentuan maka ada korelasi atau hubungan yang signifikan antara *gadget* dengan perilaku sosial. Hubungan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Natar menunjukkan ada hubungan yang sangat kuat antara *gadget* dengan perilaku sosial pada anak usia 5-6 tahun dengan korelasi sebesar -0,930. *Gadget* dan perilaku sosial memiliki hubungan yang sangat kuat dan bersifat negatif.

Kata kunci: anak usia dini, *gadget*, perilaku sosial

ABSTRACT

The Relationship Of Gadget Use To Social Behavior Of Children Aged 5-6 Years

By

Putri Indah Sari

This study aims to determine the relationship between the use of gadgets on the social behavior of children aged 5-6 years in Natar District. This research is a type of quantitative research with correlation method. The number of samples in this study were 150 parents who have children aged 5-6 years in 5 Kindergartens (TK) in Natar District. Sampling using cluster random sampling technique. Data collection in this study was carried out using a questionnaire. While the data were analyzed using Pearson Product Moment correlation. The results showed that the sig. (2-tailed) value of 0.000 was smaller than 0.05 according to the provisions, so there was a significant correlation or relationship between gadgets and social behavior. The relationship between gadget use and social behavior of children aged 5-6 years in Natar District shows that there is a very strong relationship between gadgets and social behavior in children aged 5-6 years with a correlation of -0.930. Gadgets and social behavior have a very strong and negative relationship.

Keywords: early childhood, gadgets, social behavior

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERILAKU SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh

**PUTRI INDAH SARI
1613054020**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



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

Judul Skripsi : Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap
Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Nama : Putri Indah Sari

Nomor Pokok Mahasiswa : 1613054020

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

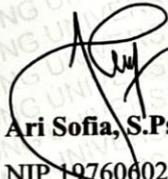
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

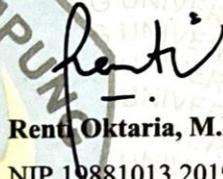
Menyetujui

1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I


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

Dosen Pembimbing II


Renti Oktaria, M.Pd.
NIP 19881013 201903 2 013

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**


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



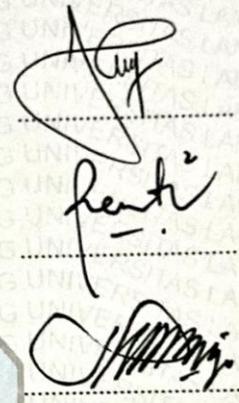
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

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

Sekretaris : Renti Oktaria, M.Pd.

Penguji Utama : Dr. Riswanti Rini, M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 7 Oktober 2022

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Indah Sari
Nomor Induk Mahasiswa : 1613054020
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun” adalah asli penelitian saya kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang - Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 7 Oktober 2022
Yang membuat pernyataan



Putri Indah Sari
NPM 1613054020

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Putri Indah Sari dilahirkan di Desa Sukabandung Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan pada 17 Oktober 1998, anak ketujuh dari tujuh saudara pasangan Bapak Alm. Kuswadi dan Ibu Ngalimah. Penulis mengawali pendidikan formal di Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Rulung Helok Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan pada tahun 2004-2010.

Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Harapan Natar pada tahun 2010-2013, dan selanjutnya melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 01 Natar pada tahun 2013-2016. Pada bulan September tahun 2016 sampai dengan sekarang penulis terdaftar sebagai mahasiswa angkatan keenam Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD), Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN.

Pada semester tujuh penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Panca Negeri Kecamatan Blambangan Umpu Way Kanan dan Program Pengalaman Pembelajaran Lapangan (PPL) di TK Panca Negeri Kecamatan Blambangan Umpu Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya.
(QS Al Baqarah:286)

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Segala puji dan syukur atas segala rahmat yang diberikan Allah SWT, kuselesaikan karya ini sebagai tanda bakti dan cintaku kepada:

Kedua orang tuaku tercinta (Bapak Alm. Kuswadi dan Ibu Ngalimah)

Terima kasih telah membesarkanku, mendidikku, menyayangiku, mendukungku, dan mendoakanku disetiap langkahku. Terima kasih untuk setiap hal yang tidak bisa kuucapkan satu-satu. Kalian adalah anugerah yang tiada hentinya kusyukuri.

Kakak-kakakku tercinta

Terima kasih telah menjadi kakak-kakak terbaik dalam hidupku. Terima kasih selalu memberikan semangat dan selalu mendoakan di setiap langkahku. Kalian juga adalah anugerah dari Tuhan yang tiada hentinya bersyukur.

**Dosen dan Staff Admin Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP Universitas Lampung**

Terima kasih telah berjasa mendidik, membantu, membimbing, dan memberikan pelajaran hidup yang sangat bermanfaat.

Keluarga seperjuanganku Pendidikan PG PAUD Angkatan 2016

Terima kasih atas dukungan dan bantuan selama menyelesaikan studi ini.

Serta

Almamater Kebanggaan Tercinta **Universitas Lampung** yang telah memberikan banyak ilmu kepadaku.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “*Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Mohammad Sofwan Effendi, M.Ed. Plt Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami, sehingga penulis termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Dr. Riswanti Rini, M.Si., Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Dosen Pembahas atau Penguji Utama yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat kepada penulis.

4. Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
5. Ari Sofia, S.Psi., M.A. Psi., Ketua Program Studi S1 PG PAUD Universitas Lampung sekaligus Pembimbing Akademik serta Pembimbing I yang senantiasa memberi bimbingan, saran, dan motivasi.
6. Renti Oktaria, M.Pd., Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan dukungan, saran, dan nasihat kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
7. Para Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan penulis sampai skripsi ini selesai.
8. Kepala Taman Kanak – Kanak (TK) Kecamatan Natar serta Dewan Guru dan Staf Administrasi yang telah memberikan bantuan dan izin kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
9. Kedua orang tua saya, Bapak Alm. Kuswadi dan Ibu Ngalimah, kakak – kakakku tercinta yang telah memberikan bantuan, motivasi, dan doa yang tidak pernah hentinya dalam menyelesaikan studi ini.
10. Keluarga KKN dan PPL Kampung Panca Negeri Kabupaten Way Kanan dan keluarga PG PAUD FKIP Universitas Lampung terima kasih telah berjuang bersama dan memberikan motivasi.
11. Semua pihak yang terlibat namun tidak dapat disebut satu persatu, penulis mengucapkan terima kasih atas dukungan dan bantuannya dalam menyelesaikan studi ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna akan tetapi penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 7 Oktober 2022
Penulis,



Putri Indah Sari
NPM 1613054020

DAFTAR ISI

Halaman	
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Perilaku Sosial	8
1. Pengertian Perilaku Sosial	8
2. Aspek Pembelajaran.....	9
3. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial.....	12
B. <i>Gadget</i>	15
1. Pengertian <i>Gadget</i>	15
2. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	16
3. Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	19
4. Bentuk Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini	21
C. Kerangka Pikir	22
D. Hipotesis Penelitian	23
III. METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Waktu dan Tempat Penelitian	24
C. Populasi dan Sampel	24
1. Populasi.....	24
2. Sampel.....	27
D. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Instrumen Penelitian.....	30

G. Uji Instrumen Penelitian	31
1. Uji Validitas	31
2. Uji Reliabilitas	34
H. Teknik Analisis Data	35
1. Uji Interval Kategori	35
2. Uji Hipotesis	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil penelitian	38
1. Deskripsi Responden	38
2. Data Hasil Penelitian	39
3. Analisis Hasil Uji Prasyarat	42
B. Pembahasan.....	45
BAB V SARAN DAN KESIMPULAN	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tahapan dan Ciri – Ciri Perilaku Sosial Anak Usia Dini	8
2. Data Populasi Penelitian	25
3. Jumlah Anak Sampel Penelitian	28
4. Kisi – Kisi Instrumen Variabel X	30
5. Kisi – Kisi Instrumen Variabel Y	30
6. Hasil Uji Validitas Valid	32
7. Hasil Uji Validitas Invalid	32
8. Interpretasi Nilai	34
9. Hasil Uji Reabilitas	35
10. Interpretasi Koefisien Korelasi	37
11. Jumlah Responden	38
12. Interval Hasil Penelitian Variabel X	39
13. Rubrik Penilaian Lembar Kuesioner Variabel X	39
14. Interval Hasil Penelitian Variabel Y	41
15. Rubrik Penilaian Lembar Kuesioner Variabel Y	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Sampel Penelitian.....	28
2. Rumus <i>Product Moment</i>	31
3. Rumus <i>Cronbach Alpha</i>	34
4. Rumus Interval.....	35
5. Rumus Korelasi <i>pearson Product Moment</i>	36
6. Rumus Interval Hasil Penelitian X.....	39
7. Pie Chart Hasil Penelitian Variabel X.....	40
8. Rumus Interval Hasil Penelitian Y.....	41
9. Pie Chart Hasil Penelitian Variabel Y.....	42
10. Hasil Korelasi <i>pearson Product Moment</i>	44
11. Grafik Hasil Korelasi <i>pearson Product Moment</i>	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lampiran Uji Normalitas	57
2. Lampiran Uji Homogenitas.....	57
3. Lampiran Uji Hipotesis	57
4. Lampiran Kuesioner.....	58
5. Lampiran Surat Validasi Instrumen	63
6. Surat Balasan Penelitian.....	64
7. Berita Acara Seminar Proposal	69
8. Lampiran Wawancara Informan	71
9. Lampiran Data Validitas dan Reliabilitas	73
10. Tabulasi Data	76

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat yang mana sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Menurut Bronfenbrenner (Rohinah, 2016) dalam teorinya tentang sistem ekologi menyatakan bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan salah satunya lingkungan kronosistem yang mencakup kondisi sosio historis dari perkembangan anak. Hal ini dikarenakan kehidupan anak-anak pada zaman sekarang berbeda dalam banyak hal, jika dibandingkan pada saat orang tua dan kakek nenek mereka pada saat mereka masih anak-anak. Anak-anak zaman sekarang lebih sering berada di tempat pengasuhan anak, menggunakan *gadget*, hidup dalam keluarga yang bercerai atau menikah lagi, kurang memiliki hubungan dengan kerabat di luar keluarga dekat mereka.

Teknologi yang berkembang sangat pesat di era *globalisasi* saat ini memberikan keuntungan sekaligus kerugian bagi kelangsungan hidup manusia. Teknologi memudahkan manusia untuk mengakses semua hal di seluruh penjuru dunia yang tidak mampu dijangkau langsung oleh mata namun dapat dilihat melalui bantuan teknologi yang canggih. Namun disisi lain, menurut (Oktaria & Putra, 2020) kemajuan dan kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi juga dapat memberikan dampak buruk bagi kelangsungan hidup manusia khususnya bagi anak usia dini yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan. Menurut Hurlock (1978:250) menyatakan bahwa:

perkembangan sosial merupakan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. menjadi orang yang mampu bermasyarakat (socialized) memerlukan tiga proses diantaranya adalah belajar

berperilaku yang dapat diterima oleh sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima.

Menurut Skinner (Anggrahini, 2013:4) mengemukakan bahwa perilaku sosial dibagi menjadi 2 bagian yaitu perilaku yang alami (*Innate Behaviour*) dan perilaku operan (*Operant Behaviour*). Perilaku yang alami adalah perilaku yang dibawa sejak lahir yang berupa refleks dan insting. Sementara perilaku operan adalah perilaku yang dibentuk melalui proses belajar. Perilaku operan merupakan perilaku yang dibentuk, dipelajari dan dapat dikendalikan sehingga dapat berubah melalui proses belajar.

Salah satu faktor yang terkait dengan perilaku sosial anak adalah teknologi. Teknologi merupakan hasil inovasi manusia dari tuntutan era globalisasi. Inovasi terbaru dalam teknologi saat ini adalah *gadget*. Hampir semua kalangan dan lapisan masyarakat menggunakan *gadget* baik anak-anak, remaja, orang dewasa dan orang tua. Penggunaan *gadget* dilengkapi dengan akses internet, pada anak usia dini saat ini telah umum dalam kehidupan sehari-hari masyarakat modern. *Gadget* bisa menjadi masalah terbesar di era globalisasi ketika orang tua memiliki inisiatif memberi dan membeli *gadget* untuk anak-anak dikarenakan sibuk bekerja sehingga orang tua menganggap tanpa kehadiran orang tua anak-anak tidak akan merasa kesepian.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. Menurut Osland (Effendi, 2013). *Gadget* sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet, PC, dan juga telepon seluler atau *smartphone*. *Gadget* pada masa kini sangatlah berbeda jauh dengan *gadget* pada awal diproduksi yang hanya dapat digunakan untuk telepon maupun mengirim pesan serta ditambah dengan desain yang tidak menarik. Sementara *gadget* pada masa kini telah berubah menjadi sebuah barang yang sangat menarik dengan desain yang cantik, serta penggunaan teknologi *touchscreen* yang semakin membuatnya menarik.

Berkembangnya teknologi yang semakin cepat membuat orang tua mengenalkan *gadget* kepada anaknya sebagai teman bermain anak dan pengalihan kesibukan anak. Seringkali orang tua tidak memperhatikan dampak

yang ditimbulkan dari bermain *gadget*. Menurut Sari dan Mitsalia (2016:204) menyatakan bahwa

The gadget also obtains any negative impact child development. Psychological terms, childhood is a golden age where children learn to know what is not yet known. If childhood is already addicted and negatively affected by the gadget, then the children's development will be hampered, due to childhood experiences have a powerful influence on subsequent developments.

Sementara menurut Kuss dan Olatz (2016:143) menyatakan bahwa

The gadget usage excessively in children will result in addiction. Children are good imitator. They will do everything they see and hear. The criteria of addiction including preoccupation, less tolerate, lost of control, and self-withdrawal.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rowan (2013) menunjukkan bahwa 42,1% dari anak-anak prasekolah yang terkena *gadget* relatif tinggi terbukti penggunaan *gadget* pada anak prasekolah yang menonton video atau bermain *game*. Lebih lanjut menurut Al Ayouby (2017) menyatakan bahwa efek penggunaan *gadget* pada anak usia dini ada yang negatif dan ada yang positif dalam membentuk karakter anak tergantung pada pengawasan dan arahan orang tua dan orang dewasa di sekitar anak terhadap apa yang baik bagi anak pada usia dini.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disampaikan di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berumur 5-6 tahun dimana masa tumbuh dan perkembangannya sedang pesat-pesatnya. Pada masa ini juga anak usia dini masuk dalam fase kehidupan yang unik dan perkembangan kecerdasan yang pesat.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Suhana,2018) yang menyatakan

“Influence of gadget usage on children’s social-emotional development is addiction to gadget occurs because lack of parents’ attention (diverted to gadget). Children tend to be closer to their gadget so they feel that they cannot be separated from gadget. Emotional disorder such as aggressive is a result of children are exposed to violence display in their gadget. Many videogames now

display murder, raping, torture and violence contents. The gadget usage excessively in children will result in addiction. Children are good imitator. They will do everything they see and hear. The criteria of addiction including preoccupation, less tolerate, lost of control, and self-withdrawal. Letting children to use gadget for a long time or excessively will make them become addicted to gadget and it give negative effect to their emotional development and they will less understand social adjustment in environment because their lack of interaction”.

kecanduan *gadget* memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial-emosional anak, karena kurangnya perhatian orang tua (teralihkan ke *gadget*). Anak-anak cenderung lebih dekat dengan *gadget*nya sehingga mereka merasa tidak bisa lepas dari *gadget*. Gangguan emosional seperti agresif merupakan akibat dari anak-anak terpapar tampilan kekerasan di *gadget* mereka. Banyak videogame sekarang menampilkan konten pembunuhan, pemerkosaan, penyiksaan dan kekerasan. Penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak akan mengakibatkan kecanduan. Anak-anak adalah peniru yang baik. Mereka akan melakukan semua yang mereka lihat dan dengar. Kriteria kecanduan meliputi preokupasi, kurang toleransi, kehilangan kendali, dan penarikan diri. Membiarkan anak menggunakan *gadget* dalam waktu lama atau berlebihan akan membuat anak menjadi kecanduan *gadget* dan berdampak negatif pada perkembangan emosinya serta kurang memahami penyesuaian sosial di lingkungan karena kurangnya interaksi.

Sementara menurut (Nirwana,2018) menyatakan bahwa:

“The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability adalah social life of children is more affected by technology. Early childhood children who interact with gadgets and cyberspace affect their thinking about something beyond those digital media. They will also feel unfamiliar with the surrounding environment due to lack of social interaction with their peers, which hampers their speaking ability. Parents should watch their children when they play gadgets so that they are not dependent on those tools and do not forget to socialize with the surrounding environment. Gadgets are indeed needed for means of communication, but supervision and guidance of parents on children must always be conducted. Because if the parents are not able to control their children in the use of gadgets, it will slow down their ability to communicate with the surrounding environment”.

Pengaruh *gadget* terhadap kemampuan berbicara anak usia dini yang merupakan kehidupan sosial anak lebih banyak dipengaruhi oleh teknologi. Anak usia dini yang berinteraksi dengan *gadget* dan dunia maya mempengaruhi pemikiran mereka tentang sesuatu di luar media digital tersebut. Mereka juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitarnya karena kurangnya interaksi sosial dengan teman sebayanya, yang menghambat kemampuan berbicara mereka. Orang tua hendaknya memperhatikan anaknya saat bermain *gadget* agar tidak tergantung pada alat tersebut dan tidak lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. *Gadget* memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi, namun pengawasan dan bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan. Karena jika orang tua tidak mampu mengontrol anaknya dalam penggunaan *gadget*, maka akan memperlambat kemampuan mereka dalam berkomunikasi dengan lingkungan sekitar.

Menurut (Setiawan, 2014) menyatakan bahwa pengguna *gadget* pada anak sering disebabkan karena tuntutan orang tua yang sangat sibuk sehingga perhatian kepada anak menjadi berkurang dan cenderung memberikan *gadget* untuk menghiburnya.

Berdasarkan uraian dan studi pendahuluan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia dini usia 5-6 tahun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak sulit beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan memilih menarik diri dari lingkungan sosial.
2. Anak menjadi sulit dikendalikan dan tidak mau berinteraksi dengan teman sebaya,
3. Anak tidak mempedulikan lawan bicara ketika diajak berbicara,
4. Anak memiliki emosional yang sulit dikendalikan,
5. Anak tidak menyukai keramaian hingga asik dengan dunianya sendiri.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti adalah hubungan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana hubungan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini akan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat:

- a. Menambah sumbangan karya ilmiah bagi perkembangan ilmu pengetahuan di Universitas Lampung mengenai hubungan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai hubungan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, diantaranya bagi:

a. Guru

Dapat memberikan acuan bagi guru agar lebih fokus terhadap anak didik dan memberikan wawasan kepada guru untuk selalu mengingatkan orang tua akan bahaya *gadget* sehingga selalu memperhatikan putra-putrinya saat di rumah.

b. Kepala sekolah

Membantu dalam menentukan kebijakan-kebijakan atau keputusan yang nantinya akan diambil dalam menyelesaikan suatu masalah yang sedang dihadapi.

c. Peneliti lain

Dapat menjadi acuan bagi peneliti lain dalam meneliti tentang hubungan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Perilaku Sosial

1. Hakikat Perilaku Sosial

Perilaku sosial merupakan perilaku yang muncul dari kehidupan sehari-hari atau kebiasaan yang dibentuk dan dipelajari dari lingkungan sosial hingga dijadikan sebagai pedoman dalam berinteraksi sosial.

Skinner (Anggrahini, 2005) mengemukakan bahwa perilaku dibagi menjadi 2 bagian yaitu: Perilaku dibedakan menjadi perilaku yang alami (*Innate Behaviour*) dan perilaku operan (*Operant Behaviour*). Perilaku yang alami adalah perilaku yang dibawa sejak lahir, yang berupa refleks dan insting, sedangkan perilaku operan adalah perilaku yang dibentuk melalui proses belajar. Perilaku operan merupakan perilaku yang dibentuk, dipelajari dan dapat dikendalikan, oleh karena itu dapat berubah melalui proses belajar.

Menurut (Sunaryo, 2014) perilaku sosial adalah perilaku spesifik yang diarahkan pada orang lain. Penerimaan perilaku sosial sangat tergantung pada norma-norma sosial dan diatur oleh berbagai sarana kontrol. Perilaku individu ditentukan oleh norma yang berlaku pada suatu tempat yang dijadikan sebagai pedoman atau kebiasaan bertingkah laku dalam masyarakat. Sementara menurut (Beaty, 2013) perilaku sosial adalah perilaku yang mencerminkan kepedulian atau perhatian dari seseorang anak ke anak lainnya, misalnya dengan membantu, menghibur, atau hanya tersenyum pada anak lain. Kajian saat ini menemukan bahwa perilaku peduli seperti ini sebagai respons terhadap pertumbuhan emosional orang lain yang diprediksikan oleh kualitas hubungan antara guru dan anak atau dengan teman sebayanya.

Menurut Bandura (Santrock, 2007) menyatakan bahwa, “*Behavior can influence person/ cognitive factors and vice versa. The person’s cognitive activities can influence the environment, the environment can change the person’s cognition, and so on*”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa perilaku dapat mempengaruhi seseorang yakni ada korelasi antara perilaku seseorang dengan lingkungan, baik kognitif terhadap lingkungan, maupun sebaliknya hingga seterusnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah tindakan yang berkaitan dengan norma yang berlaku pada suatu tempat yang dijadikan sebagai pedoman dan respon yang dihubungkan dengan nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat yang dapat dipengaruhi oleh lingkungan dan proses belajar.

2. Aspek Perilaku Sosial

Aspek perilaku sosial aspek pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerjasama.

Menurut Buhler (Makmun:2003) mengemukakan tahapan dan ciri-ciri perkembangan perilaku sosial individu sebagaimana dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 1. Tahapan dan Ciri-Ciri Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Tahapan	Ciri-ciri
Kanak-Kanak Awal (0 – 3 tahun) Subyektif	Segala sesuatu dilihat berdasarkan pandangan sendiri
Kritis I (3 – 4 tahun) Trozt Alter	Pembantah, keras kepala
Kanak – Kanak Akhir (4 – 6 tahun) Masa Subyektif Menuju Masa Obyektif	Mulai bisa menyesuaikan diri dengan aturan
Anak Sekolah (6 – 12 tahun) Masa Obyektif	Membandingkan dengan aturan – aturan

Tahapan	Ciri-ciri
Kritis II (12 – 13 tahun) Masa Pre Puber	Perilaku coba-coba, serba salah, ingin diuji
Remaja Awal (13 – 16 tahun) Masa Subyektif Menuju Masa Obyektif	Mulai menyadari adanya kenyataan yang berbeda dengan sudut pandanganya
Remaja Akhir (16 – 18 tahun) Masa Obyektif	Berperilaku sesuai dengan tuntutan masyarakat dan kemampuan dirinya

Sumber: Menurut (Sunaryo, 2014)

Menurut (Susanto, 2011) menyatakan bahwa aspek perilaku sosial yang paling penting yang paling tepat untuk diterapkan pada anak usia dini adalah cara anak bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain. Sejalan dengan pendapat tersebut (Nugraha, 2009) menyatakan bahwa terdapat 3 aspek yang dapat dikembangkan pada pembelajaran anak usia dini yaitu: a. Belajar menerima orang lain; b. Mampu membentuk persahabatan yang akrab dengan orang lain; dan c. Mengembangkan keterampilan yang perlu untuk menjadi anggota yang kooperatif.

Menurut (Frahasini dkk, 2018) menyatakan bahwa:

Indicators of social behavior can be seen through the characteristics and pattern of interpersonal response, namely the tendency of role behavioral tendencies in social relationship, and the tendency of expressive behavior". Behavioral tendencies in social relations attract the attention of researchers associated with the use of gadgets. Behavioral tendencies in social relations include the nature of being accepted and rejected by others in their daily environment, being social and not being social, friendly and unfriendly, sympathetic and unsympathetic.

Indikator perilaku sosial dapat dilihat melalui ciri dan pola respon interpersonal, yaitu kecenderungan kecenderungan perilaku peran dalam hubungan sosial, dan kecenderungan perilaku ekspresif". Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial menarik perhatian peneliti terkait dengan penggunaan *gadget*. Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial meliputi sifat diterima dan ditolak oleh orang lain dalam lingkungan sehari-hari, bersikap sosial dan tidak sosial, ramah dan tidak ramah, simpatik dan tidak simpatik.

Sementara menurut (Krech dkk, 1962) mengungkapkan bahwa untuk memahami perilaku sosial individu, dapat dilihat dari kecenderungan-kecenderungan aspek perilaku sosial yang terdiri dari:

- a. Kecenderungan Peranan (*Role Disposition*); yaitu kecenderungan yang mengacu kepada tugas, kewajiban dan posisi yang dimiliki seorang individu.
- b. Kecenderungan Sosiometrik (*Sociometric Disposition*); yaitu kecenderungan yang bertautan dengan kesukaan, kepercayaan terhadap individu lain.
- c. Ekspresi (*Expression Disposition*), yaitu kecenderungan yang berkaitan dengan ekspresi diri dengan menampilkan kebiasaan-kebiasaan khas (*particular fashion*).

kecenderungan peranan (*Role Disposition*) terdapat pula empat kecenderungan yang bipolar, hal tersebut diuraikan sebagai berikut :

- a. *Ascendance - Social Timidity*
Ascendance yaitu kecenderungan menampilkan keyakinan diri, dengan arah berlawanannya social timidity yaitu takut dan malu bila bergaul dengan orang lain, terutama yang belum dikenal.
- b. *Dominace-Submissive*
Dominace yaitu kecenderungan untuk menguasai orang lain, dengan arah berlawanannya kecenderungan submissive, yaitu mudah menyerah dan tunduk pada perlakuan orang lain.
- c. *Social Initiative-Social Passivity*
Social initiative yaitu kecenderungan untuk memimpin orang lain, dengan arah yang berlawanannya social passivity yaitu kecenderungan pasif dan tak acuh.
- d. *Independent-Depence*
Independent yaitu untuk bebas dari hubungan orang lain, dengan arah berlawanannya dependence yaitu kecenderungan untuk bergantung pada orang lain.

Sementara menurut Hurlock (Susanto, 2011) menyatakan bahwa anak memiliki pola perilaku sebagai berikut:

- a. Meniru, anak usia dini suka sekali meniru perilaku orang lain atau orang tua, saudara, guru, teman, dan lingkungan sekitarnya.
- b. Persaingan, anak usia dini sering sekali bersaing misalnya dalam keluarga bersaing dengan saudara untuk mendapatkan pujian atau perhatian dari orang-orang yang ada di rumah tersebut.
- c. Kerja sama, mulai tahun ketiga anak mulai bermain bersama temannya dengan membentuk suatu kelompok.
- d. Simpati, mulai usia lebih tiga tahun anak mulai belajar untuk bersimpati kepada orang lain.
- e. Empati, anak mulai belajar merasakan keadaan emosional orang lain dan belajar menempatkan diri pada posisi serta sudut pandang orang lain.

- f. Dukungan sosial, anak membutuhkan dukungan sosial dari orang lain.
- g. Membagi, anak mulai mengetahui bahwa salah satu cara mendapatkan persetujuan sosial yang baik dengan cara berbagi miliknya kepada orang lain.
- h. Perilaku akrab, anak mulai berperilaku mengakrabkan diri dengan orang yang baru dikenalnya misalnya saat anak sudah merasa nyaman dengan guru atau teman, anak tidak segan untuk memeluk, merangkul, dan memegang tangan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aspek perilaku sosial anak terdiri atas kerjasama, simpati, dan membagi yang diterapkan pada kehidupan sosial anak dan diterima dan didukung oleh lingkungan sekitar.

3. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial

Perilaku sosial terbentuk dari lingkungan sekitar dan juga interaksi sekitar, oleh karena itu ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku sosial salah satunya lingkungan.

Menurut Hurlock (Mulyani, 2018) menyatakan bahwa menjadi individu yang dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sosial sangat tergantung pada empat faktor yaitu:

- a. Kesempatan yang penuh untuk bersosialisasi adalah hal yang penting, karena anak-anak tidak dapat belajar hidup berdampingan dengan masyarakat jika sebagian besar waktu mereka dipergunakan seorang diri.
- b. Dalam keadaan bersama-sama anak-anak tidak hanya harus mampu berkomunikasi dalam kata-kata yang dapat dimengerti orang lain, tapi juga harus mampu berbicara topik yang dapat dipahami dan juga menarik bagi yang lainnya.
- c. Anak akan belajar bersosialisasi. Anak akan belajar bersosialisasi hanya apabila mereka mempunyai motivasi untuk melakukannya. Motivasi sebagian besar tergantung tingkat kepuasan yang dapat diberikan oleh aktivitas sosial kepada anak. jika anak memperoleh kesenangan melalui hubungan dengan orang lain, mereka akan mengulangi hubungan tersebut. Begitupun berlaku sebaliknya, jika hubungan sosial hanya memberikan kegembiraan sedikit, mereka akan menghindarinya jika memungkinkan.
- d. Metode belajar efektif dengan bimbingan adalah hal yang penting. Dengan metode coba-ralat, anak mempelajari beberapa pola perilaku yang penting penyesuaian sosial yang baik. Mereka juga mempraktekkan peran yaitu dengan menirukan orang yang dijadikan

tujuan identifikasi dirinya. Akan tetapi, anak-anak akan belajar lebih cepat dengan hasil akhir yang lebih baik jika mereka diajari oleh seseorang dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar dan memilih teman sebaya sehingga mereka akan mempunyai contoh yang baik untuk ditiru.

Menurut Daeng (Susanto, 2012) menyatakan bahwa terdapat empat faktor yang mempengaruhi perilaku sosial anak usia dini yaitu:

- a. Adanya kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang yang ada dengan berbagai usia dan latar belakang
- b. Adanya minat dan motivasi bergaul
- c. Adanya bimbingan dan pengajaran dari orang lain yang sering menjadi model untuk anak
- d. Adanya kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki oleh anak

Hal ini sejalan dengan pendapat (Utami, 2018) yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku sosial anak adalah

- a. Lingkungan Keluarga
Keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan sosial anak, diantara faktor yang terkait dengan keluarga adalah sosial ekonomi, keluarga, keutuhan keluarga, serta sikap dan kebiasaan orang tua.
- b. Faktor Luar Rumah
Pengalaman sosial awal di luar rumah melengkapi pengalaman di dalam rumah dan merupakan penentu yang penting bagi sikap sosial dan pola perilaku anak.
- c. Faktor Pengalaman Sosial Awal
Pengalaman sosial awal sangat menentukan kepribadian selanjutnya.

Berdasarkan uraian di atas hal tersebut juga diperkuat oleh teori ekologi yang dikembangkan oleh Bronfenbrenner (Santrock, 2011) menyatakan bahwa konteks sosial tempat anak-anak tinggal dan orang-orang yang mempengaruhi perkembangan mereka. Teori ekologi (*ecological theory*) Bronfenbrenner terdiri atas lima sistem lingkungan, dari hubungan interpersonal yang kuat sampai hubungan budaya internasional. Lima sistem tersebut adalah mikrosistem, mesosistem, ekosistem, makrosistem, dan kronosistem. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a. Mikrosistem
Lingkungan tempat individu tersebut menghabiskan banyak waktu, seperti keluarga, teman sebaya, sekolah, dan lingkungan di sekitar anak. Dalam mikrosistem ini, individu tersebut berinteraksi langsung

dengan orang tua, guru, teman sebaya, dan yang lainnya. Bagi Bronfenbrenner, anak bukanlah penerima pengalaman yang pasif, melainkan seseorang yang berinteraksi secara timbal balik dengan orang lain dan membantu membentuk mikrosistem.

b. Mesosistem

Melibatkan hubungan antar mikrosistem. Contohnya, hubungan antara pengalaman keluarga dan pengalaman sekolah, serta antara keluarga dan teman sebaya. Sebagai contoh, pikirkanlah satu mesosistem yang penting, yaitu hubungan antara sekolah dan keluarga. Dalam sebuah studi dari ribuan anak kelas.

c. Ekosistem

Ekosistem berfungsi ketika pengalaman di keadaan lain dimana anak tersebut tidak memiliki peran aktif, mempengaruhi apa yang dialami anak dan guru dalam konteks terdekat.

d. Makrosistem

Makrosistem melibatkan budaya yang lebih luas, budaya merupakan istilah yang sangat luas, mencakup peran faktor etnis dan faktor sosio ekonomi dalam perkembangan anak-anak. Ini adalah konteks yang paling menyeluruh dimana anak dan guru tinggal termasuk berbagai nilai dan kebiasaan masyarakat.

e. Kronosistem

Kronosistem mencakup kondisi sosio historis dari perkembangan anak. Hal ini salah satunya adalah kehidupan anak-anak pada zaman sekarang berbeda dalam banyak hal, bila dibandingkan pada saat orang tua dan kakek nenek mereka masih anak-anak. Anak-anak zaman sekarang lebih sering berada di tempat pengasuhan anak, menggunakan *gadget*, hidup dalam keluarga yang bercerai atau menikah lagi, kurang memiliki hubungan dengan kerabat diluar keluarga dekat mereka.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku sosial adalah kesempatan untuk bergaul dengan orang lain, mampu berkomunikasi dengan baik, memiliki motivasi untuk bergaul, adanya kesempatan untuk dapat bersosialisasi, adanya metode belajar yang efektif dengan bimbingan, serta bantuan dan dukungan dari lingkungan keluarga, lingkungan luar, serta pengalaman sosial awal.

B. Penggunaan *Gadget*

1. Hakikat Penggunaan *Gadget*

Gadget menjadi salah satu alat yang sering digunakan segala kalangan masyarakat. Kegunaannya yang diberikan sangat membantu kegiatan sehari-hari salah satunya komunikasi jarak jauh. Menurut (Herawati, 2014) dan (Witarsa dkk, 2018) menyatakan bahwa *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Hal ini dapat dipahami bahwa *gadget* sebagai suatu benda yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Beberapa contoh *gadget* yang sering dijumpai antara lain: laptop, *smartphone*, ipad, ataupun tablet. Saat ini tablet dan *smartphone* merupakan jenis *gadget* yang paling banyak digunakan dikarenakan ukurannya yang kecil dan mudah dibawa sehingga orang menganggapnya lebih praktis.

Gadget sering juga dipercanggih dengan berbagai fitur atau aplikasi yang memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan baik secara *online* maupun *offline*. Menurut (Widiawati dkk, 2014), *gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Sebuah *gadget* bisa digunakan sebagai media berkomunikasi dengan orang lain atau menelpon, mengirim pesan, email, foto selfie atau memfoto objek lain, dan berbagai jenis aplikasi yang lainnya sehingga *gadget* dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut.

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 didesain 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. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Ma'ruf, 2015) menyatakan bahwa tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan suatu jenis alat teknologi elektronik yang berfungsi sebagai media komunikasi secara *online* maupun *offline* yang dapat mempermudah seseorang untuk melakukan segala sesuatu menjadi mudah dan praktis yang dapat berupa komputer/laptop, tablet, dan *smartphone* atau sejenisnya.

2. Dampak Penggunaan *Gadget*

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak usia dini memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada *gadget* tersebut. Menurut (Handrianto, 2013) menyatakan bahwa *gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif.

Dampak positif penggunaan *gadget* antara lain:

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

Sementara dampak negatif dari *gadget* antara lain:

- a. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
- b. Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *Youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
- c. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan di sekelilingnya.)
- d. Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- e. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
- f. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- g. Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
- h. Mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Hal ini sejalan dengan pendapat (Pangastuti, 2017) menyatakan bahwa dampak *gadget* bagi anak usia dini dibalik dari kelebihan dan kecanggihan

perkembangan teknologi yang sangat pesat menimbulkan dampak yang sangat luar biasa terhadap dunia komunikasi yang salah satunya *gadget*.

A gadget is small tool such as a machine that has a particular function but is often thought of as a novelty. Gadgets are sometimes referred to as gizmos. Gizmos in particular are a bit different than gadgets. Gadgets in particular are small tools powered by electronic principles (a circuit board).

Gadget memberikan manfaat yang positif antara lain dapat menunjang pengetahuan serta mempersiapkan anak menghadapi dunia digital, melatih kemampuan berbahasa asing anak karena sering aplikasi maupun program yang tertera di *gadget* menggunakan bahasa asing, dan *gadget* mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar anak.

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh *gadget* itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan *gadget*, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Perlu adanya filterisasi dari dampak positif dan negatif dari *gadget*. Namun untuk anak-anak yang menggunakan *gadget* banyak ditemukan dampak negatifnya daripada dampak positifnya, dan hal itu tergantung bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan *gadget*.

2. Durasi Penggunaan *Gadget*

Menurut teori uses and gratification (Marisson, 2008) menjelaskan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Pengguna mempunyai pilihan untuk memuaskan kebutuhannya. Kebutuhan manusia dipengaruhi oleh lingkungan sosial, afiliasi kelompok dan ciri-ciri kepribadian sehingga terciptalah kebutuhan manusia yang berkaitan dengan media. Teori ini pertama kali diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz. Teori ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Dengan kata lain, pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi.

Menurut (Starburger, 2011) menyatakan bahwa orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain *gadget*, karena total lama penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak, seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh (Sigman, 2010), (Putri dkk, 2020) yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia prasekolah dalam menggunakan *gadget* yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Sementara menurut (Ferliana, 2016) menyatakan bahwa anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi *gadget*. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain.

Menurut (Feliana, 2016) menyatakan bahwa anak usia dini yang menggunakan *gadget* minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari mempengaruhi psikologis anak, misalnya, anak menjadi kecanduan bermain *gadget* daripada melakukan aktivitas yang seharusnya yaitu belajar. Lebih lanjut menurut (Sari dan Mitsalia, 2016) menyatakan bahwa pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam

sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30 – 75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 – 3 kali /hari setiap penggunaan.

Selain itu (Trinika dkk, 2015) menambahkan bahwa pemakaian *gadget* dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1 – 2 kali pemakaian per harinya. Menurut SWA-Mark Plus & Co. berdasarkan temuannya pada 1.100 orang pengguna internet, menggolongkan tipe-tipe pengguna internet berdasarkan lama waktu yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Pengguna berat (heavy users), yaitu individu yang menggunakan internet selama lebih dari 40 jam perbulan.
- b. Pengguna sedang (medium users), yaitu individu yang menggunakan internet 10-40 jam perbulan.
- c. Pengguna ringan (light users), yaitu individu yang menggunakan internet tidak lebih dari 10 jam per bulan.

Berdasarkan uraian – uraian tersebut terlihat jelas bahwa penggunaan *gadget* memang harus memiliki batasan – batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian *gadget* untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan *gadget*, Bentuk penggunaan *gadget* pada anak dapat diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan *gadget* hanya saat waktu senggang (saat pulang sekolah, selesai belajar) dan durasi pemakaiannya hanya setengah jam. Kategori sedang adalah jika pemakaian *gadget* berkisar antara 40 – 60 menit dalam sekali pemakaian dan dengan pemakaian 2 – 3 kali per hari. Namun apabila penggunaan *gadget* memiliki durasi waktu lebih dari 60

menit per hari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian, maka dapat dikategorikan tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi. Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan *gadget*, karena pemakaian *gadget* yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan *gadget* sejak dini.

3. Bentuk Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Menurut (Syahra, 2006) menyatakan bahwa semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, *youtube*, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini sering terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak – anak.

Menurut (Sari dan Mitsalia, 2016) menyatakan bahwa rata – rata anak menggunakan *gadget* untuk bermain game daripada menggunakan untuk hal lainnya. Hanya sedikit yang menggunakan untuk menonton kartun dengan menggunakan *gadget*. Lebih lanjut menurut (Nurrachmawati, 2014) bahwa PC tablet atau *smartphone* tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video game. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Delima dkk, 2015), diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam.

Berdasarkan uraian – uraian tersebut dapat terlihat jelas bahwa bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini kebanyakan untuk bermain game ketimbang untuk hal – hal lainnya, untuk itu *gadget, youtube* seharusnya digunakan dengan sebaik mungkin agar anak dapat memaksimalkan teknologi yang sudah ada untuk digunakan sebagai sarana belajar yang cukup baik dan tergolong dalam media pembelajaran yang mengasyikan, dengan adanya metode pembelajaran menggunakan *gadget* anak cenderung tidak merasa bosan dan diharapkan bisa melatih kreativitasnya. Anak-anak lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini dilengkapi animasi yang menarik, warna yang cerah, dan lagu lagu yang ceria. Disisi lain penggunaan *gadget* yang secara terus menerus hingga kecanduan *gadget* memberikan hubungan buruk untuk perkembangan anak usia dini.

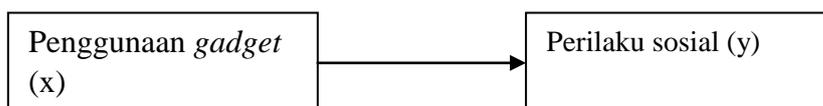
C. Kerangka Pikir

Gadget merupakan suatu jenis alat teknologi elektronik yang berfungsi sebagai media komunikasi secara *online* maupun *offline* yang dapat mempermudah seseorang untuk melakukan segala sesuatu menjadi mudah dan praktis yang dapat berupa komputer/laptop, tablet, dan *smartphone* atau sejenisnya. *Gadget* digunakan oleh semua kalangan masyarakat dari masyarakat pedesaan maupun perkotaan. *Gadget* sering kali diberikan kepada anak-anak oleh orang tua karena kesibukan orang tua, atau sebagai pengganti permainan traditional. Hal tersebut dikarenakan orang tua yang sering bekerja menghabiskan waktu seharian sehingga waktu bermain bersama membuat orang tua lupa akan

intensitas anak-anak dalam menggunakan *gadget*.

Intensitas penggunaan *gadget* pada anak-anak sering kali tidak di perhatikan oleh orang tua hal tersebut menyebabkan adanya hubungan terhadap perilaku sosial anak. Faktor lainnya yang mempengaruhi perilaku sosial adalah lingkungan lingkungan. Menurut Bronfrenbrenner dalam teori ekologi nya ada lima sistem lingkungan, salah satunya adalah ekosistem yang artinya ekosistem berfungsi ketika pengalaman di keadaan lain dimana anak tersebut tidak memiliki peran aktif, mempengaruhi apa yang dialami anak dan guru dalam konteks terdekat. dalam sistem ekosistem ini terdapat beberapa faktor diantaranya adalah kesejahteraan sosial, pelayanan hukum, tetangga, teman-teman keluarga, dan media massa. Hal ini menyimpulkan bahwasanya lingkungan ekosistem mempengaruhi salah satunya penggunaan *gadget* yang dapat mempengaruhi perilaku sosial anak.

Hal tersebut terlihat dari anak anak semakin susah diingatkan dan tidak mempedulikan ketika diajak berbicara, anak sulit berkonsentrasi di dalam kelas, tidak menyukai keramaian di kelas, lebih suka menyendiri, marah ketika di jauhkan dari *gadget*, anak-anak lebih menyukai bermain sendiri, tidak mempedulikan perasaan temannya, serta sulit untuk berbagi mainan dengan temannya.



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Terdapat hubungan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *korelasi*. Menurut (Sukmadinata, 2009) penelitian *korelasi* bertujuan untuk mengetahui hubungan satu variabel dengan variabel-variabel lainnya. Hubungan antara satu dengan beberapa variabel lain dinyatakan dengan besarnya koefisien korelasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini ditujukan kepada orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2013) berpendapat bahwa populasi merupakan keseluruhan dari subjek atau objek dalam satu wilayah yang memiliki karakteristik tertentu untuk dipelajari dan digeneralisasikan serta kemudian ditarik kesimpulannya. Subjek populasi dalam penelitian ini adalah seluruh orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan yang terdiri dari 53 lembaga taman kanak-kanak (TK) dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 2. Data Populasi Penelitian di Kecamatan Natar

No.	Kelurahan	Nama TK	Status
1	Pancasila	TK Aba Pancasila	Swasta
2	Purwosari	TK Aba Purwosari TK Al-Ikhlas Purwosari	Swasta
3	Muara Putih	TK Aba Tangkit Batu	Swasta
4	Sukadamai	TK Aisyiyah Bustanul Athfal TK Al Quran	Swasta
5	Tanjung Sari	TK Al Ikhlas TK Tunas Harapan TK Tunas Harapan I	Swasta
6	Natar	TK Al Munawaroh II TK Tunas Melati II TK Al Rizkika TK Trisna TK Bina Asih TK Mitra	Swasta
7	Negara Ratu	TK Tutwuri Handayani TK Bintang Mandiri TK Puri Handayani	Swasta
8	Hajimena	TK Al- Hanif 1 TK Al-Azhar 7 TK Ar-Rasyiid	Swasta
9	Haduyang	TK Mutiara TK Islam Harapan Padmosari	Swasta
10	Candimas	TK Pelita Bangsa TK Eka Dharma TK Islam Ar-Rahman TK Kartika Ii - 32 Candimas	Swasta

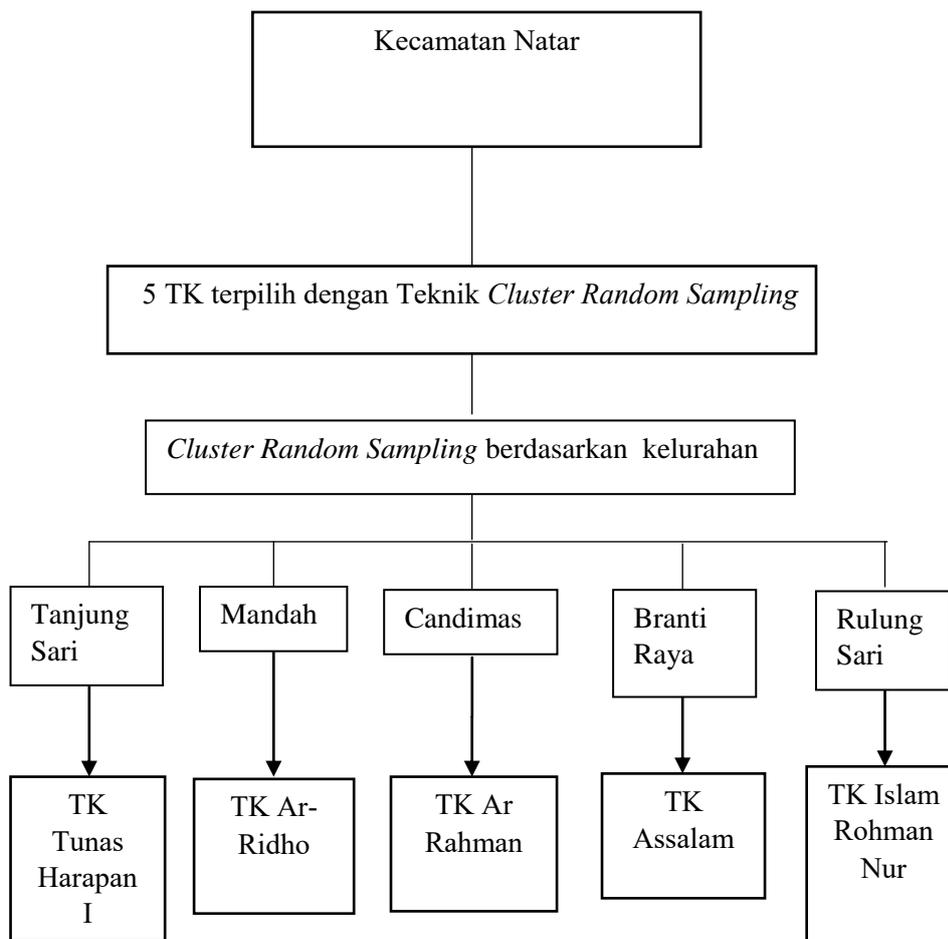
No.	Kelurahan	Nama TK	Status
11	Bumisari	TK Swadhipa TK Mekarsari TK Kasih Bunda	Swasta
12	Pemanggilan	TK Tri Sukses TK Assalam TK Kemala Bunda	Swasta
13	Rejosari	TK Tunas Melati I	Swasta
14	Merak Batin	TK Al-Azhar 8 TK Dharma Bhakti TK Dharma Wanita Persatuan Natar	Swasta
15	Sidosari	TK Al-Hikmah TK It Insan Taqwa	Swasta
16	Mandah	TK Al-Huda TK Ar-Ridho	Swasta
17	Branti Raya	TK As Salam TK Az Zahra	Swasta
18	Rulung Sari	TK Islam Daarul Muttaqin TK Islam Rohman Nur	Swasta
19	Branti Raya	TK Cahaya Mandiri TK Ekadyasa TK Islam Al-Muttaqin TK It Insan Cendikia	Swasta
20	Kali Sari	TK Citra Bunda TK Citra Bunda 2	Swasta
21	Bandarejo	TK Dharma Wanita bandarejo	Swasta
22	Banjar Negeri	TK Islam Prajamuda	Swasta

Sumber: Data Pokok Pendidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

2. Sampel

Menurut (Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sementara menurut (Arikunto, 2010) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti dan apabila subjeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jika subjeknya lebih dari 100, maka dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.

Banyaknya populasi dalam penelitian ini maka peneliti menentukan jumlah sampel berdasarkan pendapat Arikunto di atas. Peneliti akan mengambil sampel sebanyak 10% dari populasi TK yang ada yaitu $10/100 \times 53 = 5$ menjadi 5 TK. Selanjutnya, untuk teknik pengambilan sampel peneliti menggunakan *Cluster Random Sampling*. Berikut pengambilan sampel seperti pada gambar 1

Gambar 1. Sampel Penelitian

Berdasarkan gambar teknik pengambilan sampel, dari 53 TK yang ada di Kecamatan Natar diambil 10% sehingga terpilih 5 TK yang menjadi tempat pengambilan sampel. Berikut data sampel orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun seperti pada tabel 3.

Tabel 3. Jumlah Anak Sampel Penelitian

No	Nama TK	Jumlah Anak
1	TK Tunas Harapan I	28
2	Ar Ridho	32
3	Ar Rahman	30
4	As Salam	35
5	Islam Rohman Nur	25
	Jumlah	150

Berdasarkan tabel sekolah di atas terdapat 5 TK yang menjadi sampel, sebanyak 150 orang anak yang berusia 5-6 tahun.

D. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Variabel X (Penggunaan *Gadget*)

a. Definisi Konseptual

Gadget merupakan suatu jenis alat teknologi elektronik yang berfungsi sebagai media komunikasi secara *online* maupun *offline* yang dapat mempermudah seseorang untuk melakukan segala sesuatu menjadi mudah dan praktis yang dapat berupa komputer/laptop, tablet, dan *smartphone* atau sejenisnya.

b. Definisi Operasional

Penggunaan *gadget* merupakan skor yang diperoleh dari pengisian angket dengan indikator frekuensi penggunaan *gadget* dan konten penggunaan *gadget*.

2. Variabel Y (Perilaku Sosial)

a. Definisi Konseptual

Perilaku sosial merupakan tindakan yang berkaitan dengan norma yang berlaku pada suatu tempat yang dijadikan sebagai pedoman dan respon yang dihubungkan dengan nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat.

b. Definisi Operasional

Perilaku sosial merupakan skor yang diperoleh dari pengisian angket dengan indikator kerjasama, empati, dan membagi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner, kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. pertanyaan akan diberikan kepada orang tua responden yang telah ditentukan.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2010:148) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar kuesioner dalam bentuk *checklist* (√). Berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen hubungan *gadget* terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun.

Tabel 4. Kisi – Kisi Instrumen Variabel x

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir Soal
Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Frekuensi menggunakan <i>gadget</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 42, 43, 44, 45, 46	12
	Dimensi	Konten menggunakan <i>gadget</i>	8, 9	2
Jumlah				14

Tabel 5. Kisi – Kisi Instrumen Variabel y

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir Soal
Perilaku Sosial	Kerjasama	a. Melakukan kegiatan bermain secara kelompok b. Menyelesaikan tugas secara kelompok	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	11
	Empati	a. Menghargai antar individu b. Peduli terhadap sesama	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33	13
	Membagi	a. Perilaku yang membantu meringankan kesulitan orang lain b. Perilaku berbagi dengan orang lain	34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41	8
Jumlah				32

G. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2016), “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.” Uji instrumen dalam penelitian ini adalah uji validitas. Menurut Sugiyono (2016), “Valid berarti alat ukur yang digunakan mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang sebenarnya diukur.” Menurut Hasan dan Misbahudin (2013) “Secara teknis pengujian validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen atau matrik pengembangan instrumen.” Dalam penelitian ini untuk menentukan kisi-kisi instrumen dilakukan langsung terhadap teori yang diambil, kemudian diturunkan menjadi indikator, dari indikator tersebut melahirkan item yang akan menjadi sebuah pernyataan. Uji Validitas skala penelitian menggunakan korelasi Product Moment dari rumus korelasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Gambar 2. Rumus Korelasi Product Moment (Sugiyono, 2016)

Keterangan: r_{xy} :Koefisien Korelasi antara variabel X dan Y N: jumlah subyek X: skor dari tiap-tiap item Y: jumlah dari skor item

Proses ini diolah dan dianalisis dengan bantuan SPSS 25.0. Menurut Sugiyono (2016) koefisien korelasi memiliki makna jika bergerak dari 0.00 sampai 1.00 dan koefisien korelasi sudah dianggap memuaskan atau valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ atau $r \geq 0,361$ dengan taraf signifikan 5% dan $N=30$. Setelah di uji coba terdapat item pernyataan pada kuesioner variabel penggunaan *gadget* dan variabel perilaku sosial anak usia dini yang tidak valid dan yang valid berjumlah sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Validitas Instrumen Valid

No. Item	r hitung	r tabel	Keterangan
P3	0,548	0,361	Valid
P4	0,538	0,361	Valid
P6	0,538	0,361	Valid
P7	0,578	0,361	Valid
P13	0,516	0,361	Valid
P15	0,519	0,361	Valid
P16	0,615	0,361	Valid
P20	0,503	0,361	Valid
P21	0,423	0,361	Valid
P22	0,571	0,361	Valid
P23	0,425	0,361	Valid
P25	0,505	0,361	Valid
P26	0,618	0,361	Valid
P27	0,526	0,361	Valid
P28	0,599	0,361	Valid
P29	0,512	0,361	Valid
P30	0,576	0,361	Valid
P31	0,425	0,361	Valid
P32	0,613	0,361	Valid
P33	0,366	0,361	Valid
P34	0,469	0,361	Valid
P35	0,366	0,361	Valid
P41	0,549	0,361	Valid
P42	0,569	0,361	Valid
P43	0,654	0,361	Valid

No. Item	r hitung	r tabel	Keterangan
P44	0,720	0,361	Valid
P45	0,613	0,361	Valid
P46	0,731	0,361	Valid

Sumber: Analisis data SPSS versi 25.0

Tabel 7. Uji Validitas Instrumen Invalid

No. Item	r hitung	r tabel	Keterangan
P1	0,299	0,361	Invalid
P2	0,309	0,361	Invalid
P5	0,325	0,361	Invalid
P8	0,160	0,361	Invalid
P9	0,103	0,361	Invalid
P10	0,355	0,361	Invalid
P11	0,222	0,361	Invalid
P12	0,272	0,361	Invalid
P14	0,046	0,361	Invalid
P17	0,190	0,361	Invalid
P18	0,351	0,361	Invalid
P19	0,316	0,361	Invalid
P24	0,340	0,361	Invalid
P36	0,331	0,361	Invalid
P37	0,229	0,361	Invalid
P38	0,337	0,361	Invalid
P39	0,211	0,361	Invalid
P40	0,242	0,361	Invalid

Sumber: Analisis data SPSS versi 25.0

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya atau diandalkan. Menurut Sukmadinata (2009:229) reliabilitas berkenaan dengan tingkat keajegan atau ketetapan hasil pengukuran. Metode uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji reliabilitas internal consistency atau *internal consistency method* dengan menggunakan *Cronbach alpha*. Adapun rumus *Cronbach Alpha* adalah sebagai berikut:

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

Gambar 3. Rumus Cronbach Alpha (Sumber: Arikunto, 2013)

Keterangan:

- r_{11} : Koefisien reliabilitas soal
 k : Jumlah butir item yang dikeluarkan dalam soal
 $\sum Si^2$: Jumlah varians skor dari masing-masing soal
 St^2 : Varians total

Tabel 8. Interpretasi nilai r

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

Sumber: (Arikunto, 2013)

Uji reliabilitas dilakukan kepada responden diluar sampel penelitian yakni anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Natar sebanyak 130 anak. Selanjutnya data diuji reliabilitasnya menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* dengan

SPSS. Menurut Sujarweni (2014:110) bahwa instrumen yang diuji dengan *Cronbach's Alpha* dikatakan reliabel apabila nilainya melebihi 0,60. Hasil reliabilitas dari pernyataan tersebut adalah sebagai berikut

Tabel 9. Hasil Reliabilitas

Variabel	Jumlah Item	<i>Alpha Cronbach's</i>	Keterangan
<i>Gadget</i> (x)	14	0,754	Kuat
Perilaku sosial (y)	32	0,837	Sangat kuat

Sumber: SPSS Versi 25.0

Instrumen dikatakan reliabel kuat pada variabel x dan sangat kuat pada variabel y karena hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai reliabilitas > 0,60 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen dalam penelitian ini reliable dengan kategori kuat dan sangat kuat.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun. Metode analisis yang digunakan yaitu *uji korelasional*.

1. Uji Interval Kategori

Menurut Sutrisno (2005:39) dalam menentukan besaran rentangan kelas dalam masing-masing kategori data menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Gambar 4. Rumus Interval

Keterangan:

i : interval

NT : nilai tertinggi

NR : nilai terendah

K : kategori

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode korelasional. Korelasi ini digunakan untuk menguji hubungan antara variabel *gadget* terhadap variabel perilaku sosial anak usia 5-6 tahun. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi Pearson Product Moment (r) dari Karl Pearson untuk mengetahui hubungan variabel *gadget* terhadap variabel perilaku sosial anak usia 5-6 tahun.

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

Gambar 5. rumus korelasi Pearson Product Moment

Keterangan

r_{xy}	: koefesiens korelasi atar variabel x dan y
N	: jumlah responden
X	: jumlah skor tiap butir
Y	: skor total seluruh butir
$\sum X^2$: jumlah kuadrat distribusi X
$\sum Y^2$: jumlah kuadrat distribusi Y

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka dapat diketahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak:

Ho : jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka Ho ditolak

Ha : jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka Ha diterima

Koefisien korelasi (r) menunjukkan derajat korelasi antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).

Nilai koefisien korelasi harus terdapat dalam batas-batas -1 hingga +1.

Hasil perhitungan akan memberikan tiga alternatif yaitu:

- Apabila nilai r mendekati positif (+1) berarti variabel X mempunyai hubungan yang kuat dan positif terhadap perkembangan variabel Y.
- Apabila nilai r mendekati negatif (-1) berarti variabel X mempunyai hubungan yang kuat dan negatif terhadap perkembangan variabel Y.

- c. Apabila nilai r mendekati nol (0) maka variabel X kurang mempengaruhi perkembangan variabel Y, hal ini berarti bahwa bertambah atau berkurangnya variabel X tidak mempengaruhi variabel Y.

sebagai bahan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditemukan besar atau kecil, maka dapat berpedoman pada ketentuan berikut ini:

Tabel 10. Intreprestasi Koefesien Korelasi

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

Sumber: (Arikunto, 2013)

BAB V. SARAN DAN KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak usia dini. Hasil analisa dengan menggunakan Korelasi *Pearson Product Moment* diketahui bahwa terbukti ada hubungan negatif yang sangat kuat antara Penggunaan *gadget* dengan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun, hal ini ditunjukkan dengan korelasi sebesar -0,930 dengan koefisien determinasi sebesar 86,4%. Hubungan negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dipengaruhi adanya durasi penggunaan *gadget* yang berlebihan, serta kurangnya pendampingan dari orang tua saat menggunakan *gadget*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada Orang Tua

orangtua tetap mendampingi, memperhatikan, mengatur jadwal anak dalam penggunaan *gadget* dan menjelaskan kepada anak bahwa tinggi penggunaan *gadget* bisa berdampak positif dan berdampak negatif bagi anak.

2. Kepada Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu sumber referensi dan acuan untuk mengembangkan penelitian yang sama akan tetapi dengan subyek penelitian yang berbeda.

3. Kepada Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan pendidikan dan informasi kepada pendidik dari dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan terhadap anak. Serta guru dapat tetap memperhatikan dan mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosialnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrahini, SA. 2013. *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Aqlima, Dewi. 2020. *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Interaksi Sosial pada Anak*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga, Semarang.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rhinneka Cipta, Jakarta.
- Bangsawan I, Ridwan R, Fauziyah N. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *J Pendidik Anak*. 2022, 8(1):31-39.
<http://dx.doi:10.23960/jpa.v8n1.24067>
- Beaty, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta.
- Damayanti dkk. 2020. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak. *Jurnal Perempuan dan Anak*. 4(1): 1-22.
- Frahasini, Marhaeni T dkk. 2018. *The Impact of The Use of Gadgets in School of School Age Towards Children's Social Behavior in Semata Village*. *Journal of Educational Social Studies*. 7(2):161-168.
- Hurlock, E.B. 1978. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga, Jakarta.
- Irzalinda V, Sofia A, Lestari EA. 2022. Pentingnya Kelekatan Ibu dalam Membangun Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia 5 – 6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak* 8(1): 1-8.
<http://dx.doi.org/10.23960/jpa.v8n1.23743>
- Janti, S. 2014 Analisis Validitas dan Reliabilitas dengan Skala Likert terhadap Pengembangan SI/TI dalam Penentuan Pengambilan Keputusan Penerapan Strategic Planning pada Industri Garmen. In *Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sain dan Teknologi (SNAST)*. 15(2): 155-160.
- Krech dkk. 1962. *Individual in Society*. McGraw-Hill Kogakasha, Tokyo.

- Makmun, Abin Syamsudin. 2003. *Psikologi Pendidikan*. PT Rosda Karya Remaja, Bandung.
- Morrisson. 2008. *Manajemen Public Relations: Strategi menjadi Humas Profesional*. Kencana, Jakarta.
- Muncarno, 2016. *Statistik Pendidikan*. Arthawarna, Lampung.
- Nugraha Ali. 2009. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Oktaria, R. dan Putra R. 2020. Pendidikan Anak dalam Keluarga sebagai Strategi Pendidikan Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*. 7(1): 41-51.
<https://doi.org/10.24036/108806>
- Pangastuti, Ratna. 2017. Fenomena *Gadget* dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini. *Indonesia Journal of Islamic Early Childhood Education*. 2(2):165-174.
<https://doi.org/10.51529/ijiece.v2i2.69>
- Putri, Emri Oktaresa dkk. 2020. Hubungan Lama Penggunaan *Gadget* dengan Perilaku Sosial Anak Pra Sekolah. *Jurnal Cakrawala Promkes*. 2(2):80-86.
<https://doi.org/10.12928/promkes.v2i2.1832>
- Rahmawati, M., & Latifah, M. 2020. Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu-Anak, dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*, 13(1): 1-12.
<https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75>
- Roza, E., Kamayani, M., & Gunawan, P. 2018. Pelatihan Memantau Penggunaan *Gadget* pada Anak. *Jurnal SOLMA*, 7(2): 208-214.
<https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1062>
- Rohinah, R. 2016. Parenting Education sebagai Model Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Berbasis Keluarga. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. 1(1): 27-37.
<https://doi.org/10.14421/jga.2016.11-03>
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Erlangga, Jakarta.
- Sari, P dan Mitsalia A. A. 2016. Hubungan Penggunaan *Gadget* terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin. *Jurnal Profesi*. 13 (2): 73 – 77.
<https://doi.org/10.26576/profesi.124>

- Setiawan, Hari Harjanto. 2014. Pola Pengasuhan Keluarga dalam Proses Perkembangan Anak. *Sosio Informa*. 19(3): 284-300.
<https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1062>
- Shin, Y. L. *Mendidik Anak di Era Digital*. Noura Books, Jakarta.
- Starburger, VC. 2011. *Children, Adolescents, Obesity and The Media*. Pediatrics.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Administrasi*. Alfabeta, Bandung.
- Suhana, M. 2018. Influence of *Gadget Usage On Children's Social-Emosional Development*. *Journal Advance In Social Science, Education, and Humanities Research (ASSEHR)*. 169(46): 224-227.
<https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.58>
- Suherman, R. N. 2019. *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan Gadget Pada Anak Prasekolah*. *Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya*. (Skripsi). Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah, Surabaya.
- Sujarweni, V Wiratna. 2014. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Pustaka Baru Press, Yogyakarta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks, Jakarta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Suryana D. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. UNP Press, Sumatera Barat.
- Susanto A. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Susanto Ahmad, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Triastutik, Yeni. 2018. *Hubungan Bermain Gadget dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun*. (Skripsi). Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika, Jombang.
- Trinika, dkk. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015*. (Skripsi) Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Utami. 2018. Hubungan Lingkungan Teman Sebaya terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 1(1):39-50.
[https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2258](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2258)

Widiawati, I, dkk. 2014. Hubungan Penggunaan *Gadget* terhadap Daya Kembang Anak. *Jurnal Keperawatan*. 6(1):1-6.

Witarsa, Ramdhan dkk. 2018. Hubungan Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik*. 6(1): 9-20.
<https://doi.org/10.33558/pedagogik.v6i1.432>