

**PENGARUH FREKUENSI PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP  
PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN**

**Skripsi**

**Oleh**

**AIDITA KIRANA  
NPM 1913054051**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## ABSTRAK

### PENGARUH FREKUENSI PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN

Oleh

**AIDITA KIRANA**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh frekuensi penggunaan gawai terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun. Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *ex-post facto*. Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan *two-stage cluster sampling* dengan jumlah sampel tiga kelurahan dengan masing-masing satu TK dengan jumlah 59 orang tua (ibu). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket dengan instrumen berupa lembar pernyataan yang perlu diisi orang tua (ibu) untuk mendapatkan data frekuensi penggunaan gawai pada anak dan perilaku prososial anak. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan uji regresi linier sederhana yang diolah dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa frekuensi penggunaan gawai berpengaruh terhadap perilaku prososial dengan persamaan uji regresi linier sederhana yaitu  $Y=103,314-0,964X$  yang artinya setiap penambahan 1% frekuensi penggunaan gawai maka perilaku prososial anak menurun sebanyak 0,964. Selanjutnya, penelitian ini memiliki pengaruh sebesar 15,2% yang didapatkan melalui perhitungan menggunakan *R Square*, dengan nilai signifikansi  $0,002 > 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak yang berarti bahwa terdapat pengaruh antara frekuensi penggunaan gawai terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun. Perilaku prososial perlu dikembangkan agar anak siap menjadi anggota masyarakat yang diterima oleh lingkungannya. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengkaji faktor lain yang dapat memengaruhi perkembangan perilaku prososial anak.

**Kata kunci** : frekuensi gawai, prososial, anak usia dini

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF GADGET USAGE FREQUENCY ON PROSOCIAL BEHAVIOR AMONG EARLY CHILDHOOD AGED 5-6 YEARS**

**By**

**AIDITA KIRANA**

This study aims to examine the influence of device usage frequency on the prosocial behavior of 5-6 year-old children. The researcher employed a quantitative research design using the ex-post facto method. The sample was drawn using a two-stage cluster sampling technique, consisting of three urban areas with one kindergarten selected from each, resulting in a total of 59 mothers as participants. Data collection involved the use of a questionnaire, which included statement sheets to be completed by mothers, gathering information on the frequency of device usage by children and their prosocial behavior. The collected data was then analyzed using simple linear regression tests with the assistance of SPSS. The results of this study indicate that device usage frequency has an impact on prosocial behavior, as evidenced by the equation of the simple linear regression test:  $Y=103,314-0,964X$ . This means that for every 1% increase in device usage frequency, the prosocial behavior of children decreases by 0.964 units. Furthermore, the study demonstrated an influence of 15,2%, as calculated using R Square, with a significance value of  $0.002 > 0.05$ , leading to the rejection of the null hypothesis ( $H_0$ ), indicating that there is a significant relationship between device usage frequency and the prosocial behavior of 5-6 year-old children. Prosocial behavior needs to be developed to prepare children to become accepted members of society. For future researchers, it is recommended to explore other factors that may influence the development of prosocial behavior in children.

**Keywords** : gadget frequency, prosocial, early childhood

**PENGARUH FREKUENSI PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP  
PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN**

Oleh

**AIDITA KIRANA**

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  
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH FREKUENSI PENGGUNAAN  
GAWAI TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL  
ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Aidita Kirana**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913054051**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

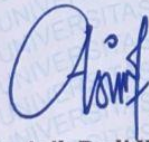
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

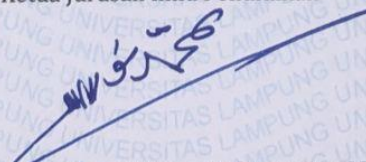


**Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.**  
NIP 19840214 200801 2 007



**Sugiana, M.Pd.**  
NIK 231804901208101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP 19741220 200912 1 002

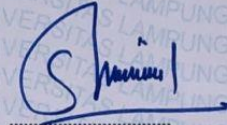
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**


**Ketua : Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.**



**Sekretaris : Sugiana, M.Pd.**



**Penguji : Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.**



**Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Prof. Dr. Sunyono, M.Si**  
**NIP. 19651230 199111 1 001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 05 Juli 2023**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Aidita Kirana  
NPM : 1913054051  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Frekuensi Penggunaan Gawai Terhadap Anak Usia Dini 5-6 Tahun” adalah asli penelitian saya dan tidak ada plagiasi kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya disebutkan di dalam daftar pustaka.

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

Bandar Lampung, Juli 2023  
Perbuat Pernyataan,



Aidita Kirana  
NPM. 1913054051

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Aidita Kirana, dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 12 Agustus 2001 sebagai anak pertama dari dua bersaudara yang merupakan anak dari pasangan Bapak Hendri Noorman, ST. dan Ibu Libryana, SE.

Penulis menyelesaikan pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) pada tahun 2006-2007 di TK Kartika II-26, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar (SD) pada tahun 2007-2013 di SD Kartika II-5, melanjutkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada tahun 2013-2016 di SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung, dan melanjutkan Sekolah Menengah Atas (SMA) pada tahun 2016-2019 di SMA IT AR RAIHAN Bandar Lampung. Penulis melanjutkan Pendidikan Sarjana di Universitas Lampung sebagai mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Paduan Suara Mahasiswa Unila (PSM Unila) sebagai anggota pada tahun 2019-2020 dan menjadi pengurus divisi latihan pada tahun 2020-2021. Peneliti juga mengikuti Program Kampus mengajar pada tahun 2021.



## **MOTTO HIDUP**

*“and Allah is with you wherever you are”*

**(Quran 57:4)**

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrahmanirrahim...**

Segala puji bagi Allah Swt. Tuhan Semesta Alam yang telah memberikan segala nikmat dan anugerah. Sholawat serta salam selalu terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW sebagai panutan kami umat muslim. Sebagai rasa terima kasih kupersembahkan karya ini kepada:

### **Ibu Tercinta ( Libryana, SE )**

Yang telah memberikanku cinta, kasih sayang, dan doa restu yang tiada henti, selalu menjadi pendukung dan penyemangat. Terima kasih karena telah membimbing, mendidik, memberikan petuah, dan saran yang membangun.

### **Ayah Tercinta ( Hendri Noorman, ST )**

Yang telah memberikanku cinta, kasih sayang, mendukung, memberikan motivasi, doa restu, dan selalu membimbingku tanpa rasa lelah hingga saat ini.

### **Adik Tercinta ( Mandy Faiqa )**

Yang selalu mendoakan dan memberikan semangat serta canda tawa, semoga kelak kita bisa menjadi anak yang membanggakan bagi kedua orang tua.

### **Almamater Tercinta Universitas Lampung**

Sebagai tempat menimba ilmu, yang telah menjadikanku pribadi yang lebih baik dan mempertemukanku dengan orang-orang hebat.

## SANWACANA

Puji syukur atas kehadiran Allah Swt. atas segala nikmat-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Frekuensi Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia Dini 5-6 Tahun” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Plt Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi., selaku Ketua Program Studi S1 PG-PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, serta selaku Pembahas yang telah memberikan ilmu, saran dan masukan guna perbaikan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah bersedia dengan penuh kesabaran untuk membantu, mengarahkan, membimbing, memberikan motivasi, dan kepercayaan sampai skripsi ini selesai.

6. Ibu Sugiana, M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah bersedia memberikan bimbingan, pengarahan, saran dengan penuh kesabaran, motivasi, dan kepercayaan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Dosen dan Staf PG PAUD, yang telah memberikan dukungan hingga skripsi ini terselesaikan.
8. Ustadzah Dian Baiduri Oktibella selaku Kepala Sekolah TK IT Ar-Ra'uf yang telah meluangkan waktunya, membantu, dan mengizinkan saya melakukan penelitian di sekolah.
9. Bunda Arina Qitshi Fakhrunnisa S.I.Pust., S.Pd. selaku Kepala Sekolah TK Islam Mutiara Bunda yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian di sekolah, serta memberikan saran dan motivasi.
10. Ibu Farida Yusuf, S.Pd. selaku Kepala Sekolah TK Kartika II-28 yang telah memberikan motivasi dan mengizinkan saya melakukan penelitian di sekolah.
11. Guru-guru dan orang tua murid di sekolah TK IT Ar-Ra'uf, TK Islam Mutiara Bunda, dan TK Kartika II-28 yang telah membantu dan meluangkan waktunya selama penelitian.
12. Keluargaku, yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, bantuan, canda tawa, dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
13. M. Raja Haikal Fiaugustian, *who always being there for me, always appreciate everyrthing i do, and supporting me through thick and thin.*
14. Teman-teman tercinta yang selalu memberikan motivasi dan semangat.

Akhir kata, penulis menyadari masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, namun besar harapan skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.

Bandarlampung, 5 Juli 2023

Aidita Kirana

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>10</b>
1.1 Latar Belakang .....	10
1.2 Identifikasi Masalah .....	17
1.3 Pembatasan Masalah.....	17
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>20</b>
2.1 Perilaku Prososial .....	20
2.1.1 Pengertian Perilaku Prososial .....	20
2.1.2 Aspek-aspek Perilaku Prososial .....	22
2.1.3 Faktor-faktor Prososial .....	25
2.2 Karakteristik Perkembangan Sosial Emosional Anak 5-6 Tahun...	28
2.3 Pengertian Frekuensi Penggunaan Gawai .....	30
2.3.1 Pengertian Frekuensi .....	30
2.3.2 Pengertian Gawai .....	31
2.3.3 Jenis-Jenis Gawai .....	33
2.3.4. Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini .....	35
2.4 Kerangka Pikir .....	37
2.5 Hipotesis .....	38
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	39
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	39
3.3 Populasi dan Sampel.....	39
3.3.1 Populasi .....	39

3.3.2	Sampel.....	40
3.4	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional .....	41
3.4.1	Definisi Konseptual.....	41
3.4.2	Definisi Operasional.....	41
3.5	Kisi-kisi Instrumen .....	42
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	43
3.6.1	Observasi.....	43
3.6.2	Kuesioner (Angket).....	43
3.6.3	Wawancara.....	44
3.7	Uji Instrumen Penelitian.....	44
3.7.1	Uji Validitas .....	44
3.7.2	Uji Reliabilitas.....	46
3.8	Teknik Analisis Data .....	47
3.8.1	Interval Kategori .....	47
3.8.2	Uji Prasyarat Analisis.....	47
3.9	Uji Hipotesis.....	48
<b>VI.</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>50</b>
4.1	Hasil Penelitian.....	50
4.1.2	Uji Prasyarat Analisis .....	50
4.1.3	Uji Hipotesis.....	51
4.1.2	Deskripsi Responden .....	52
4.1.3	Deskripsi Hasil Penelitian .....	54
4.2	Pembahasan .....	66
<b>V.</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>74</b>
5.1	Kesimpulan.....	74
5.2	Saran .....	74
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
	<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Lembaga PAUD di Kecamatan Teluk Betung Utara .....	40
2. Sampel TK di Kecamatan Teluk Betung Utara.....	40
3. Kisi-kisi Instrumen Frekuensi Penggunaan Gawai Sebelum Validasi.....	42
4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Perilaku Prososial Sebelum Validasi.....	42
5. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Frekuensi Penggunaan Gawai .....	42
6. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Perilaku Prososial.....	43
7. Skor Alternatif Jawaban.....	43
8. Uji Validitas Instrumen Frekuensi Penggunaan Gawai .....	45
9. Uji Validitas Instrumen Perilaku Prososial .....	45
10. Interpretasi Koefisien Alpha Cronbach.....	46
11. Uji Reliabilitas Frekuensi Penggunaan Gawai.....	46
12. Uji Reliabilitas Perilaku Prososial .....	46
13. Uji Normalitas Kolomogorov-Smirnov .....	50
14. Uji Linearitas Menggunakan Test of Linearity .....	50
15. Uji Homogenitas .....	51
16. Uji Hipotesis Regresi Linear Sederhana .....	51
17. Penentuan Besar Pengaruh dengan <i>R square</i> .....	51
18. Usia Anak.....	52

19. Jenis Kelamin Anak .....	53
20. Jumlah Saudara Kandung.....	53
21. Tingkat Pendidikan Orang tua (Ibu) .....	53
22. Pendapatan Keluarga per Bulan .....	54
23. Hasil Penelitian Frekuensi Penggunaan Gawai.....	55
24. Hasil Analisis Dimensi Gawai .....	56
25. Hasil Analisis Dimensi Frekuensi .....	57
26. Analisis Dimensi Konten .....	58
27. Hasil Penelitian Variabel Perilaku Prosocial .....	59
28. Hasil Analisis Dimensi Berbagi .....	60
29. Hasil Analisis Dimensi Menolong .....	61
30. Hasil Analisis Dimensi Kerja sama.....	62
31. Hasil Analisis Dimensi Jujur.....	63
32. Hasil Analisis Dimensi Empati .....	64
33. Analisis Dimensi Menghargai Orang Lain .....	65



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir.....	38
2. Rumus Korelasi <i>Product Moment</i> .....	45
3. Rumus Interval.....	47
4. Rumus Uji F.....	48
5. Rumus Persamaan Regresi Linear Sederhana.....	49
6. Diagram Frekuensi Penggunaan Gawai.....	55
7. Diagram Dimensi Gawai.....	56
8. Dimensi Frekuensi.....	57
9. Dimensi Konten.....	58
10. Diagram Perilaku Prososial.....	59
11. Dimensi Berbagi.....	60
13. Dimensi Menolong.....	61
14. Dimensi Kerja sama.....	62
15. Dimensi Jujur.....	63
16. Dimensi Empati.....	64
17. Dimensi Menghargai Orang Lain.....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data Hasil Pra Penelitian .....	83
2. Kisi-kisi Instrumen Sebelum Validasi .....	87
3. Angket Frekuensi Penggunaan Gawai .....	93
4. Angket Penelitian Perilaku Prososial .....	94
5. Hasil Uji Coba Instrumen Frekuensi Penggunaan Gawai.....	96
6. Hasil Uji Validitas Frekuensi Penggunaan Gawai .....	97
7. Hasil Uji Coba Instrumen Perilaku Prososial.....	98
8. Hasil Uji Validitas Perilaku Prososial.....	99
9. Hasil Uji Reliabilitas Frekuensi Penggunaan Gawai .....	102
10. Hasil Uji Reliabilitas Perilaku Prososial .....	102
11. Hasil Penyebaran Angket Frekuensi Penggunaan Gawai .....	105
12. Hasil Penyebaran Angket Frekuensi Perilaku Prososial .....	106
13. Uji Hipotesis .....	107
14. Dokumentasi Penelitian .....	108
15. Surat Izin Pra Penelitian.....	109
16. Surat Izin Penelitian .....	110
17. Surat Balasan Izin Penelitian .....	113

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada aspek perkembangan anak usia dini terdapat aspek perkembangan sosial-emosional yang erat kaitannya dengan perilaku sosial anak usia dini. Memberikan stimulus untuk perkembangan anak usia dini sangat penting khususnya pada perkembangan sosial anak, sehingga kematangan sosial anak dapat terpenuhi secara optimal (Sofia dkk, 2016). Anak usia dini yang mendapatkan stimulasi yang baik dalam bersosialisasi memungkinkan untuk memiliki keterampilan sosial yang baik sehingga tercipta kemampuan bersosialisasi yang diharapkan lingkungannya. Menurut Catron *“to develop young children social competence they also must learn to cooperate with peers and act socially responsible manner”*. Dapat diartikan bahwa untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, mereka harus belajar untuk bekerja sama dengan teman sebaya dan bertanggung jawab secara sosial (Catron, 1999). Anak merupakan makhluk sosial yang membutuhkan orang lain untuk hidup berdampingan sehingga memungkinkan terjadinya interaksi sosial, agar terjalin interaksi sosial yang baik seseorang harus memiliki keterampilan dalam bersosialisasi. Menurut Susanto, perilaku prososial merupakan keterampilan sosial yang paling penting bagi anak agar anak dapat diterima oleh lingkungannya (Susanto, 2018). Agar anak diterima oleh lingkungannya anak harus memiliki perilaku ke arah positif yaitu perilaku prososial.

Menurut Hasanah, perilaku prososial dilakukan secara sukarela dan memberikan dampak positif (Hasanah & Drupadi, 2020). Perilaku prososial merupakan perilaku sosial yang positif dan dilakukan secara sukarela yang ditujukan untuk orang lain. Pentingnya perilaku prososial bagi anak usia dini, untuk menjadikan mereka masyarakat dengan memahami nilai dan norma yang ada di lingkungannya sehingga anak dapat diterima di lingkungan tempat mereka berada. Anak dengan perilaku prososial akan mudah bergabung dengan kelompoknya, karena memahami cara-cara bersosialisasi dengan perilaku yang baik. Perilaku prososial pada anak harus terus ditanamkan agar anak siap menjadi anggota masyarakat seutuhnya.

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini, perilaku prososial anak usia 5-6 tahun yaitu, bermain dengan teman sebaya, mengetahui dan merespon perasaan teman, berbagi, menghargai hak orang lain, kooperatif, dan toleran (Kemendikbud, 2014).

Perkembangan perilaku sosial pada anak khususnya perilaku prososial merupakan aspek penting untuk menjadikan anak memiliki kemampuan bersosialisasi ke arah positif seperti: kooperatif, toleran, dan bertanggung jawab sehingga dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. Perilaku prososial ditanamkan pada diri anak agar siap menjadi anggota masyarakat dengan menghormati nilai dan norma yang ada. Anak dengan perilaku prososial akan mudah diterima oleh lingkungannya. Pra sekolah merupakan tempat di mana anak belajar segala sesuatu, untuk menyiapkan dirinya ke lingkungan sekolah bahkan lingkungan masyarakat yang lebih luas. Pada masa pra sekolah, anak akan berinteraksi dengan teman sebaya, memahami cara merespon dan bertindak agar diterima oleh lingkungannya.

Untuk menanamkan perilaku prososial, lingkungan anak saat ini dan orang dewasa berperan penting dalam membentuk perilaku prososial anak. Untuk menanamkan perilaku prososial pada anak, orang tua, guru, dan orang dewasa harus menerapkan berbagai kegiatan yang menunjang

perilaku prososial sesuai dengan usia mereka. Menurut Sugiana, pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk dan membangun pola pikir, sikap, dan perilaku anak agar menjadi pribadi yang positif, bermoral, dan bertanggung jawab (Sugiana & Formen, 2015). Pendidikan karakter pada anak merupakan cara bagi orang dewasa untuk memberikan stimulasi untuk perkembangan prososial pada anak. Menurut Salkind, saat mengajarkan anak perilaku prososial, orang tua, guru, dan orang dewasa berperan untuk memberikan anak stimulasi-stimulasi dan kegiatan yang menunjang perilaku prososial pada anak (Salkind, 2002). Anak belajar melalui apa yang dilihat dan yang dialaminya, sehingga lingkungan berpengaruh besar dalam proses belajar anak.

Begitu pula perkembangan perilaku prososial anak terbentuk oleh banyak faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Situasi merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi perilaku prososial pada anak. Menurut Suryanto, bahwa perilaku prososial anak dipengaruhi oleh faktor situasional yang meliputi, model, norma, kondisi masyarakat dan lingkungan (Suryanto dkk, 2012). Situasi yang dimaksud adalah saat anak sedang terfokus menggunakan gawainya. Seperti saat anak sedang fokus melakukan suatu kegiatan, maka akan sulit bagi anak untuk peka dengan lingkungan sekitar. Sama halnya seperti saat anak menggunakan gawai, anak akan terfokus pada gawainya dan sulit untuk memahami keadaan yang terjadi di sekitarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Schmidt bahwa anak yang dianggap "sulit" cenderung rentan terpapar media yang meningkat; misalnya, anak-anak yang memiliki masalah perhatian cenderung tertarik dengan teknologi karena terus menerus ada bersamanya (Hosokawa & Katsura, 2018). Gawai merupakan hasil teknologi yang praktis, segala sesuatu yang dibutuhkan ada pada gawai. Seseorang yang telah mengaplikasikan gawai dan merasakan manfaatnya akan terus menggunakan gawai untuk berbagai kebutuhan.

Gawai berpengaruh besar pada kehidupan manusia di masa kini. Gawai memiliki berbagai kegunaan mulai dari berkomunikasi, bekerja, mencari

hiburan, hingga menuntut ilmu. Penggunaanya pun beragam mulai dari anak-anak, orang dewasa, hingga lansia. Perkembangan teknologi dan informasi akan terus berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Berbagai jenis gawai merupakan bagian dari kemajuan teknologi, karena kecanggihannya dan inovasinya yang tiada henti, gawai menjadi hal yang sangat disukai oleh para penggunanya. Pada era globalisasi yang terjadi saat ini gawai merupakan suatu media untuk digunakan sehari-hari oleh setiap orang, tidak hanya orang dewasa tetapi juga digunakan oleh anak-anak. Tidak jarang anak usia dini, pandai mengaplikasikan gawai untuk berbagai kebutuhan seperti : bermain *games* edukatif, menonton *video*, dan berinteraksi dengan teman maupun keluarga. *Laptop*, *handphone*, dan *tablet* merupakan hasil inovasi dari gawai yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk bermain dan belajar bagi anak usia dini. Inovasi *touch screen* pada gawai memudahkan anak usia dini untuk mengakses media tersebut dengan menghafal ikon yang ada pada gawai, sehingga anak lebih dini belajar membaca. Menurut Kurniawati, menerjemahkan lambang-lambang merupakan bagian dari membaca (Kurniawati, 2011). Aplikasi pada gawai juga menyesuaikan minat penggunanya, anak-anak kini dapat mengakses *games* dan tontonan edukatif melalui gawai. Menurut penelitian Setawati, sebagian besar anak usia dini menggunakan gawainya untuk bermain *games* edukatif, hal ini dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional bagi anak (Setiawati et al., 2019). Dengan pemilihan aplikasi yang bermanfaat pada gawai yang digunakan pada anak, akan memberikan dampak baik pula bagi anak.

Frekuensi penggunaan gawai terus meningkat seiring berjalannya waktu, pada tahun 2011 sebanyak 38% anak usia dini berusia 5 tahun yang ada di Indonesia sudah menggunakan gawai dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013 (Gunawan, 2017). Setelah adanya pandemi COVID-19 mengakibatkan pembelajaran dilakukan secara daring sehingga penggunaan gawai semakin meningkat dari sebelumnya. Menurut Alghamdi, penggunaan gawai bagi anak usia dini juga menimbulkan

banyak keresahan, keterlibatan antara anak-anak dengan teknologi memungkinkan munculnya efek negatif bagi penggunaannya (Alghamdi, 2017). Sering kali gawai disalahgunakan dengan menjadikannya sebagai pengganti pengasuhan anak dan menjadi pengganti teman sebaya yang dapat menimbulkan dampak negatif pada perkembangan anak.

Menurut Sundus, dampak negatif penggunaan gawai dapat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak, emosi dan karakter sosial anak, kualitas belajar anak, gangguan pemusatan, bahkan dapat menyebabkan depresi (Sundus, 2017). Dampak negatif penggunaan gawai dapat mengganggu berbagai aspek perkembangan anak mulai dari bahasa, kognitif, hingga sosial emosional anak. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Subarkah, bahwa anak yang bermain gawai secara kontinu dalam waktu panjang membuat anak menjadi ke arah anti sosial (Subarkah, 2019). Gawai menjadikan segala sesuatu lebih mudah dan menyenangkan, namun bila pemanfaatan gawai tidak memiliki batasan waktu akan menimbulkan efek negatif bagi anak usia dini. Hal ini dikarenakan anak tidak mendapatkan pengalaman untuk bersosialisasi dengan orang lain. Maka sangat penting bagi orang dewasa untuk memperhatikan dan mengawasi perilaku anak agar dapat tumbuh sesuai dengan tahapan usianya.

Peneliti melakukan pra penelitian pada salah satu TK di Kecamatan Teluk Betung Utara pada kelompok B anak usia 5-6 tahun dengan melakukan observasi di sekolah dan wawancara dengan Kepala Sekolah, Guru, Orang tua murid, dan anak murid. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan mengenai perilaku prososial anak saat proses pembelajaran di sekolah, guru menerapkan *three magic words* di lingkungan sekolah dengan mengucapkan maaf saat berbuat salah, tolong saat membutuhkan bantuan, dan terima kasih saat diberi pertolongan. Terdapat tujuh anak yang berinisiatif mengucapkan maaf, tolong, dan terima kasih saat diberi bantuan. Saat pembelajaran berlangsung terdapat beberapa anak yang mengganggu temannya tanpa alasan, lalu tidak meminta maaf. Selain itu

juga, terdapat delapan anak yang tidak mau bekerja sama dalam aktivitas berkelompok. Terdapat satu anak yang berbohong dengan tidak mengaku bahwa ia menghilangkan penghapus milik temannya yang telah ia pinjam. Saat jam makan siang beberapa anak tidak mau berbagi makanan kepada teman yang tidak membawa makanan dan saat selesai makan anak acuh terhadap perintah guru untuk merapikan sampah miliknya. Saat pembelajaran berlangsung sebagian besar anak menyanyikan bersama lagu *viral* di *Tiktok*.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan murid mengenai kepemilikan gawai, sebagian besar anak sudah memiliki gawai pribadi, baik miliknya sendiri atau milik orang tua yang sudah tidak terpakai, beberapa anak juga bercerita bahwa ia memiliki gawai yang baru dibelikan serta paham beberapa merek gawai terkenal.

Dari hasil wawancara dengan Kepala Sekolah terdapat bahwa beberapa orang tua mengeluh anaknya kecanduan bermain gawai. Lebih lanjut, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua mengenai penggunaan gawai selama di rumah. Saat melakukan observasi mengenai apa yang dilakukan anak di rumah sebagian besar menjawab bermain *games* dan menonton *video* melalui gawai. Dari hasil wawancara terdapat hasil bahwa orang tua memberikan *screen time* pada anak namun penerapannya tidak tegas, anak juga menolak diberikan mode anak pada gawainya karena tidak dapat menonton *Youtube*, *Tiktok*, dan aplikasi lainnya di luar mode anak. Orang tua mengatakan bahwa anak bila sudah diberikan gawai maka anak tidak menjawab saat dipanggil dan tidak mau membantu orang tua. Beberapa orang tua juga mempercayakan pengasuhan anaknya pada asisten rumah tangga yang membiarkan anaknya bermain gawai untuk menggantikan pengasuhan saat sedang melakukan pekerjaan rumah.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. Penelitian sebelumnya yaitu penelitian (Asiah dkk, 2019) membahas tentang penggunaan gawai pada anak usia dini yang menyebabkan



berkurangnya interaksi sosial. Kemudian, penelitian (Unicef, 2020) yang membahas mengenai penggunaan gawai pada anak usia 2-5 tahun bahwa frekuensi penggunaan gawai pada anak memberikan efek negatif pada perkembangan sosial emosional anak usia dini. Lebih lanjut, terdapat penelitian (Savitri, 2022) membahas hubungan gawai dengan perilaku prososial anak usia dini.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti melakukan penelitian pada jangkauan usia yang berbeda yaitu 5-6 tahun. Penelitian sebelumnya, membahas dampak penggunaan gawai terhadap sosial-emosionalnya, sedangkan penelitian ini ingin melihat pengaruh frekuensi penggunaan gawai terhadap perilaku prososial pada anak. Pada penelitian sebelumnya, menggunakan metode kuantitatif korelasional yang di mana pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *ex-post facto*. Indikator pada penelitian sebelumnya berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan. Peneliti juga melaksanakan penelitian di lokasi yang belum pernah ada penelitian terkait sebelumnya. Sehingga peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh frekuensi penggunaan gawai terhadap perilaku prososial pada anak usia dini 5-6 tahun di Kecamatan Teluk Betung Utara.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, diperoleh beberapa masalah yang dapat diidentifikasi :

1. Frekuensi penggunaan gawai yang tinggi
2. Anak mengganggu temannya tanpa alasan
3. Anak tidak mau berbagi makanan
4. Anak acuh terhadap perintah guru
5. Anak tidak mau membantu orang tua
6. Anak tidak mau bekerja sama dalam aktivitas berkelompok
7. Orang tua tidak tegas menerapkan *screen time*
8. Anak tidak mau menggunakan mode anak saat bermain gawai

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian dibatasi pada :

1. Frekuensi penggunaan gawai
2. Perilaku prososial pada anak

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh frekuensi penggunaan gawai terhadap perilaku prososial anak usia dini 5-6 tahun Kelompok B di Kecamatan Teluk Betung Utara ?”.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini ingin mengetahui adakah pengaruh frekuensi penggunaan gawai terhadap perilaku prososial anak usia dini 5-6 tahun Kelompok B di Kecamatan Teluk Betung Utara.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

### a) Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi masukan serta referensi bagi pembaca ataupun peneliti selanjutnya tentang pengaruh frekuensi penggunaan gawai terhadap perilaku prososial anak usia dini 5-6 tahun Kelompok B di Kecamatan Teluk Betung Utara.

### b) Secara Praktis

Manfaat praktis diperuntukkan:

#### 1. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi informasi bagi Kepala Sekolah untuk memberikan informasi kepada guru dan orang tua dengan memberikan pelatihan terkait penggunaan gawai dan pembiasaan-pembiasaan yang menunjang perkembangan perilaku prososial anak.

#### 2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan dan informasi bagi guru untuk mengedukasi dan memberikan metode yang tepat kepada anak usia dini. Serta memberikan informasi kepada orang tua terkait pentingnya membatasi penggunaan gawai pada anak dan memperhatikan perkembangan perilaku prososial anak.

#### 3. Bagi Orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan orang tua untuk mengetahui tentang pentingnya frekuensi penggunaan gawai sehingga orang tua memberikan pengawasan dan batasan dalam penggunaannya agar

perkembangan sosial emosional anak dapat berkembang dengan baik khususnya pada perilaku prososial anak.

#### 4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadi pengetahuan awal dan dapat dijadikan sebagai bahan kajian mengenai Pengaruh Frekuensi Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia Dini 5-6 Tahun dan dapat dijadikan sebagai dasar penelitian selanjutnya.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Perilaku Prososial**

#### **2.1.1 Pengertian Perilaku Prososial**

Perkembangan sosial emosional anak yang terstimulasi dengan baik akan menghasilkan perilaku sosial yang sesuai pada anak. Untuk dapat memiliki perilaku sosial yang baik anak perlu mempelajari nilai dan norma sedari awal terutama perilaku prososial. Hal ini didukung oleh pernyataan Eisenberg bahwa untuk memiliki perilaku prososial anak harus memahami kebutuhan orang lain dan menafsirkan kebutuhan itu dengan tepat agar bertindak sesuai dengan norma yang telah diinternalisasi oleh anak (Eisenberg, 2008). Sehingga anak dapat diterima dengan baik oleh masyarakat karena telah menanamkan perilaku prososial yang sesuai dengan nilai dan norma yang ada.

Menurut Eisenberg & Musen, perilaku prososial merupakan tindakan sukarela yang menguntungkan orang lain (Eisenberg, 2008). Tindakan sukarela merupakan suatu tindakan yang dilakukan atas kehendak sendiri tanpa paksaan dari orang lain. Pada perilaku prososial tindakan sukarela yang dimaksud ialah tindakan tanpa paksaan yang mengarah pada sesuatu yang positif, dapat berupa suatu hal yang menguntungkan orang lain. Sesuai dengan pendapat Kartono bahwa perilaku prososial adalah suatu perilaku sosial yang menguntungkan dan di dalamnya terdapat unsur kebersamaan, kooperatif, kerja sama, dan altruisme (Amini dkk, 2016). Kerja sama, kooperatif, kebersamaan, dan altruisme

merupakan bagian dari tindakan positif dan menguntungkan pada perilaku prososial seseorang. Didukung oleh pernyataan Bierhoff, perilaku prososial merupakan tindakan yang dilakukan untuk membantu seseorang dan individu membantu bukan karena suatu kewajiban profesional (Bierhoff, 2005). Dapat dikatakan bahwa perilaku prososial berarti melakukan hal-hal baik karena kesadaran diri tanpa adanya dorongan dari orang lain sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi saat itu. Perilaku prososial ini dilakukan tanpa mementingkan diri sendiri serta dilakukan tanpa pamrih dengan motivasi dari dalam diri sendiri. Seseorang yang telah menerapkan perilaku prososial akan memiliki perasaan bahagia dan merasa terbebas dari perasaan bersalah karena telah melakukan suatu kewajiban yang ada dalam dirinya. Adapun tujuan yang bisa ditunjukkan dalam perilaku prososial terkadang tidak disadari oleh pelakunya.

Menurut Santrock, seseorang memiliki perilaku prososial bila memiliki kepedulian terhadap hak orang lain serta berbuat sesuatu yang memberikan manfaat bagi orang lain (Santrock, 2007). Pendapat tersebut didukung oleh Baron & Bryne yang menyatakan bahwa perilaku prososial adalah suatu tindakan menolong yang menguntungkan orang lain tanpa harus menyediakan suatu keuntungan langsung pada orang yang melakukan tindakan tersebut, dan memungkinkan untuk melibatkan suatu risiko bagi orang yang menolong (Baron & Bryne, 2005). Sesuai dengan pendapat Watson bahwa perilaku prososial merupakan tindakan yang memiliki konsekuensi positif bagi orang lain karena motivasi diri sendiri tanpa mengharapkan imbalan (Asih & Pratiwi, 2010). Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial merupakan tindakan yang bermanfaat bagi orang lain tanpa mengharapkan imbalan atas perbuatannya.

Lebih lanjut, prososial menurut Aronson “*any act performed with the goal of benefiting another person*”. Diartikan bahwa perilaku prososial merupakan tindakan apaun yang dilakukan seseorang dengan tujuan menguntungkan orang lain (Aronson et al., 2016). Perilaku prososial dapat hadir pada kehidupan sehari-hari yang dapat mencakup kategori yang lebih luas berupa tindakan yang dilakukan dalam membantu orang lain. Perilaku prososial merupakan perilaku sosial yang baik untuk mengembangkan hubungan sosial yang positif dan sehat dengan orang lain. Manusia sebagai makhluk sosial harus memiliki kepedulian untuk mencerminkan prososial karena tidak bisa lepas dari interaksi dan tolong menolong dengan sesama dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial adalah suatu tindakan sosial karena kesadaran diri, berupa hal yang positif dan bermanfaat bagi orang lain.

### **2.1.2 Aspek-aspek Perilaku Prososial**

Perilaku prososial tercantum dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) hal tersebut menunjukkan bahwa aspek-aspek dalam perilaku prososial harus dikembangkan. Berdasarkan Permendikbud no. 137 tahun 2014 dikatakan bahwa bermain dengan teman sebaya, mengetahui dan merespons perasaan teman, berbagi, menghargai hak orang lain, kooperatif, dan toleran merupakan perkembangan perilaku prososial untuk anak usia 5-6 tahun.

Menurut (Eisenberg et al., 2009) perilaku prososial meliputi beberapa 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 sukarela sebagian barang miliknya kepada orang lain yang membutuhkan.
- d) Kerja sama (*Cooperating*), yaitu kesediaan untuk bekerja sama dengan orang lain demi tercapainya tujuan. Kerja sama biasanya saling menguntungkan, saling memberi, saling menolong, dan menenangkan.

Dalam penelitian Slaby terdapat dua kategori kerja sama dalam dasar perilaku prososial, yaitu (Bierhoff, 2005):

- a. *Verbal co-operation*  
*Verbal co-operation* atau kegiatan kerja sama yang ditunjukkan secara verbal.
- b. *Physical co-operation*  
*Physical co-operation* atau kegiatan kerja sama yang dilakukan secara fisik
- e) Jujur (*Honesty*), merupakan kemampuan untuk mengakui perasaan, pikiran, dan tindakan satu sama lain (Hendarwati et al., 2019).
- f) Menyumbang (*Donating*), kesediaan untuk membantu dengan pikiran, tenaga maupun materi kepada orang lain yang membutuhkan.

Tindakan perilaku prososial meliputi berbagi, menolong, bersikap dermawan, mau bekerja sama, bersikap jujur, dan senang menyumbang. Bila anak mendapatkan stimulasi yang baik dengan menanamkan aspek-aspek yang ada pada perilaku prososial maka



anak dapat menjadi masyarakat yang diterima dengan baik. Hal ini didukung oleh Mussen bahwa kegiatan berbagi, bekerja sama, menyumbang, menolong, dan jujur merupakan aspek-aspek dalam perilaku prososial (Mussen et al., 1989).

Pendapat lain diungkapkan oleh Asih & Pratiwi mengenai aspek-aspek perilaku prososial, yaitu (Asih & Pratiwi, 2010):

a) *Helpfulness*

*Helpfulness* atau suka menolong menurut Midlarsky merupakan kegiatan dimana seseorang memberikan bantuan fisik, dukungan emosional, bantuan nyata, pengawasan, pengajaran, pengasuhan atau bantuan umum pada orang lain (Bierhoff, 2005).

b) *Generosity*

*Generosity* atau kedermawanan artinya memberikan bantuan atas kepentingan orang lain karena kesadaran diri sendiri berupa barang atau jasa.

c) *Emphaty*

*Emphaty* atau empati menurut Hogan, empati merupakan pemahaman intelektual atau imajinatif terhadap kondisi atau keadaan orang lain tanpa benar-benar memahami perasaan orang itu, empati diekspresikan melalui isyarat wajah, vokal, dan gestur (Bierhoff, 2005). Sedangkan menurut Malakcioglu empati adalah kemampuan prososial dan keterampilan komunikasi untuk memahami, merasakan, dan menanggapi emosi orang lain (Malakcioglu, 2022). Maka dapat disimpulkan empati merupakan suatu keadaan di mana seseorang menempatkan dirinya dalam posisi orang lain serta dapat mengerti perasaan orang tersebut.

d) *Understanding of others*

*Understanding of others* atau memahami orang lain merupakan tindakan lanjutan dari berempati dengan

memahami seseorang kita dapat mengetahui mengapa suatu hal dapat terjadi dan memungkinkan bagi individu untuk membantu memecahkan masalah.

e) *Handling conflict*

*Handling conflict* atau penanganan konflik artinya seseorang yang dapat menangani suatu masalah dan menghadapinya hingga selesai sehingga mampu memberikan solusi atas konflik yang terjadi

f) *Honesty*

*Honesty* atau kejujuran adalah mampu bersikap apa adanya dan berkata yang sebenarnya tanpa menyembunyikan sesuatu.

g) *Social initiative*

*Social initiative* atau inisiatif sosial adalah individu mampu berinteraksi dengan orang lain dan dapat menyampaikan ide, pikiran, serta pendapatnya pada orang lain dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek pada perilaku prososial meliputi tindakan sukarela dalam berbagi (*sharing*), kerja sama (*cooperation*), menolong (*helping*), kejujuran (*honesty*), empati (*empathy*) dan menghargai hak orang lain.

### 2.1.3 Faktor-faktor Prososial

Perilaku prososial dapat ada pada diri seseorang, dapat tumbuh dan melekat didasari beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi.

Menurut Suryanto, perilaku prososial dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor (Suryanto dkk, 2012), yaitu:

- a) Faktor Genetis (*The selfish gene*, kelompok kerjasama, dan kepribadian),
- b) Emosional (Suasana hati yang baik, dan emosi negatif)
- c) Motivasi (Empati, altruisme, alternatif, egoistik, keterbatasan altruisme)

- d) Interpersonal (Karakteristik orang yang ditolong, kecocokan antara orang yang menolong dengan yang ditolong, dan pengaruh kedekatan)
- e) Situasional (Model, norma, *reward*, tempat tinggal, dan kondisi masyarakat)

Dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, faktor genetik, emosional, motivasi, interpersonal, dan situasional.

Menurut Widyastuti perilaku prososial dipengaruhi beberapa faktor, yaitu sebagai berikut (Widyastuti, 2014) :

- a) Kehadiran orang lain  
Saat seseorang membutuhkan pertolongan di keramaian individu akan berpikir bahwa akan ada orang lain yang akan membantu seseorang tersebut, sebaliknya jika hanya ada individu tersebut di sana maka akan merasa lebih bertanggung jawab dalam membantu seseorang.
- b) Kondisi lingkungan dan keadaan fisik  
Kondisi lingkungan dan keadaan fisik di desa berbeda dengan kota, bila dibandingkan masyarakat desa memiliki tingkat gotong royong yang tinggi dibandingkan dengan masyarakat kota.
- c) Keterbatasan waktu  
Individu yang sedang terburu-buru tidak akan memberikan pertolongan karena sedang mengejar waktu dan sibuk dengan urusannya sendiri.

Perilaku prososial dipengaruhi oleh banyak faktor seperti: genetik, emosional, motivasi, interpersonal, dan situasional. Genetik, emosional, dan interpersonal merupakan faktor dari dalam diri seseorang. Sedangkan motivasi, situasional, kehadiran orang lain, kondisi masyarakat, dan keterbatasan waktu adalah faktor yang disebabkan dari luar dan berdasarkan situasi seseorang.

Selain faktor dari luar dan dalam diri seseorang, lingkungan juga dapat mempengaruhi perilaku prososial anak. Menurut Desmita beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku prososial anak, yaitu (Desmita, 2009) :

a) Orang tua

Orang tua memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosial anak. Tiga teknik yang diajarkan orang tua ke anak untuk bertingkah laku : *reinforcement, modeling, dan induction*.

b) Guru

Guru juga berperan dalam menstimulasi perkembangan sosial anak, perilaku prososial dapat di stimulasi melalui berbagai kegiatan di sekolah.

c) Teman sebaya

Teman sebaya juga dapat menstimulasi munculnya perilaku prososial pada anak, dengan bergaul anak memahami bagaimana cara menerima, merespons, dan melakukan timbal balik dalam berinteraksi dengan sesama.

Pendapat tersebut sejalan dengan Eisenberg yang menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi prososial (Eisenberg, 2016), di antaranya :

a) Keluarga

Keluarga merupakan model utama anak. Anak akan memiliki perilaku yang mirip dengan apa yang dicontohkan orang tuanya. Orang tua yang memberikan contoh bekerja sama dan dermawan akan menjadikan perilaku anak yang murah hati dan suka menolong.

b) Guru

Guru mengajarkan perilaku prososial pada anak saat di sekolah.

c) Teman sebaya

Hubungan dengan teman sebaya mengajarkan anak untuk peduli dengan sesama dan belajar melihat dari sudut pandang orang lain.

Pernyataan di atas didukung oleh penelitian Staub bahwa kasih sayang, induksi, dan kontrol efektif dari orang tua merupakan kontributor penting untuk membentuk perilaku prososial (Staub et al., 1984). Perilaku anak dapat dipengaruhi oleh lingkungannya mulai dari keluarga, guru, dan teman sebaya. Sehingga orang dewasa perlu mencontohkan perilaku yang baik agar anak dapat menyerap semua perilaku baik tersebut hingga memiliki perilaku prososial.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan perilaku prososial anak sehingga dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prososial meliputi lingkungan anak yaitu orang tua, guru, dan teman sebaya.

Maka dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi perilaku prososial pada anak terdapat faktor personal yaitu faktor situasional di mana perilaku prososial dapat muncul sesuai dengan situasi seseorang dan didukung dengan faktor lingkungan seperti teman sebaya dan keluarga.

## **2.2 Karakteristik Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun**

Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu aspek penting bagi anak yang berkaitan dengan perilaku sosial anak. Anak selalu berinteraksi dengan lingkungannya sehingga memungkinkan terjadinya interaksi sosial pada anak. Perkembangan sosial emosional menurut Hurlock merupakan proses anak melatih rangsangan-rangsangan sosial sehingga berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock, 1996). Stimulasi pada

perkembangan sosial emosional pada anak usia dini sangat penting untuk mempersiapkan anak memiliki perilaku sosial yang baik dan dapat diterima oleh lingkungannya. Perkembangan sosial emosional pada anak perlu diperhatikan perkembangannya karena anak merupakan makhluk sosial yang memerlukan orang lain dan harus mampu mengendalikan emosinya dalam berhubungan dengan sesama (Kurniawati dkk, 2015). Berinteraksi dengan lingkungan membutuhkan keterampilan untuk bersosialisasi dan mengontrol emosi, hal ini perlu diperhatikan khususnya bagi anak usia 5-6 tahun yang akan melewati tahap pra sekolah.

Menurut Hurlock perkembangan sosial yang berkembang dengan baik maka akan dapat lebih mudah menyesuaikan dengan kelompok tempat mereka menggabungkan diri dan diterima sebagai anggota kelompok (Hurlock, 2002). Seseorang yang dapat bersosialisasi dengan baik akan mudah cocok dengan kelompoknya dan dapat diterima dengan baik sebagai anggota kelompok. Perkembangan sosial-emosional adalah suatu proses tumbuh seseorang untuk mencapai kematangan dengan merujuk pada suatu perasaan dan pikiran tertentu karena adanya dorongan ingin tahu terhadap sekitarnya terkait dalam konteks sosial dalam mengontrol dan mengekspresikan emosi, pola hubungan interpersonal yang dekat dan hangat, mengeksplor pengalaman sekitar dan belajar dari hal tersebut. Perkembangan sosial emosional merupakan proses memahami keadaan dan belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan keluarga dan lingkungan sosial. Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada usia 5-6 tahun dalam aspek sosial di antaranya seperti bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, serta menunjukkan rasa empati.

Menurut Morrison, perkembangan sosial emosi yang positif memudahkan anak untuk bergaul dengan sesamanya dan belajar dengan lebih baik, juga dalam aktivitas lainnya di lingkungan sosial (Morrison, 2008). Saat anak terjun ke PAUD, mereka mulai keluar dari lingkungan keluarga dan

memasuki lingkungan baru. Peristiwa ini merupakan perubahan situasi bagi anak, ke kehidupan baru yang tidak dialami anak pada saat mereka berada di lingkungan keluarga. Dalam lingkungan baru yang dimasuki anak, ia harus pandai menempatkan diri di antara teman sebaya, guru dan orang dewasa di sekitarnya.

Menurut Hartati, dalam perkembangan belajar pada anak usia 5-6 tahun memiliki tahapan dan karakteristik yaitu dalam aspek perkembangan sosial yang harus dicapai adalah tidak suka mengganggu teman, tidak suka menyerang teman, senang bermain dengan anak lain, tidak suka menyendiri, telah memiliki kemauan untuk menceritakan sesuatu pada teman, mampu bermain dan bekerja sama dengan temanya dalam kelompok, menolong dan membela teman, dapat bertindak sopan, dapat menunjukkan sikap yang ramah (Hartati, 2005). Anak yang telah terstimulasi dalam aspek perkembangan sosial emosional akan memiliki karakteristik sosial emosional yang sesuai pada usianya sehingga muncul perilaku sosial positif pada anak yaitu perilaku prososial.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun merupakan aspek yang penting untuk menyiapkan anak dalam bermasyarakat karena anak akan melewati tahapan pra sekolah atau PAUD. Perkembangan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun di antaranya seperti bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, serta menunjukkan rasa empati.

## **2.3 Pengertian Frekuensi Penggunaan Gawai**

### **2.3.1 Pengertian Frekuensi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), frekuensi ialah jumlah kejadian yang lengkap atau fungsi muncul dalam suatu waktu. Hal ini didukung oleh Teori Kultivasi, frekuensi merupakan banyaknya (dihitung dengan berapa kali) seseorang mengakses

suatu media (Primasanti, 2015). Hal tersebut sejalan dengan Erickson bahwa frekuensi merupakan seberapa sering atau kali sesuatu dilakukan (Erickson, 2011). Berdasarkan beberapa pendapat frekuensi merupakan jumlah kejadian suatu peristiwa dilihat dari seberapa sering.

Lebih lanjut, menurut Michael “*frequency is the rate of occurrence of a repetitive event*”. Dapat diartikan bahwa frekuensi adalah tingkat terjadinya peristiwa berulang (Lombardi, 1999). Kegiatan seseorang dapat terjadi terus menerus secara berulang, kegiatan atau peristiwa berulang tersebut dapat dikatakan frekuensi. Frekuensi merupakan tinggi rendahnya intensitas suatu kegiatan dan seberapa sering seseorang melakukan kegiatan tersebut.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa, frekuensi merupakan tinggi rendahnya intensitas atau seberapa sering seseorang melakukan suatu kegiatan dalam kurun waktu tertentu dihitung dengan kali. Frekuensi penggunaan gawai pada anak dapat dilihat dari durasi anak bermain gawai dalam sehari dan dilakukan berapa kali dalam seminggu.

### **2.3.2 Pengertian Gawai**

Gawai adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gawai menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Hal tersebut didukung oleh pendapat Derry, gawai merupakan instrumen atau perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang memudahkan pekerjaan seseorang (Dahniar, 2021). Gawai merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia selama beberapa tahun terakhir. Adanya unsur kebaruan merupakan hal yang membedakan



gawai dengan perangkat lainnya. Gawai selalu hadir dengan inovasi terbarunya sehingga menjadikan segalanya lebih praktis.

Gawai merupakan hasil dari perkembangan teknologi dan informasi pada era globalisasi. Menurut Pebriana, gawai merupakan alat komunikasi modern dengan fungsi khusus yang berisi berbagai macam aplikasi dan informasi (Pebriana, 2017). Hal ini didukung oleh pendapat Oslan bahwa gawai adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi (Novitasari & Khotimah, 2016). Dengan gawai seseorang dapat mengisi waktu luang bahkan berinteraksi dengan sesama hanya melalui gawainya. Gawai dapat mencakup kebutuhan seseorang dalam mencari hiburan, belajar, dan berinteraksi dengan sesama sehingga seseorang dapat duduk tenang berjam-jam di depan gawainya.

Gawai menurut Yumarni merupakan perangkat canggih yang memiliki berbagai macam fitur dan aplikasi yang dapat menyajikan informasi, pendidikan, sosial budaya, olahraga, ekonomi maupun politik guna membantu hidup manusia menjadi lebih praktis (Yumarni, 2018). Gawai di dalamnya memiliki berbagai fungsi dan manfaat, fitur dan aplikasinya pun menyesuaikan kebutuhan setiap orang di berbagai kalangan dan usia. Lebih lanjut, dikemukakan oleh Fauzi “*gadgets have various types including smartphone and tablet that is nowadays growing fast and has special features*”. Dapat diartikan bahwa gawai memiliki berbagai jenis, termasuk *smartphone* dan *tablet* yang saat ini berkembang pesat serta memiliki fitur-fitur khusus (Fauzi, 2018). Inovasi dari gawai menciptakan berbagai macam jenis gawai yang sesuai dengan kebutuhan tiap orang, *tablet* dan *smartphone* merupakan jenis gawai yang sangat diminati pada saat ini karena praktis dan mudah dibawa. Pengaplikasian gawai sangat mudah, karena adanya

*touchscreen* dan kemudahan lainnya pada gawai, seperti aplikasi untuk hiburan dan pekerjaan.

Pendapat lain mengenai gawai menurut Kapp, gawai merupakan alat komunikasi yang digunakan sebagai sarana untuk mengumpulkan, mengedit, mengambil, menyimpan, dan mengevaluasi data dari mana saja (Kapp, 2007). Semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Gawai merupakan hasil nyata dari teknologi baru yang berisi berbagai aplikasi dan program yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan gawai merupakan perangkat elektronik dari hasil teknologi informasi yang memiliki berbagai kegunaan untuk mempermudah kehidupan seseorang.

Maka dapat disimpulkan bahwa frekuensi penggunaan gawai adalah tinggi rendahnya intensitas atau seberapa sering seseorang menggunakan gawai dalam kurun waktu tertentu.

### **2.3.3 Jenis-Jenis Gawai**

Gawai pada masa kini bukan menjadi sesuatu yang asing lagi, sebagian besar orang dari berbagai usia memiliki gawai untuk berbagai kebutuhan. Inovasi pada gawai terus berjalan setiap waktunya, banyak orang berlomba-lomba untuk menggunakan versi terbaru dan tercanggih dari sebuah gawai. *Laptop, ipad, tablet, dan smartphone* merupakan contoh dari gawai yang merupakan alat teknologi berisi aplikasi dan informasi di dunia ini (V. J. Rideout et al., 2003).

Gawai digemari dari berbagai usia mulai dari orang dewasa hingga anak-anak, berikut beberapa jenis gawai yang digemari pada masa kini:

a) *Laptop*

*Laptop* berasal dari kata *lap* yang artinya pangkuan, dan *top* yang artinya atas. Jadi, secara sederhana pengertian laptop adalah komputer kecil yang dapat digunakan di atas pangkuan (Josyaf dkk, 2021). Menurut Piliang dalam jurnalnya mengemukakan bahwa: Dewasa ini komputer sebagai perangkat pemrosesan data sudah tidak lagi dianggap sebagai barang yang mewah bahkan komputer merupakan kebutuhan dasar bagi masyarakat (Piliang, 2014).

b) *Smartphone*

Ponsel pintar (*Smartphone*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai (Daeng dkk, 2017). *Smartphone* kini memiliki banyak aplikasi untuk *chatting* maupun bermain *game*. *Smartphone* juga dapat terhubung ke internet sehingga memudahkan penggunanya untuk mengakses berbagai kegiatan *online* seperti menonton dan menggunakan sosial media.

c) *Tablet*

Tablet merupakan komputer portabel berbentuk buku dengan menggunakan fitur layar sentuh atau teknologi tablet digital yang memungkinkan pengguna komputer mempergunakan *stylus* atau pulpen digital selain *keyboard* ataupun *mouse* komputer (Arfida dkk, 2018). Layarnya yang lebar memudahkan pengguna untuk mengaplikasikan *tablet*. *Tablet* dapat terhubung ke internet dengan menggunakan *wifi*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *laptop*, *tablet* dan *smartphone* merupakan hasil inovasi dari sebuah gawai yang gemari pada saat ini.

Maka dapat disimpulkan bahwa gawai kini memiliki berbagai macam jenis, inovasi dari gawai menciptakan berbagai macam jenis gawai yang digemari anak-anak pada saat ini berupa *tablet*, *laptop*, dan *smartphone*.

#### **2.3.4. Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini**

Sebagian besar masyarakat sudah menggunakan gawai untuk kepentingan pribadinya. Masyarakat kini menganggap gawai bukan sesuatu yang unik tetapi gawai merupakan barang yang harus dimiliki oleh masing-masing individu baik orang dewasa maupun anak-anak. Menurut Munir, gawai merupakan hal yang menarik bagi anak karena gawai memiliki fitur-fitur canggih yang dapat digunakan untuk bermain *game*, menonton *video*, menjelajahi situs *web*, dan mendengarkan musik (Zaini & Soenarto, 2019). Aplikasi pada gawai memiliki berbagai fitur canggih yang dapat membuat anak hanya terpaku pada gawai, karena sudah mencakup hiburan bahkan edukasi. Namun, agar aspek perkembangan anak terstimulasi dengan baik anak harus belajar dengan pengalaman langsung.

Banyaknya peminat pengguna gawai bagi anak usia dini, kini gawai memiliki fitur mode anak sehingga hanya aplikasi khusus anak yang dapat di gunakan. Menurut Yunita banyak sekali aplikasi dalam gawai yang dapat membantu orang tua untuk memasang larangan pada aplikasi pada gawai yang akan dieksplor anak, memonitor pemakaian telepon, internet serta menyeleksi aplikasi mana yang boleh dan tidak boleh digunakan anak (Yunita dkk, 2020). Aplikasi tersebut antara lain *Kids Place*, *Kakatu Parental Control*, *Kid's Shell*, *Family Time Parental Control*, *Kids Zone Parental Control*, *Screen Time Parental Control*, *Google Family Link* dan masih banyak aplikasi lainnya yang dapat diunduh secara

gratis di *Play Store* dan *App Store*. Anak usia dini memiliki tingkat penasaran yang tinggi dan belum dapat membedakan hal yang baik dan buruk, sehingga lingkungan sekitar harus memberikan contoh yang baik bagi anak dan membatasi hal negatif yang akan berpengaruh pada anak. Orang tua harus memberikan kontrol dalam penggunaan gawai termasuk aplikasi dan konten yang ada pada gawai. Penggunaan gawai harus didampingi orang tua dan jangan biarkan anak bermain gawai sendirian didalam ruangan (Manurung, 2019). Gawai dengan fitur canggihnya dan dengan dukungan internet dapat memudahkan untuk mengakses apapun dalam dunia *online* sehingga perlunya pengawasan bagi anak saat mengaplikasikan gawai. Orang tua harus memberi batasan bagi anak dalam penggunaan gawai dan tidak menjadikan gawai sebagai pengganti pengasuhan, agar anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan memiliki perkembangan sosial dan emosional yang sesuai dengan usianya.

Gawai dapat digunakan kapan saja dengan frekuensi dan durasi yang berbeda pada anak-anak maupun orang dewasa. Adanya batasan waktu penggunaan gawai untuk membatasi penggunaan gawai agar tidak berlebihan sehingga tetap memberikan manfaat. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat berdampak pada perkembangan anak, tidak hanya dalam jangka pendek namun juga berpengaruh pada jangka panjang (Salsabila, 2016). Anak usia 5-8 tahun telah menghabiskan waktunya dengan gawai selama 2 jam 50 menit per hari (V. Rideout & Robb, 2020). Agar gawai memiliki manfaat positif maka penggunaannya harus memiliki batas waktu. Orang tua perlu membatasi penggunaan gawai pada anak karena dapat mempengaruhi perkembangan anak, penggunaan gawai hanya boleh digunakan < 1 jam per harinya (Strasburger et al., 2011). Hal ini sesuai dengan pendapat Sigman bahwa lama penggunaan gawai yang ideal bagi anak pra sekolah yaitu 30 menit

hingga maksimal 1 jam per hari (Sigman, 2010). Penggunaan gawai yang dianjurkan bagi anak usia dini maksimal 1 jam per hari. Berdasarkan hasil penelitian Trinika frekuensi penggunaan gawai pada anak usia 3-5 tahun dari yang paling sedikit yaitu, 1 sampai 3 hari per minggu dikatakan rendah, 4 sampai 6 hari per minggu dikatakan cukup, dan setiap hari dikatakan tinggi (Trinika, 2015a).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas penggunaan gawai pada orang dewasa dan anak-anak memiliki perbedaan, yang mana pada anak usia dini harus memiliki batasan waktu agar memiliki kebermanfaatan. Standar penggunaan gawai untuk anak usia 5-6 tahun yaitu 1 jam per hari dengan frekuensi 1 sampai 3 hari dalam seminggu dengan durasi tidak lebih dari satu jam. Penerapan *screen time* dan mode anak harus diterapkan oleh orang tua agar anak melakukan aktifitas selain bermain gawai untuk menstimulasi perkembangannya.

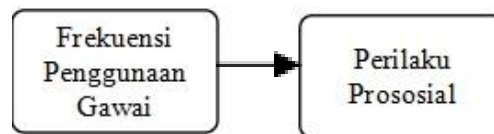
## **2.4 Kerangka Pikir**

Perkembangan sosial emosional pada anak usia dini harus diperhatikan sedari awal. Perkembangan sosial emosional bagi anak usia dini merupakan salah satu aspek yang penting untuk mempersiapkan anak terjun ke lingkungan sosial, sehingga terbentuk keterampilan sosial berupa perilaku prososial. Agar anak dapat berinteraksi dengan baik, sesuai dengan norma dan nilai yang ada di masyarakat, anak harus memiliki perilaku prososial. Perilaku prososial merupakan tindakan sosial karena kesadaran diri, berupa hal yang positif dan bermanfaat bagi orang lain.

Kemajuan teknologi berupa gawai mempermudah banyak aspek kehidupan, karena kecanggihannya gawai dapat digunakan dari berbagai usia. Saat ini, salah satu cara yang dilakukan masyarakat untuk mengisi waktu luang adalah bermain gawai, karenanya orang tua dan anak kini

memiliki gawainya masing-masing. Gawai kini dapat diaplikasikan oleh anak usia dini untuk berbagai kebutuhan seperti bermain *games*, menonton *Youtube*, dan sebagainya. Penggunaan gawai bagi anak memberikan dampak positif maupun negatif tergantung pada waktu dan pemanfaatannya.

Perilaku prososial pada anak dapat muncul karena adanya faktor yang mempengaruhi, salah satunya situasi. Situasi yang dimaksud adalah saat anak sedang terfokus menggunakan gawainya. Seperti saat anak sedang fokus melakukan suatu kegiatan, maka akan sulit bagi anak untuk peka dengan lingkungan sekitar. Berhasil atau tidaknya perilaku prososial pada anak tergantung bagaimana situasi yang terus dialaminya. Sehingga dapat dikatakan, penggunaan gawai pada anak dengan situasi tertentu, mempengaruhi perilaku prososial pada anak.



Gambar 1. Kerangka Pikir

## 2.5 Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu,  $H_a$  diterima karena adanya pengaruh antara frekuensi penggunaan gawai terhadap perilaku prososial anak usia dini 5-6 tahun di Kecamatan Teluk Betung Utara.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *ex-post facto*. Penelitian *ex-post facto* merupakan penelitian yang bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi. Darmadi menyatakan bahwa penelitian *ex-post facto* adalah penelitian di mana variabel-variabel bebas telah terjadi ketika peneliti memulai dengan pengamatan variabel terikat dalam suatu penelitian (Darmadi, 2014).

#### **3.2 Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Kecamatan Teluk Betung Utara tahun ajaran 2022/2023.

#### **3.3 Populasi dan Sampel**

##### **3.3.1 Populasi**

Distribusi jumlah populasi dapat dilihat pada tabel berikut. Populasi merupakan keseluruhan dari subjek atau objek dalam satu wilayah yang memiliki karakteristik tertentu untuk dipelajari dan digeneralisasikan serta kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Subjek populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Ibu



yang memiliki anak TK usia 5-6 tahun di Kecamatan Teluk Betung Utara yang terbagi menjadi 7 kelurahan dengan 16 TK.

**Tabel 1. Lembaga PAUD di Kecamatan Teluk Betung Utara**

No.	Kelurahan	Nama TK	Status
1.	Pengajaran	TK AL HUKAMA	Swasta
2.	Pengajaran	TK SAY HATI	Swasta
3.	Kupang Teba	TK AL IRSYAD	Swasta
4.	Kupang Teba	TK ISLAM MUTIARA BUNDA	Swasta
5.	Kupang Teba	TK ISLAM SUBULUS SALAM	Swasta
6.	Kupang Raya	TK APPLE TREE PRE-SCHOOL	Swasta
7.	Kupang Raya	TK UTAMA HIKMAH	Swasta
8.	Gulak Galik	TK CUT MUTIA BPKB	Swasta
9.	Gulak Galik	TK MUTIA	Swasta
10.	Sumur Batu	TK IKAL DOLOG	Swasta
11.	Sumur Batu	TK IMMANUEL	Swasta
12.	Sumur Batu	TK KARTIKA II-28	Swasta
13.	Kupang Kota	TK KURNIA	Swasta
14.	Kupang Kota	TK PERTIWI KOTA	Swasta
15.	Kupang Kota	TK TAMAN INDRIA	Swasta
16.	Durian Payung	TK IT AR-RAUF	Swasta

Sumber: Data Pokok Pendidikan (DAPODIK) PAUD

### 3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti sebelum terjun melakukan penelitian. Untuk menentukan sampel pada penelitian ini, peneliti menggunakan *Two-stage Cluster Sampling*. Menurut Scheafer, *Two-stage Cluster Sampling* dilakukan melalui dua tahap, pertama, memilih beberapa *cluster* dalam populasi sebagai sampel secara acak, lalu tahap kedua menentukan elemen dari tiap *cluster* terpilih secara acak (Rohman dkk., 2012). Pada Kecamatan Teluk Betung Utara, terdapat 7 kelurahan. Dari 7 kelurahan, peneliti mengambil 3 kelurahan secara acak yaitu Kelurahan Durian Payung, Sumur Batu, dan Kupang Teba. Selanjutnya, peneliti memilih TK secara acak dari masing-masing kelurahan terpilih. Berikut data sampel orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun. Daftar TK tersebut adalah:

**Tabel 2. Sampel TK di Kecamatan Teluk Betung Utara**

No.	Kelurahan	Nama Sekolah	Kelas B
1.	Durian Payung	TK IT AR-RAUF	16
2.	Sumur Batu	TK KARTIKA II-28	20
3.	Kupang Teba	TK ISLAM MUTIARA BUNDA	23
<b>Jumlah</b>			<b>59</b>

### 3.4 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

#### 3.4.1 Definisi Konseptual

a) Frekuensi Penggunaan Gawai

Frekuensi penggunaan gawai adalah seberapa sering anak dalam menggunakan gawai.

b) Perilaku Prososial

Perilaku prososial adalah suatu tindakan sosial karena kesadaran diri, berupa hal yang positif dan bermanfaat bagi orang lain.

#### 3.4.2 Definisi Operasional

a) Frekuensi Penggunaan Gawai

Frekuensi penggunaan gawai adalah tinggi rendahnya intensitas atau seberapa sering seseorang menggunakan gawai dalam kurun waktu tertentu. Frekuensi penggunaan gawai pada anak dapat dilihat dari durasi anak bermain gawai dalam sehari dan dilakukan berapa kali dalam seminggu.

b) Perilaku Prososial

Perilaku prososial merupakan salah satu perilaku yang ada dalam aspek sosial-emosional anak usia dini, yang dapat dilihat pada beberapa aspek seperti: tindakan sukarela dalam berbagi (*sharing*), kerjasama (*cooperation*), menolong (*helping*), kejujuran (*honesty*), empati (*empathy*) dan menghargai hak orang lain.

### 3.5 Kisi-kisi Instrumen

**Table 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Frekuensi Penggunaan Gawai Sebelum Validasi**

No.	Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item
1.	Frekuensi Penggunaan Gawai	Frekuensi	Jumlah hari penggunaan gawai pada anak setiap minggunya	1
			Jumlah lama waktu penggunaan gawai pada anak per hari.	2,3,4,5
2.		Gawai	Penggunaan gawai	6,7,8
3.	Konten	Aplikasi yang digunakan anak pada gawai	9,10,11,12,13,14	
<b>Jumlah</b>				<b>14</b>

**Table 4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Perilaku Prososial Sebelum Validasi**

No.	Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item
1.	Perilaku Prososial	Berbagi	Berbagi ide atau pikiran	1,2,3,4,5
			Berbagi dalam bentuk barang atau benda	6,7,8,9
2.		Menolong	Memberi bantuan	10,11,12,13,14,15,16
3.		Kerjasama	Bergabung dalam kegiatan kelompok	17,18,19,20
4.		Jujur	Mengakui tindakan positif atau negatif	21,22,23,24
			Dapat dipercaya mengenai kepemilikan orang lain	25,26
5.	Empati	Memahami perasaan seseorang	27,28,29	
		Menanggapi perasaan seseorang	30,31,32,33	
		Memberikan perhatian kepada teman	34,35,36	
6.	Menghargai Orang Lain	Berkata Sopan	37,38,39,40,41,42,43	
		Bersikap Sopan	44,45,46,47,48,49,50	
<b>Jumlah</b>				<b>50</b>

**Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Frekuensi Penggunaan Gawai**

No.	Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item
1.	Frekuensi Penggunaan Gawai	Frekuensi	Jumlah hari penggunaan gawai pada anak setiap minggunya	1
			Jumlah lama waktu penggunaan gawai pada anak per hari.	2,3,4
2.		Gawai	Penggunaan gawai	5
3.	Konten	Aplikasi yang digunakan anak pada gawai	6,7,8,9,10	
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

**Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Perilaku Prososial**

No.	Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item
1.	Perilaku Prososial	Berbagi	Berbagi ide atau pikiran	1,2,3
			Berbagi dalam bentuk barang atau benda	4
2.		Menolong	Memberi bantuan	5
3.		Kerjasama	Bergabung dalam kegiatan kelompok	6,7
4.		Jujur	Mengakui tindakan positif atau negatif	8,9
			Dapat dipercaya mengenai kepemilikan orang lain	10
5.		Empati	Memahami perasaan seseorang	11
			Menanggapi perasaan seseorang	12,13,14,15
6.			Memberikan perhatian kepada teman	16
7.		Menghargai Orang Lain	Berkata Sopan	17,18,19,20,21,22
8.	Bersikap Sopan		23,24, 25	
<b>Jumlah</b>				<b>25</b>

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

#### 3.6.1 Observasi

Menurut Sugiyono, teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2017). Observasi dilakukan selama kegiatan di sekolah berlangsung atas izin Kepala Sekolah untuk keperluan pra penelitian di kelompok B di TK Kecamatan Teluk Betung Utara.

#### 3.6.2 Kuesioner (Angket)

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang berbentuk skala Likert dengan pertanyaan ataupun pernyataan yang bersifat tertutup, jawaban atas pertanyaan ataupun pernyataan telah disediakan oleh peneliti sehingga responden nantinya diminta untuk memilih kategori jawaban yang sesuai. Angket digunakan untuk mengetahui frekuensi penggunaan gawai dan perilaku prososial pada anak usia dini yang akan di isi oleh orang tua siswa. Angket

menggunakan 4 jawaban, Untuk setiap jawaban memiliki skor yang berkisar dari 1 sampai 4. Adapun skor untuk setiap jawaban adalah sebagai berikut:

**Tabel 7. Skor Alternatif Jawaban**

No.	Alternatif Jawaban	Skor	
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
1.	Selalu (SL)	4	1
2.	Sering (SR)	3	2
3.	Jarang (JR)	2	3
4.	Tidak Pernah (TP)	1	4

### 3.6.3 Wawancara

Teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam melakukan studi pendahuluan untuk menemukan data sesuai dengan variabel yang diteliti. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan guru, digunakan untuk keperluan pra penelitian untuk mengetahui perkembangan prososial anak di sekolah selama ini.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara terstruktur.

Menurut Sugiyono wawancara terstruktur adalah wawancara di mana peneliti memiliki pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya (Sugiyono, 2006).

## 3.7 Uji Instrumen Penelitian

### 3.7.1 Uji Validitas

Validitas instrumen digunakan untuk mengetahui alat ukur yang digunakan valid atau tidak. Menurut Sugiyono apabila instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang seharusnya diukur maka instrumen tersebut dikatakan valid (Sugiyono, 2015). Uji validitas dilakukan di TK Goemerlang, Sukarame, Bandarlampung dengan menyebarkan angket frekuensi penggunaan gawai dan angket perilaku prososial yang akan di isi oleh orang tua siswa yang memiliki anak usia 5-6 tahun. Menurut Pearson, Uji validitas pada penelitian ini menggunakan korelasi *Product Moment* yang dikemukakan dengan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2011), yaitu:

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

Gambar 2. Rumus Korelasi *Product Moment*

Keterangan:

r<sub>xy</sub> : koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : jumlah subyek

X : skor dari tiap-tiap item

Y : jumlah dari skor item

**Tabel 8. Uji Validitas Instrumen Frekuensi Penggunaan Gawai**

Keterangan	Nomor Item	Jumlah
Valid	1,2,3,5,7,9,10,12,13,14	10
Tidak Valid	4,6,7,8,11	5
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>15</b>

Sumber: Analisis data menggunakan SPSS versi 25.0

Peneliti melakukan uji validitas pada variabel frekuensi penggunaan gawai dengan menyebarkan angket kepada 21 orang tua.

Berdasarkan tabel di atas dari 14 item terdapat 10 item valid dan 5 item tidak valid yang selanjutnya akan digunakan peneliti untuk menganalisis data penelitian.

**Tabel 9. Uji Validitas Instrumen Perilaku Prososial**

Keterangan	Nomor Item	Jumlah
Valid	1,3,5,8,15,17,19,21,24,26,29, 30,31,32,33,35,37,39,40,41,42,43,46, 47,48	25
Tidak Valid	2,4,6,7,9,10,11,12,13,14,16,18,20,22, 23,24,27,28,34,36,38,44,45,49,50	25
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>50</b>

Sumber : Analisis data menggunakan SPSS versi 25.0

Peneliti melakukan uji validitas pada variabel perilaku prososial dengan menyebarkan angket kepada 21 orang tua. Berdasarkan tabel di atas dari 50 item terdapat 25 item valid dan 25 item tidak valid yang selanjutnya akan digunakan peneliti untuk menganalisis data penelitian.

### 3.7.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas alat ukur merupakan ketetapan atau keajekan alat tersebut untuk mengukur yang seharusnya diukur. Menurut Arikunto reliabilitas merupakan keajekan suatu instrumen yang cukup dapat dipercaya, sehingga dapat digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrumen sudah baik (Mardalis, 2006). Uji reliabilitas dalam penelitian ini dihitung menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *SPSS* versi 25.0 *for windows* dengan kriteria, sebagai berikut:

**Tabel 10. Interpretasi Koefisien Alpha Cronbach**

Rentang Koefisien	Kriteria
> 0,90	Reliabilitas sempurna
0,70 – 0,90	Reliabilitas tinggi
0,50 – 0,70	Reliabilitas moderat
< 0,50	Reliabilitas rendah

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan 21 responden di TK Goemerlang, Sukarame, Bandarlampung. Uji Reliabilitas ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan *SPSS* versi 25.0 *for windows*. Dapat dilihat pada tabel di bawah :

**Tabel 11. Uji Reliabilitas Frekuensi Penggunaan Gawai**

Cronbach's Alpha	N of Items
,708	14

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada frekuensi penggunaan gawai didapat hasil perhitungan sebesar 0,708 dengan kriteria reliabilitas tinggi. Selanjutnya ialah perhitungan uji reliabilitas pada perilaku prososial.

**Tabel 12. Uji Reliabilitas Perilaku Prososial**

Cronbach's Alpha	N of Items
,882	50

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada frekuensi penggunaan gawai didapat hasil perhitungan sebesar sebesar 0,882 dengan kriteria reliabilitas tinggi.

Maka dapat disimpulkan bahwa, instrumen dalam penelitian ini reliabel dengan kategori tinggi pada kedua variabel.

### 3.8 Teknik Analisis Data

#### 3.8.1 Interval Kategori

Menentukan besaran rentangan kelas dalam masing-masing kategori dari skor angket yang diperoleh dengan menggunakan rumus interval. Menurut Sutrisno, rumus interval (Sutrisno, 2006), sebagai berikut:

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

Gambar 3. Rumus Interval

Keterangan:

- i : interval
- NT : nilai terendah
- NR : nilai tertinggi
- K : kategori

#### 3.8.2 Uji Prasyarat Analisis

##### a) Uji Normalitas

Uji normalitas menurut Umar digunakan untuk mengetahui apakah variabel dependen, independen, atau keduanya berdistribusi secara normal, mendekati normal (Umar, 2011). Menurut Sugiyono pelaksanaan uji normalitas dapat menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program *SPSS* versi 25 *for windows*, dengan kriteria yang berlaku yaitu apabila hasil signifikansi  $> 0,05$  yang berarti residual berdistribusi normal (Sugiyono, 2006).



### b) Uji Linieritas

Penelitian ini menggunakan uji linearitas, menurut Sugiyono uji linearitas dapat dipakai untuk mengetahui apakah variabel terikat dengan variabel bebas memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan (Sugiyono, 2006). Uji linearitas dapat dilakukan melalui *test of linearity* dengan bantuan program SPSS versi 25 for windows. Cara untuk mengetahui kedua variabel linier atau tidak yaitu dengan melihat nilai signifikansi pada baris *Deviation from Linearity*.

### c) Uji Homogenitas

Sedangkan untuk melihat homogenitas maka digunakan uji F dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2012) :

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Gambar 4. Rumus Uji F

Taraf signifikansi yang digunakan adalah  $\alpha = 0,05$  dengan kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan apabila hasil nilai Fhitung dibandingkan dengan Ftabel, dan selanjutnya ditentukan sesuai dengan kaidah keputusan:

- a. Jika Fhitung < Ftabel, artinya data homogen, dan
- b. Jika Fhitung > Ftabel, artinya data tidak homogen.

## 3.9 Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji persyaratan, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana. Menurut Sugiyono, regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen (Sugiyono, 2006). Pada analisis regresi suatu variabel yang mempengaruhi disebut variabel bebas atau independen variabel, sedangkan variabel yang dipengaruhi disebut variabel terkait

atau dependen variabel. Untuk mengetahui pengaruh frekuensi penggunaan gawai terhadap perilaku prososial anak usia dini, di sini peneliti menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan program *SPSS* versi *25 for windows*. Setelah dilakukan analisis regresi menggunakan program *SPSS*, maka selanjutnya data dianalisis menggunakan rumus persamaan regresi linear sederhana. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$\hat{Y} = a + bX$$

Gambar 5. Rumus Persamaan Regresi Linear Sederhana

Keterangan:

- Y : variabel dependen yang diprediksi
- a : konstanta
- b : koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)
- X : variabel independen

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Kecamatan Teluk Betung Utara, Bandar Lampung bahwa terdapat pengaruh antara frekuensi penggunaan gawai terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun sebesar 15,2%. Frekuensi penggunaan gawai pada penelitian ini ada pada kategori tinggi yaitu anak menggunakan gawainya setiap hari dengan durasi lebih dari satu jam. Pada perilaku prososial anak paling rendah ada pada dimensi empati dan menghargai orang lain. Sehingga, pembatasan frekuensi penggunaan gawai pada anak harus diperhatikan agar perilaku prososial anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan usianya. Dalam penelitian ini masih banyak faktor yang belum diungkap sebesar 84,4%. Untuk itu bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengkaji faktor lain dalam mengembangkan perilaku prososial pada anak usia dini.

### **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

#### **a) Bagi Kepala Sekolah**

Penelitian ini diharapkan menjadi informasi bagi Kepala Sekolah untuk memberikan informasi kepada guru dan orang tua dengan memberikan pelatihan terkait penggunaan gawai dan pembiasaan-pembiasaan yang menunjang perkembangan perilaku prososial anak.

b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan dan informasi bagi guru untuk mengedukasi dan memberikan metode yang tepat kepada anak usia dini. Serta memberikan informasi kepada orang tua terkait pentingnya membatasi penggunaan gawai pada anak dan memperhatikan perkembangan perilaku prososial anak.

c) Bagi Orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan orang tua untuk mengetahui tentang pentingnya frekuensi penggunaan gawai sehingga orang tua memberikan pengawasan dan batasan dalam penggunaannya agar perkembangan sosial emosional anak dapat berkembang dengan baik khususnya pada perilaku prososial anak.

d) Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadi pengetahuan awal dan dapat dijadikan sebagai bahan kajian mengenai Pengaruh Frekuensi Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia Dini 5-6 Tahun dan dapat dijadikan sebagai dasar penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alghamdi, Y. (2016). Negative effects of technology on children of today. *Oakl Univ, 10*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.35724.62089>
- Amalia, R., Akbar, Z., & Nurani, Y. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Adventure Cooking untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(3), 1501–1513. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1697>
- Amini, Y., & Saripah, I. (2016). *Perilaku Prososial Peserta Didik Sekolah Dasar Berdasarkan Perbedaan Jenis Kelamin. 3*(2), 216–224. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4384>
- Arfida, S., Amnah, & Wibowo, H. (2018). *MOBILE COMPUTING*. Bandar Lampung: Pusaka Media.
- Suharsimi, A. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. *Jakarta: Rineka Cipta, 134*.
- A Aronson, E., Wilson, T. D., Akert, R. M., & Sommers, S. R. (2016). Social psychology ninth edition. *England: Pearson*. <https://libgen.lc/ads.php?md5=fb4529a0f5108c336fe5940e906b2a48>
- Asiah, N., Sofia, A., & Sugiana. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak, 5*(2), 1689–1699.
- Asih, G. Y., & Pratiwi, M. M. S. (2012). Perilaku prososial ditinjau dari empati dan kematangan emosi. *Jurnal Psikologi: PITUTUR, 1*(1), 33-42. [http://eprints.umk.ac.id/268/1/33\\_-\\_42.PDF](http://eprints.umk.ac.id/268/1/33_-_42.PDF)
- Bierhoff, H. W. (2002). *Prosocial behaviour*. Psychology Press.. <https://doi.org/10.4324/9780203989425>
- Bintoro, Y. C. (2019). Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Calorina, L., Pawito, P., & Prasetya, H. (2021). The Effect of Gadget Use on Child Development: A Path Analysis Evidence from Melawi, West Kalimantan. *Journal of Maternal and Child Health*, 5(1), 110–119. <https://doi.org/10.26911/thejmch.2020.05.01.12>
- Catron, C. . dan J. A. (1999). *Early Childhood Curriculum: A Creative Play Model, 2nd Edition*. (2nd ed.). Prentice Hall.
- Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. ., & Kalesaran, E. R. (2017). Penggunaan *Smartphone* Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *Acta Diurna*, VI(1), 1–15.
- Dahniar, D. (2021). *Utilizing Gadget Based Internet Approach During the Pandemic To Improve Students' Bahasa Indonesia Learning Outcomes At Grade Iv of Sd Negeri 10 Bagan Punak Kecamatan Bangko*. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(5), 1514. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i5.8551>
- Darmadi, H. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial Teori dan Konsep*. Bandung: Alfabeta.
- Devanath, S. (2010). *Parental Attitudes and Children's Sharing Behavior: How Socialization Relates to Early Prosocial Development* (Doctoral dissertation, University of Pittsburgh).
- Eisenberg, N. (2008). *The Roots of Prosocial Behaviour*. Cambridge University Press. <https://vdoc.mx/documents/the-roots-of-prosocial-behavior-in-children-1e31crokddq0>
- Eisenberg, N., Reykowski, J., & Staub, E. (Eds.). (2016). *Social and moral values: Individual and societal perspectives*. Routledge.
- Eisenberg, N., Sallquist, J., French, D. C., Purwono, U., Suryanti, T. A., & Pidada, S. (2009). *The Relations of Majority-Minority Group Status and Having an Other-Religion Friend to Indonesian Youths' Socioemotional Functioning*. *Developmental Psychology*, 45(1), 248–259. <https://doi.org/10.1037/a0014028>
- Erickson. (2011). Hubungan Intensitas Mengakses Situs Jejaring Sosial dengan kemampuan Interaksi Sosial pada Mahasiswa 2011 Fakultas Kedokteran Fauzi, I. (2018).
- The impact of mobile gadget in EFL learning: perceptions of EFL undergraduates. *Globish: An English-Indonesian Journal for English, Education and Culture*, 6(1), 32-43.. <https://doi.org/10.31000/globish.v6i2.664>

- Zubaidah, Z. (2017). *Hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, banyumanik* (Doctoral dissertation, Faculty of Medicine).
- Hasanah, N., & Drupadi, R. (2020). Perilaku Prosocial Anak selama Pandemi Covid-19. *BUANA GENDER : Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 5(2), 97–107. <https://doi.org/10.22515/bg.v5i2.2819>
- Endah Hendarwati, S. E., Wahono, W., & Setiawan, A. (2019). The Implementation of Honesty Value in Early Years Children Through Snake and Ladder Media. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 7(3), 491–496. <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.7372>
- Hosokawa, R., & Katsura, T. (2018). Association between mobile technology use and child adjustment in early elementary school age. *PloS one*, 13(7), e0199959. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0199959>
- Hurlock, E. B. (1996). *Perkembangan Anak Jilid I (Ke Enam)*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1950). *Child development*. Delhi: Ratna Sagar.
- Josyaf, A. F., Fatkhiyah, E., & Triyono, J. (2021). Rancangan prototype sistem informasi peminjaman laptop berbasis web pada laboratorium komputer. *Jurnal SCRIPT*, 9(2), 94–103.
- Kapp, K. M. (2007). *Gadgets, games and gizmos for learning: Tools and techniques for transferring know-how from boomers to gamers*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Kemendikbud, R. (2014). Standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014*, 1–31.
- Kurniawati, A. B. (2011). Hubungan Kondisi Keaksaraan Keluarga dan Motifasi Membaca dengan Kemampuan Membaca Pernulaan. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 1–16.
- Lianti, F., Rini, R., & Kurniawati, A. B. (2015). Hubungan Metode Bermain Peran Mikro dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(5), 11-13.
- Lombardi, M. A., Nelson, L. M., Novick, A. N., & Zhang, V. S. (2001). Time and frequency measurements using the global positioning system. *Cal Lab: International Journal of Metrology*, 8(3), 26-33.
- Malakcioglu, C. (2022). *Empathy Assessment Scale*. *Northern Clinics of Istanbul*, 9(4), 358–366. <https://doi.org/10.14744/nci.2022.55649>

- Mardalis. (2006). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* (8th ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Morrison, G. S. (2012). Dasar-dasar pendidikan anak usia dini (PAUD). *Jakarta: Indeks*.
- Mubashiroh. (2013). *Gadget, Penggunaan dan Dampak pada Anak*. *Jurnal Ilmiah*. 7(4), 1–18.
- Mussen, P. H., Conger, J. J., & Kagan, J. (1989). *Child development and personality*. New York: Harper.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Piliang, F. (2015). SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN PEMILIHAN PERANGKAT LUNAK PENGOLAH CITRA DENGAN METODE MULTI-CRITERIA DECISION MAKING (MCDM) DAN ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS (AHP). *SEMNAS TEKNO MEDIA ONLINE*, 3(1), 2-2.
- Primasanti, K. B. (2015). Pengaruh Frekuensi, Durasi, Dan Intensitas Menggunakan Facebook Terhadap Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah Pelangi Kristus. *Scriptura*, 4(2), 69–77. <https://doi.org/10.9744/scriptura.4.2.69-77>
- Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020). *Gadget Usage, Mother-Child Interaction, and Social-Emotional Development among Preschool Children*. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 13(1), 75–86. <https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75>
- Rideout, V. J., Vandewater, E. a., & Wartella, E. a. (2003). *Zero to Six Electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers*. *Kaiser Family Foundation*, 4(1), 1–40.
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2017). The Common Sense census: Media use by kids age zero to eight. *San Francisco, CA: Common Sense Media*, 3(4), 263-283.
- Rohman, Kurniasari, D., & Widiarti. (2012). *Kajian Relatif Bias Metode One-Stage dan Two-Stage Cluster Sampling*. 1(5). 127–130. <http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/3434>
- Fincham, F. D. In NJ Salkind (Ed.), *Child Development: Macmillan Psychology Reference Series* (pp. 122-124). New York: Macmillan.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi 11*. Jakarta: Erlangga.



- Savitri, N. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kesuma Bandar Lampung. *Skripsi*. Lampung: Universitas Lampung.
- Schmidt, M. E., Rich, M., Rifas-Shiman, S. L., Oken, E., & Taveras, E. M. (2009). Television viewing in infancy and child cognition at 3 years of age in a US cohort. *Pediatrics*, *123*(3), 156-171. <https://doi.org/10.1542/peds.2008-3221>
- Setiadi, E. M. (2011). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Kencana.
- Setiawati, E., Solihatulmillah, E., Cahyono, H., & Dewi, A. (2019, July). The effect of gadget on children's social capability. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1179, No. 1, p. 012113). IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012113>
- Sigman, A. (2012). The impact of screen media on children: a Eurovision for parliament. *Improving the quality of childhood in Europe*, *3*, 88-121.
- Sofia, A., Irzalinda, V., & Prawisudawati Ulpa, E. (2016). Faktor-faktor yang berperan terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Pedagogika*, *7*(4), 733–739. <http://ejurnal.fip.ung.ac.id/index.php/PDG>
- Srinahyanti, S., Wau, Y., Manurung, I., & Arjani, N. (2019, July). Influence of gadget: a positive and negative impact of smartphone usage for early child. In *Proceedings of the 2nd Annual Conference of Engineering and Implementation on Vocational Education (ACEIVE 2018), 3rd November 2018, North Sumatra, Indonesia*. <https://doi.org/10.4108/eai.3-11-2018.2285692>
- Staub, E. (Ed.). (2013). *Development and maintenance of prosocial behavior: International perspectives on positive morality* (Vol. 31). New York: Springer Science & Business Media.
- American Academy of Pediatrics. (2011). Policy statement—children, adolescents, obesity, and the media. *Pediatrics*, *128*(1), 201-208. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-1066>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, *15*(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Sugiana, S., & Formen, A. (2015). Personal Teacher Efficacy and General Teacher Efficacy in Character Education in Reference to Age, Highest Education and Teaching Experience. *Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies*, *4*(1), 51-56. doi:10.15294/ijeces.v4i1.9454

- Sundus, M. (2018). The impact of using gadgets on children. *Journal of depression and anxiety*, 7(1), 1-3. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Putra, M. G. B. A., Herdiana, I., & Alvian, I. N. (2012). *Pengantar psikologi sosial*. Airlangga University Press.
- Susanto, A. (2018). *Bimbingan dan konseling di Sekolah: Konsep, teori, dan aplikasinya*. Jakarta: Kencana.
- Sutrisno, H. (2006). *Analisis Regresi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Trinika, Y. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun). *Jurnal Ilmiah*, 12(6), 1–11.
- Umar, H. (2011). Metode Penelitian untuk skripsi dan tesis bisnis. *Jakarta: PT RajaGrafindo Persada*, 4(2), 1–350.
- Unicef. (2020). Gadget playing and TV watching habits in children aged 2-5: Antecedents and effects/outcomes. *Education Policy and Research Association*, 1-56.
- Yeni, W. (2014). *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Graha Ilmu.