

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI 4-6 TAHUN
DI DESA CICADAS KECAMATAN BINONG KABUPATEN SUBANG**

Skripsi ini Diajukan

Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Ourotul Aini

NIM. 20320074

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT ILMU AL-QUR'AN (IIQ) JAKARTA
1446 H/2024 M**

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI 4-6 TAHUN
DI DESA CICADAS KECAMATAN BINONG KABUPATEN SUBANG**

Skripsi ini Diajukan

Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Qurotul Aini

NIM. 20320074

Pembimbing:

Faza Karimatul Akhlak, M.A

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT ILMU AL-QUR'AN (IIQ) JAKARTA

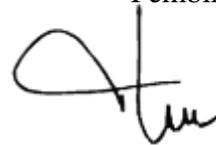
1446 H/2024 M

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini 4-6 Tahun di Desa Cicadas Kecamatan Binong Kabupaten Subang*” yang disusun oleh Qurotul Aini Nomor Induk Mahasiswa 20320074 telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan ke sidang munaqosyah.

Tangerang Selatan, 30 Agustus 2024

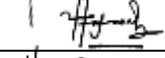
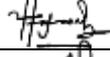
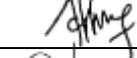
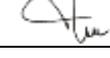
Pembimbing



Faza Karimatul Akhlak. M

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini 4-6 Tahun di Desa Cicadas Kecamatan Binong Kabupaten Subang**” yang disusun oleh Qurotul Aini Nomor Induk 20320074 telah diujikan pada sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah Institut Ilmu Al-Qura’an (IIQ) Jakarta pada tanggal 13 September 2024. Skripsi telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Dr. Syahidah Rena, M.Ed	Ketua Sidang	
2	Hasanah, M.Pd	Sekretaris Sidang	
3	Hasanah M.Pd	Dosen Penguji 1	
4	Siti Istiqomah M.Pd	Dosen Penguji 2	
5	Faza Karimatul Akhlak, M.A	Dosen Pembimbing	

Tangerang Selatan, 16 September 2024

Mengetahui

Dekan Tarbiyah IIQ Jakarta



Dr. Syahidah Rena, M.Ed

PERNYATAAN PENULIS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Qurotul Aini**
NIM : 20320074
Tempat/Tgl Lahir : Subang, 31 Agustus 2001

Menyatakan bahwa **Skripsi** dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini 4-6 Tahun di Desa Cicadas Kecamatan Binong Kabupaten Subang*" adalah benar-benar asli karya saya kecuali kutipan-kutipan yang sudah disebutkan. Kesalahan-kesalahan dan kekurangan di dalam karya ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Tangerang Selatan, 16 September 2024




Qurotul Aini

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

*“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”
(QS. Al-Insyirah: 6)*

Untuk setiap ikhtiar yang kita usahakan, untuk setiap do'a yang kita langitkan, dan untuk setiap urusan yang kita pasrahkan keikhlasan, ketenangan dan keyakinan bahwa rencana-nya pasti lebih indah daripada rencana kita.

-Qurotul Aini-

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas'inayah-Nya yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya Sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini 4-6 Tahun di Desa Cicadas Kecamatan Binong Kabupaten Subang”*

Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya dan para sahabatnya semoga dengan bershalawat kepada baginda Rasul kita mendapatkan syafa'at, Aamiin.

Penulisan skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan adanya dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih dan penghormatan kepada:

1. Rektor Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, Ibu Dr. Hj. Nadjematul Faizah, S.H., M.HUM.
2. Wakil Rektor I Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, Ibu Dr. Hj. Romlah Widayati, M.Ag., Wakil Rektor II Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, Bapak Dr. H. M. Dawud Arif Khan, SE., M.Si., AK., CPA., Wakil Rektor III Institut Ilmu Al-Quran (IIQ) Jakarta, Ibu Hj. Muthmainnah, M.A.
3. Dekan fakultas Tarbiyah Institut ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, Ibu Dr. Syahidah Rena, M.Ed.
4. Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, Ibu Hasanah, M.Pd.
5. Dosen Pembimbing Skripsi, Faza Karimatul Akhlak, MA yang selalu membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi.
6. Para Dosen dan Instruktur Tahfidz Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ)

Jakarta, atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan kepada penulis.

7. Seluruh Staf Akademik Fakultas Tarbiyah Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, yang telah banyak membantu peneliti dalam pengurusan administrasi selama peneliti studi IIQ Jakarta
8. Kepala dan Seluruh Staf Perpustakaan Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, yang telah membantu saya mencari referensi selama proses penulisan skripsi.
9. Kepala Desa Cicadas, Bapak Mumuh Muhyidin dan seluruh Staff desa yang telah memberikan kesempatan juga membimbing saya dalam melakukan penelitian di tempat tersebut.
10. Kedua orang tua saya, Bapak Supyan dan Ibu Ii Bahiyah yang selalu mengiringi setiap langkah penulis, memberi dukungan dari segala bentuk aspek, dan doanya yang selalu menjaga penulis di setiap langkah perjalanan. Dengan penuh kerendahan hati, segala pencapaian ini kupersembahkan kepada ayah dan ibu, sebagai tanda cinta yang tak terhingga.
11. Suami tercinta Asep Budiman yang selalu menemani disetiap proses perjalanan disetiap harinya. Dengan penuh kesadaran hati
12. Teman-teman seperjuangan di Program Studi PIAUD. Terimakasih atas semua kerjasamanya selama masa perkuliahan, atas semua kenangan yang telah diukir, semoga semua dipermudah dalam menggapai cita-citanya.
13. Ucapan terimakasih kepada seluruh pihak yang juga berkontribusi dalam pengerjaan skripsi ini tetapi tidak bisa penulis sebutkan satu persatu namun tidak mengurangi rasa hormat penulis.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari banyak kekurangan dan kelemahan dari berbagai sisi. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Tangerang Selatan, 16 September 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Qurotul Aini', is centered on the page. The signature is fluid and cursive, with a long horizontal stroke extending to the right.

Qurotul Aini

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi adalah penyalinan dengan penggantian huruf dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Dalam penulisan skripsi di IIQ, transliterasi Arab-Latin mengacu kepada SKB Menteri Agama RI No. 158/1987 dan No. 0543b/U/1987 tertanggal 22 Januari 1988.

1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak Dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṣ	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	Ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik diatas)

ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Ṣad	ṣ	Es (dengan titik dibawah)
ض	Ḍad	ḍ	De (dengan titik dibawah)
ط	Ṭa	ṭ	Te (dengan titik dibawah)
ظ	Ẓa	ẓ	Zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (diatas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka

ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Konsonan Rangkap karena *tasydid* ditulis rangkap

مُتَعَدِّدٌ	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
مُتَعَدِّدٌ	Ditulis	<i>'Iddah</i>

3. *Tā' marbūtah* di akhir kata

- a. Bila dimatikan, ditulis *h*: (ketentuan ini tidak diberlakukan terhadap kata-kata arab yang sudah terserap kedalam bahasa Indonesia seperti zakat, shalat dan sebagainya, kecuali dikehendaki lafal aslinya).

حكمة	Ditulis	<i>hikmah</i>
------	---------	---------------

	Ditulis	<i>Jizyah</i>
---	---------	---------------

- b. Bila Ta' Marbūtah diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

	Ditulis	<i>karāmah al- auliyā'</i>
---	---------	----------------------------

- c. Bila Ta' Marbūtah hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah dan dammah ditulis t

	Ditulis	<i>zakāt al-fiṭr</i>
---	---------	----------------------

4. Vokal pendek

	<i>Faṭḥah</i>	Ditulis	A
	<i>Kasrah</i>	Ditulis	I
	<i>Ḍhammah</i>	Ditulis	U

5. Vokal Panjang

<i>Faṭḥah + alif</i>	Ditulis	Ā
----------------------	---------	---

جاهلية	Ditulis	<i>Jāhiliyyah</i>
<i>Faṭḥah + ya' mati</i>	Ditulis	Ā

تسى	Ditulis	<i>Tansā</i>
<i>Kasrah + ya' mati</i>	Ditulis	Ī
كرمي	Ditulis	<i>Karīm</i>
<i>ḍammah + wawu mati</i>	Ditulis	Ū
فروض	Ditulis	<i>Furūd</i>

6. Vokal Rangkap

<i>Faṭḥah + ya' Mati</i>	Ditulis	Ai
بينكم	Ditulis	<i>Baynakum</i>
<i>Faṭḥah + wawu Mati</i>	Ditulis	Au
قول	Ditulis	<i>Qaul</i>

7. Vokal Pendek yang berurutan dalam satu kata, dipisahkan dengan apostrof

أنتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>u'iddat</i>

لئن شكرتم	Ditulis	<i>la'in syakartum</i>
-----------	---------	------------------------

8. Kata Sandang Alif + Lam

a. Bila diikuti huruf Qomariyah

القرآن	Ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>al-Qiyās</i>

b. Bila diikuti huruf Syamsiyah

السماء	Ditulis	<i>al-samā'</i>
الشمس	Ditulis	<i>al-syams</i>

c. Penulisan kata-kata dalam rangkaian ditulis menurut bunyi atau pengucapannya

ذوي الفروض	Ditulis	<i>żawi al-furūd</i>
أهل السنه	Ditulis	<i>ahl al-sunnah</i>

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI 4-6 TAHUN
DI DESA CICADAS KECAMATAN BINONG KABUPATEN SUBANG**

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN PENULIS	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
ABSTRAK	xxiv
ABSTRAK	xxv
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan	7
1. Identifikasi Masalah	7
2. Pembatasan Masalah	7
3. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Masalah	8
D. Manfaat dan Signifikansi Penelitian	8
E. Hipotesis Penelitian	10

F. Tinjauan Pustaka	11
G. Sistematika Penulisan	14
BAB II: KAJIAN TEORI	17
A. Penggunaan <i>Gadget</i>	17
1. Pengertian <i>Gadget</i>	17
2. Bentuk Penggunaan <i>Gadget</i>	22
3. Pengaruh <i>Gadget</i> terhadap Perkembangan Anak	24
4. Manfaat <i>Gadget</i>	25
5. Bahaya <i>Gadget</i>	26
6. Ciri-ciri Kecanduan <i>Gadget</i>	27
7. Faktor-faktor Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i>	28
8. Dampak positif dan negatif penggunaan <i>gadget</i>	29
9. Solusi untuk anak yang sudah ketergantungan dalam menggunakan <i>gadget</i> agar sosio-emosionalnya tidak terganggu	33
B. Perkembangan Emosional pada Anak Usia Dini	34
1. Pengertian Perkembangan	34
2. Pengertian Emosi	36
3. Pengertian Perkembangan Emosi	38
4. Kemampuan Kecerdasan Emosional	39
5. Macam-macam Perkembangan Sosial Emosional Anak	40
6. Fungsi dan jenis Ekspresi Emosi pada anak	42

7. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosional	45
C. Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Perkembangan Emosional	53
1. Indikator Penggunaan <i>Gadget</i>	53
2. Indikator Perkembangan Emosional	53
3. Indikator Perkembangan <i>Gadget</i> terhadap Perkembangan Emosional	55
BAB III: METODE PENELITIAN	59
A. Pendekatan Penelitian	59
B. Jenis Penelitian	59
C. Tempat dan Waktu Penelitian	60
D. Siklus (Jadwal Penelitian) Penelitian	60
E. Data dan Sumber Data	61
F. Deskripsi Obyek Penelitian	62
1. Populasi	62
2. Sampel	62
3. Teknik Sampling	63
G. Teknik dan Instrumen Penelitian	64
1. Pedoman Angket/Kisi-kisi Angket	64
2. Kisi-kisi Instrumen Angket	66
3. Pedoman Observasi	70
4. Pedoman Wawancara	70

H. Teknik Analisis Data	71
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	73
A. Profil Desa Cicadas	73
B. Hasil Temuan	76
C. Pembahasan	86
1. Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini 4-6 Tahun di Desa Cicadas Kecamatan Binong Kabupaten Subang	86
2. Faktor-faktor lain yang Mempengaruhi Perkembangan Emosional pada anak Usia Dini	87
BAB V: PENUTUP	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	98
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	115

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Siklus Penelitian	60
Tabel 3.2 Alternative Jawaban Angket	65
Tabel 3.3 Kalsifikasi Konfersi Nilai	65
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Pengaruh <i>Gadget</i>	66
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Angket Perkembangan emosional	66
Tabel 3. 6 Klasifikasi Koefisien Determinasi	71
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Agket Penggunaan <i>Gadget</i>	77
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Angket Perkembangan Emosional	78
Tabel 4. 3 Uji Realibiltas Penggunaan <i>Gadget</i>	81
Tabel 4. 4 Uji Realibilitas Perkembanagn Emosional	81
Tabel 4. 5 Hasil uji normalitas	82
Tabel 4. 6 Hasil Korelasi Product Moment	83
Tabel 4. 7 Pedoman Interpretasi	83
Tabel 4. 8 Hasil Uji Determinasi	84
Tabel 4. 9 Pedoman Interpretasi Koefisien Determinasi	85
Tabel 4. 10 Kaidah pengujian	85
Tabel 4. 11 Hasil Uji t	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan *Gadget*78

Gambar 4.1 Hasil Uji Validitas Angket Perkembangan Emosional80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Penelitian	98
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	104
Lampiran 3 Surat Telah Melakukan Penelitian	105
Lampiran 4 Distribusi Nilai r tabel	106
Lampiran 5 Distribusi T tabel	109
Lampiran 6 Dokumentasi	111

ABSTRAK

Qurotul Aini, NIM 20320074. Judul Skripsi “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini 4-6 Tahun di Desa Cicadas Kecamatan Binong Kabupaten Subang”. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah Institut Ilmu Al-Qur’an Jakarta. 2024.

Ketika anak-anak mencapai masa emasnya, mereka berubah menjadi peniru yang baik. Berdasarkan apa yang kita lihat, jangan meremehkan usia anak. Jika diberikan kepada anak seusia tersebut sebagai mainan, maka akan mempengaruhi pembelajaran bahasa baru. Orang dewasa atau orang tua pasti merasa kesal atau marah ketika anak-anak mereka kalah dalam suatu permainan gadget, khususnya untuk anak-anak. Mereka akan menjadi tidak sabar. Sulit mengendalikan emosi dan cepat marah, bahkan terkadang tidak mampu mengendalikan emosinya.

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional pada anak usia dini (4-6 tahun) di Desa Cicadas Kecamatan Binong Kabupaten Subang.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data: Observasi, Angket, dan Dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan, Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas, korelasi r product moment (r_{xy}). Desa Cicadas Kecamatan Binong Kabupaten Subang menjadi lokasi penelitian dengan populasi sebanyak 110 orang, dan sampelnya sebanyak 52 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa korelasi diperoleh angka $0,809 > 0,268$ itu berarti terdapat hubungan antara Penggunaan Gadget (Variabel X) dengan Perkembangan Emosional (Variabel Y). Hasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan emosional, yaitu di lihat dari hasil uji *product moment* dengan korelasi nilai sebesar 0,809 artinya, korelasi berada pada tingkatan rendah karena terletak pada interval $0,80 - 1,00$. Kemudian berdasarkan perhitungan koefisiensi determinasi maka dapat diambil kesimpulan Pengaruh *Gadget* terhadap perkembangan Emosional Anak usia dini 4-6 Tahun di Desa Cicadas, Kecamatan Binong, Kabupaten Subang adalah sebesar 80,9% sedangkan sisanya 19,1% dipengaruhi oleh variable lain diluar analisis regresi ini atau variable lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.. Berdasarkan nilai t , diketahui nilai t_{hitung} sebesar $9,716 > t_{tabel}$ sebesar 1,675.

Kata Kunci : *Penggunaan Gadget, Perkembangan Emosional, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

Qurotul Aini, NIM 20320074. Thesis title “The Influence of Using Gadgets on the Emotional Development of Early Age Children 4-6 Years in Cicadas Village, Binong District, Subang Regency”. Department of Early Childhood Islamic Education (PIAUD), Faculty of Tarbiyah, Institute of Al-Qur’an Sciences, Jakarta. 2024.

When children reach their golden years, they turn into good imitators. Based on what we see, don't underestimate the child's age. If given to children of this age as a toy, it will influence learning a new language. Adults or parents definitely feel annoyed or angry when their children lose in a gadget game, especially for children. They will become impatient. Difficulty controlling emotions and getting angry quickly, sometimes even unable to control his emotions.

The aim of this research is to determine the effect of gadget use on emotional development in early childhood (4-6 years) in Cicadas Village, Binong District, Subang Regency.

In this research the author used quantitative methods, with data collection techniques: Observation, Questionnaire, and Documentation. Data analysis techniques were carried out, Validity Test, Reliability Test, Normality Test, r product moment (r_{xy}) correlation. Cicadas Village, Binong District, Subang Regency was the research location with a population of 110 people, and a sample of 52 people.

The results of the research show that the correlation obtained is $0.809 > 0.268$, which means there is a relationship between Gadget Use (Variable X) and Emotional Development (Variable Y). The results show that there is an influence between gadget use and emotional development, which can be seen from the product moment test results with a correlation value of 0.809, meaning that the correlation is at a low level because it is located in the interval $0.80 - 1.00$. Then, based on the calculation of the coefficient of determination, it can be concluded that the influence of gadgets on the emotional development of young children aged 4-6 years in Cicadas Village, Binong District, Subang Regency is 80.9% while the remaining 19.1% is influenced by other variables outside this regression analysis. or other variables not examined in this research. Based on the t value, it is known that the t value is $9.716 > t$ table is 1.675.

Keywords: *Gadget Use, Emotional Development, Early Childhood*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memang *gadget* sudah menjadi hal yang lumrah di masyarakat yang serba canggih saat ini. Sekarang ini merupakan kebutuhan mendasar bagi manusia dan anak-anak. Selain itu, *gadget* juga berfungsi sebagai alat komunikasi dapat membantu menyederhanakan aktivitas lainnya.

Apalagi belakangan ini semakin banyak orang tua yang memberikan *gadget* kepada anaknya yang masih kecil. Fungsi orang tua yang dulunya teman bermain anaknya kini tergantikan oleh teknologi. Padahal masa balita merupakan masa pertumbuhan dan pertumbuhan fisik dan mental manusia. Anak-anak mencapai masa balita di Banyak bergerak untuk membantu tubuh Anda tumbuh secara maksimal. Ketika Anda masih kecil, anak-anak hanya asyik dengan perangkat elektroniknya, mungkin perkembangan sosial anak tidak akan sekuat yang seharusnya.

Perlu diingat bahwa percepatan pertumbuhan anak yang sangat sensitif dianggap usia dini antara usia 1 dan 5 tahun. Biasa dikenal dengan masa emas (*golden age*). Pada masa ini, setiap aspek perkembangan kecerdasan, termasuk kecerdasan emosional, spiritual, dan intelektual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga akan berdampak dan menentukan pergantian peristiwa di masa depan.

Ketika anak-anak mencapai masa emasnya, mereka berubah menjadi peniru yang baik. Mereka lebih pintar dari yang kita yakini. Berdasarkan apa yang Anda lihat, jadi jangan meremehkan usia anak itu. Jika diberikan kepada anak seusia tersebut sebagai mainan, maka akan mempengaruhi pembelajaran bahasa baru. Bukan hanya akibat bahasa, gangguan perkembangan pun lebih memprihatinkan perasaan

anak itu. Ada banyak sekali permainan untuk *gadget*. Orang dewasa atau orang tua pasti merasa kesal atau marah ketika anak-anak mereka kalah dalam suatu permainan *gadget*, khususnya untuk anak-anak. Mereka akan menjadi tidak sabar. Sulit mengendalikan emosi dan cepat marah, bahkan terkadang tidak mampu mengendalikan emosinya.

Yang lebih memprihatinkan adalah kenyataan bahwa orang tua mereka memberi mereka perangkat elektronik untuk diam. Tidak sportif dan sungguh ironis, ini dibandingkan dengan pertarungan. Anak yang didiamkan oleh orang tuanya, orang tuanya yang tidak malas, sama saja dengan orang tua yang menggunakan *gadget* karena hal tersebut tidak seharusnya menjadi tujuan dari fungsi perangkat tersebut. Jika mereka bisa memahaminya, akan ada *gadget* yang akan menemani Anda dan menjadi mainan Anda jika Anda bosan.

Kreativitas anak akan berkembang jika orangtua selalu bersikap otoritatif (demokratik), yaitu: mau mendengarkan omongan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak berani mengungkapkannya. Jangan memotong pembicaraan anak ketika ingin mengungkapkan pikirannya.

Perkembangan emosi anak prasekolah, khususnya Anak sering bebas mengungkapkan perasaannya dan terbuka. Pada usia ini, anak sering kali menunjukkan rasa marah dan cemburu. itu. Sedangkan dalam hal bahasa, sebagian besar anak akan senang bercerita dan berbicara, terutama dalam kelompok. Oleh karena itu berdasarkan kemampuan dan tingkat perkembangannya, permainan kelompok atau taman kanak-kanak mempunyai kurikulum yang longgar, ringan, menyenangkan, menitik beratkan pada pola bermain, tidak terlalu membebani, dan mendidik. Ini dia: sistem pembelajaran yang menyenangkan dan mudah, seperti sebuah program. Jarang sekali

anak-anak bermain bersama. sehingga menyulitkan anak untuk menerima pengajaran.

Kualitas seorang anak dapat dinilai dari proses tumbuh kembang. Proses tumbuh kembang merupakan hasil interaksi faktor genetik dan faktor lingkungan. Faktor genetik / keturunan adalah faktor yang berhubungan dengan gen yang berasal dari ayah dan ibu, sedangkan faktor lingkungan meliputi lingkungan biologis, fisik, psikologis dan social.

Perkembangan sosial anak prasekolah adalah perkembangan. cara anak mematuhi aturan berlaku di mana pun anak berada di masyarakat. Jika seseorang Anak-anak dikhawatirkan mengalami kesulitan dalam perkembangan sosialnya. Anak akan kesulitan menyesuaikan diri, terutama dengan tuntutan kelompok, kemandirian mental, dan perilaku anak, dan faktor yang paling signifikan adalah gangguan formasi. konsep diri seorang anak.

Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap dampak ini akan meningkat. Pemicunya tidak serta merta hilang. salah satu rangsangan atau faktor yang dapat berdampak pada tumbuh kembang anak, khususnya kebiasaannya bermain teknologi. Namun penggunaan *gadget* yang terus menerus akan berdampak negatif pada pola perilaku anak sehari-hari; Anak-anak yang sering menggunakan alat-alat elektronik akan sangat bergantung dan berkembang menjadi suatu kegiatan yang harus dilakukan secara rutin oleh anak-anak. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini anak-anak semakin sering mengikuti aktivitas sehari-hari. Bermain *gadget* dibandingkan menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar merupakan hal yang memprihatinkan

karena pada usia dini mereka memiliki tingkat rasa ingin tahu yang tinggi, masih labil, dan anak menjadi lebih oportunistik akibat hal tersebut. Pemanfaatan teknologi oleh anak memerlukan perhatian khusus. untuk keluarga. Banyak contoh dampak negatif *smartphone* yang sering dialami anak-anak. Mulai dari ketergantungan internet, video game, hingga konten yang mengandung pornografi.

Oleh karena itu, orang tua harus selalu memberikan perhatian penuh kepada anaknya. Jangan biarkan orang tua membawa *gadget*. Anak-anak, dan sebaiknya orang tua membiarkan anak-anaknya menaruh *gadget* terlebih dahulu agar orang tua tidak repot dengan memiliki kendali penuh atas konten yang ada di perangkat anak-anaknya. Orang tua harus bisa mengajak percakapan yang mendalam. Ini berarti mengajukan pertanyaan tentang segala sesuatu yang Anda miliki dan mendapatkan jawabannya. Oleh karena itu, waktu bermain anak-anaknya adalah waktu yang produktif. Waktu bermain dapat membantu anak belajar. Anak-anak mampu meniru pada saat itu perilakunya sebagai orang dewasa, tumbuhnya imajinasi, dan daya ciptanya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang bertujuan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu Pendidikan anak usia dini (PAUD) memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensinya semaksimal

mungkin¹. Oleh karena itu, lembaga penyelenggara pendidikan anak usia dini (PAUD) perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat membantu anak berkembang dalam berbagai bidang perkembangan, antara lain kemampuan kognitif, linguistik, sosial, emosional, fisik, dan motorik. Dari segi kelembagaan, pendidikan anak usia dini juga dapat dipahami sebagai suatu jenis pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan, seperti koordinasi motorik, kecerdasan emosional, kecerdasan majemuk, dan kecerdasan mental. Pendidikan anak usia dini (PAUD) disesuaikan dengan tahapan perkembangan yang dilalui balita itu sendiri. Secara hukum, istilah anak usia dini di Indonesia mengacu pada anak sejak lahir hingga usia enam tahun.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang diberikan sebelum pendidikan dasar, memberikan kesempatan kepada anak usia 0 sampai 6 tahun emas perkembangan. Selain itu, anak-anak pada usia ini masih sangat rentan dan dapat merugikan dirinya sendiri jika diperlakukan tidak tepat. Oleh karena itu, dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini (PAUD) perlu memperhatikan tingkat perkembangan anak, melainkan memberikan kesempatan pendidikan yang cukup bagi anak agar mereka siap secara fisik, mental, dan sosial-emosional untuk melanjutkan pendidikan di masa depan. Sesuai dengan anjuran Islam yang terkandung dalam Hadist:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ النَّبِيَّ مُحَمَّدَ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : وَمَنْ
سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: Abu Hurairah berkata bahwa Nabi Muhammad saw bersabda “Barang siapa menempuh satu jalan (cara) untuk endapat ilmu, maka

¹ Kantini dan Sri Rahayu, “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Gerak dan Lagu,” *Jurnal Usia Dini* 1, no.2, (2015).

*Allah swt pasti mudahkan baginya jalan menuju surga". (H.R Muslim).*²

Dari hadis sebelumnya dapat kita simpulkan bahwa ilmu itu sangat penting bagi setiap orang dan tidak ada batasan dalam mencari ilmu, baik itu kewajiban anak-anak, orang dewasa maupun orang tua. Oleh karena itu, berusaha untuk menimba ilmu sebanyak-banyaknya. Karena ilmu bila menaikkan derajat seseorang, karena orang lain mungkin menilai ilmu kita dan orang lain mungkin memandang rendah kita. Membesarkan anak di era digital ini tidaklah mudah. Ibu dan ayah membutuhkan tenaga ekstra untuk membekali anaknya dengan pola hidup sehat. Jika Anda ingin anak Anda tumbuh dan berkembang, berinvestasilah dengan lebih serius. Menciptakan suasana permainan yang menyenangkan. Saat ayah pulang kerja, periksa perangkatnya jika terjadi keadaan darurat. Jika belum, carilah saatnya bermain bersama keluarga. Saat ini, tidak jarang melihat orang tua bermain YouTube, mendengarkan musik, atau dan melihat foto anaknya. Apakah berbahaya bagi anak-anak? Tentu saja segala sesuatu yang tidak sesuai dengan usia anak anda sangat berbahaya bagi anak anda. Apalagi jika orang tua mewariskan perangkat tersebut kepada anak di bawah 2 tahun³.

Peneliti tertarik untuk menyelidiki uraian di atas tentang penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosi Anak Usia Dini (4-6 Tahun) di Desa Cicadas Kecamatan Binong Kabupaten Subang.” Hal ini wajib dilakukan karena berdasarkan porsi konservasi pada pra survei. Banyak anak-

² Imam An-Wawi, Riyadhus Shalihin, ter. Arif Rahman Hakim, dkk. (Solo: Insan Kamil, 2011), h, 604. HR.Muslim: no.2699.

³ Tri Suhardi dan Esti utami. *Ayah & ibunda mengatasi kecanduan gadget pada anak*. (Semarangg: Jl. Teratai timur raya no. 13 sedangmulyo. 2019) h. 30-31.

anak yang terlihat menggunakan *gadget* dan berada di lokasi tersebut. Penggunaan teknologi oleh anak-anak mengesankan orang tua.

B. Permasalahan

Setelah penulis memaparkan latar belakang di atas, agar penelitian ini lebih terarah, penulis perlu menguraikan permasalahan dengan hal-hal berikut:

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Kebanyakan anak masih menangis jika tidak diberi *gadget* oleh orang tuanya.
- b. Masih ada anak yang jika tidak bermain game, anak tersebut tidak akan makan.
- c. Kurangnya pengawasann dari orang tua yang membuat anak kecanduan bermain *gadget*.
- d. Tidak sedikit anak yang bisa langsung lepas dari *gadgetnya* ketika dipanggil oleh orang tuanya
- e. Masih ada anak yang lebih nyaman dengan *gadgetnya* dari pada bermain dengan orang sekitar.

2. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan pada penelitian ini tidak bertambah parah dan karena penelitian ini memakan banyak tempat karena banyaknya macam-macam *gadget* yang ada di dalamnya, maka penulis hanya berfokus pada *Game* atau *YouTube*, dan karena banyaknya aspek, penelitian ini berfokus pada aspek sosial-emosional perkembangan anak usia 4 hingga 6 tahun Anak usia dini menjadi subjek penelitiannya, dimana dari hasil penelitian yang dilakukan di Desa Cicadas Kecamatan Binong Kabupaten Subang

Perumusan Masalah

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional pada anak usia dini (4-6 tahun) di Desa Cicadas Kecamatan Binong Kabupaten Subang?”

C. Tujuan Masalah

Dilihat dari perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional pada anak usia dini (4-6 tahun) di Desa Cicadas Kecamatan Binong Kabupaten Subang.

D. Manfaat dan Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- b. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang perkembangan sosial emosional anak usia dini.
- c. Untuk memperkuat teori bahwa jika sosial emosional anak berkembang dengan baik, maka anak akan mampu bertingkah laku sesuai dengan norma, emosi, nilai atau harapan sosial emosional.
- d. Hasil penelitian ini sebagai dasar bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Setelah diadakan penelitian di diharapkan secara praktis dapat bermanfaat untuk:

a. Bagi peneliti

Manfaat menambah pengalaman dalam melakukan penelitian tentang masalah yang terjadi.

b. Bagi orang tua

Agar dapat memberikan sebagai bahan masukan pemahaman keterbatasan bermain *gadget* pada anak usia dini.

c. Bagi guru

- 1) Guru belajar banyak tentang pembelajaran, pertumbuhan sosial dan emosional siswa.
- 2) Apabila terdapat kekurangan dalam pengembangan, guru dapat memberikan solusi emosional dan sosial bagi siswa.
- 3) Guru mampu merefleksikan kekurangan dan kelemahan dirinya sehingga mampu memilih dan menggunakan media atau teknik yang sesuai dengan tahap perkembangan dan kemampuan seorang anak.

d. Bagi sekolah

- 1) Sebagai bahan perbandingan dan acuan bagi peneliti mengambil langkah untuk memecahkan permasalahan yang sama.
- 2) Menginformasikan kepada pendidik dan administrator sekolah. dalam mengatasi permasalahan siswa yang berkaitan dengan pertumbuhan sosial dan emosional siswa
- 3) Memperluas kesempatan belajar dalam sistem sekolah permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan sosial dan emosional siswa.

e. Bagi Masyarakat

Mendidik masyarakat umum tentang peningkatan keterampilan sosial dan emosional anak.

f. Bagi pihak lain, untuk memberikan pengetahuan tentang pentingnya mengurangi penggunaan *gadget* pada anak usia dini (4 - 6 tahun).

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua kata latin "hypo" yang artinya "bawah" dan yang artinya "pendapat". Hipotesis berarti pendapat yang kebenarannya masih rendah atau kadar kebenarannya masih belum meyakinkan. Kebenaran tersebut perlu diuji atau dibuktikan. Pembuktian atau pengujian dilakukan melalui bukti-bukti secara empiris, yakni melalui data atau fakta-fakta dilapangan. Ini berarti kebenaran hipotesis harus didukung oleh data atau fakta, bukan semata-mata oleh penalaran.⁴

Berdasarkan teori yang dijadikan landasan dalam penelitian ini, maka hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihil (H_o) yang diajukan penulis sebagai berikut:

H_a (Alternatif) +: Terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosi Anak Usia Dini (4-6 Tahun)

H_o (Nihil) -: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosi Anak Usia Dini (4-6 Tahun)

Untuk menguji kebenaran hipotesis tersebut digunakan rumus sebagai berikut:

Jika $T_{hitung} \leq T_{tabel}$ berarti hipotesis satu (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_o) diterima atau disetujui, sehingga tidak terdapat korelasi positif atau tidak ada hubungan antara variable X dan variable Y.

⁴ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2015), h. 37.

Jika $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis satu (H_a) diterima atau disetujui, sehingga terdapat korelasi positif atau ada hubungan antara variable X dan variable Y.

F. Tinjauan Pustaka

1. Dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Sekolah Dasar Di Desa Masmanbang Kecamatan Taro prefektur Selma” yang dilakukan oleh Bapak Rama Jayanti (Universitas Islam Nasional Fatmawati Soekarno Bengkulu, 2022), penelitian ini menggunakan penalaran It telah selesai. Teknik yang digunakan untuk analisis sampel juga berlaku untuk populasi sebanyak 30 siswa sekolah dasar berpartisipasi dalam penelitian ini dan sampel selanjutnya digunakan sebanyak 20 siswa. Hasil penelitian ini berdasarkan uji t yang diperoleh pada t tabel dengan taraf (0,05) $t_{hitung} = 3,369$, $dk = 18$ sebesar 2,101. Artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $3,369 > 2,101$. Kriteria uji uji t-statistik berarti hipotesis (H_a) diterima dalam penelitian ini, Dengan kata lain Variabel “penggunaan *gadget*” mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan emosi siswa sekolah dasar di kecamatan massmanbang.

Bedanya, penelitian ini menggunakan lokasi yang berbeda dan topik penelitiannya adalah semangat juang mahasiswa. Persamaan terdahulu dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah sama-sama meneliti topik mengenai pengaruh *gadget* dan menggunakan metode kuantitatif.

2. Kajian kedua yaitu: Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan sosial emosiona Anak Usia Dini” yang diteliti dan ditulis oleh Fabia Contesa (Universitas Islam Nasional Fathmawati

Soekarno Bengkulu, 2022) berfokus pada korelasi antara Kota Bengkulu, Rt 22/Rw 2 Alat Pengembangan di Lingkungan Penelitian Sosial Emosional Kecamatan Pematang Kabupaten Muara Bangka Hulu. Hasil penelitian ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis korelasi product moment diperoleh hasil r sebesar 0,381 selanjutnya, lihat table r. Koefisien product moment “ r ” adalah 0,374. Artinya nilai tersebut lebih besar dari nilai pada rtabel ($0,381 \geq 0,374$). Artinya hipotesis (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak dalam penelitian ini.

Persamaan terdahulu dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah sama-sama meneliti mengenai pengaruh *gadget* dan menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada Variabel Y dimana penelitian terdahulu menggunakan Variabel Y perkembangan sosial emosional anak usia dini, sedangkan penulis menggunakan Variabel Y perkembangan emosional anak usia dini (4-6 tahun).

3. Penelitian ketiga oleh Adam dkk. (Institut Agama Islam Negeri Provinsi Ternate, 2022) Bertajuk “Pengaruh *Gadget* Terhadap Akhlak dan Akhlak Siswa di SDN Negeri 47 Kota Ternate”, memberikan analisis deskriptif pengaruh *gadget* terhadap akhlak dan budi pekerti siswa SDN 47 Ternate. Perangkat melalui survei guru, orang tua, dan siswa, peneliti menemukan bahwa penggunaan perangkat dapat memengaruhi antusiasme dan semangat siswa atau dengan kata lain, motivasi siswa. Siswa yang taat, malas belajar, cenderung menunda-nunda. Dampak terburuknya adalah siswa meniru perilakunya melalui media sosial.

Persamaan terdahulu dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah sama-sama meneliti mengenai pengaruh *gadget*.

Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada Variabel Y dimana penelitian terdahulu menggunakan Variabel Y akhlak dan moral, sedangkan penulis menggunakan Variabel Y perkembangan emosional anak usia dini (4-6 tahun).

4. Penelitian ke 4 oleh Banatul Khomsah (Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto Guru Besar Universitas Islam Nasional, 2023) “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Emosi dan Moral Siswa MI Ma’Arif NU Kedungrandu Di Kabupaten Banyumas”, Tujuan dari penelitian ini adalah bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosi dan moral siswa Seminari Ibtidaiyah Maarif Nu Keduglandu. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif korelasional. Dengan kata lain merupakan penelitian untuk mengukur dan menentukan korelasi dan hubungan sebab akibat antar variabel. Metode ini digunakan untuk menjelaskan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosi dan moral siswa di MI Ma'arif Nu Kedungrandu. Populasi penelitian ini seluruhnya terdiri dari siswa kasta atas yaitu siswa MI Ma’arif NU Kedungrandu kelas IV dan V yang berjumlah 37 siswa , dan sampelnya menggunakan metode pengambilan sampel dari populasi digunakan. Sampel yang digunakan berjumlah 37 siswa. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Penggunaan gawai tidak mempengaruhi perkembangan emosi. Artinya H_a ditolak dan H_0 diterima. 2) Penggunaan gawai berpengaruh terhadap semangat kerja siswa. Artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu, penelitian ini dapat menjawab rumusan masalah bahwa penggunaan *gadget* tidak mempengaruhi pembangunan emosi

siswa MI Maarif NU Kedu Grandhu Kabupaten Banyumas, namun terdapat pengaruh penggunaan gawai terhadap semangat kerja.

Persamaan terdahulu dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif, seangkan perbedaanya adalah terletak pada Variabel Y dimana penelitian terdahulu menggunakan dua variable yaitu perkembangan emosional dan akhlak, sedangkan penulis menggunakan satu variable yaitu perkembangan emosional.

5. Penelitian kelima oleh Analisis *Gadget* terhadap kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. Putri Hana Febriana, 2019. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini ternyata memberikan dampak negatif. Seringnya anak usia dini berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya mempengaruhi daya fikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. *Gadget* juga secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya, ia akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu juga anak kurang peka bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya dan tentunya sangat membahayakan perkembangan sosial pada anak usia dini.

G. Sistematika Penulisan

Teknik penulisan laporan dalam penelitian ini merujuk pada buku pedoman penulisan proposal & skripsi edisi revisi 2021 yang disusun oleh dosen IIQ Jakarta, yang diterbitkan oleh Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, edisi revisi, tahun 2021. Sistematika penulisan adalah penjelasan tentang bagian-bagian yang akan ditulis di dalam penelitian secara sistematis. Hasil akhir dari penulisan ini akan dituangkan dalam laporan tertulis dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini mencakup Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penulisan, Manfaat dan Signifikansi Penelitian, Tinjauan Pustaka dan Sistematika Penulisan.

BAB II: KAJIAN TEORI

Pada bab II ini penulis akan membagi pembahasan dalam 2 sub bab:

- A. Penggunaan *gadget*. Bahasan yang dikaji dalam sub ini adalah Pengertian dan pengaruh *gadget* terhadap anak usia dini, Bentuk penggunaan *gadget* dan factor yang mempengaruhi *gadget*.
- B. Perkembangan sosial emosional anak usia dini. Bahasan yang dikaji dalam sub ini adalah Pengertian Perkembangan Sosial Emosional, fungsi perkembangan emosional anak.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi Pendekatan Penelitian, Jenis Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Siklus dan Jadwal Penelitian, Data dan Sumber Data Penelitian, Deskripsi Obyek Penelitian, Teknik dan Instrument Penelitian, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV: HASIL PENELITIAN

Pada bab ini berisi Gambaran Umum Desa Cicadas serta pembahasan hasil penelitian yang meliputi uji asumsi klasik yaitu uji validitas dan realibilitas, uji normalitas, uji linearitas, dan uji heteroskedastisitas. Setelah uji asumsi klasik dilakukan uji hipotesis yaitu uji regresi liner sederhana dan koefisien determinasi.

BAB V: PENUTUP

Memuat suatu kesimpulan dari hasil penelitian serta saran-saran yang membangun dan bermanfaat untuk semua pihak serta lampiran-lampiran yang mendukung data penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penggunaan *Gadget*

1. Pengertian *Gadget*

Selalu diasumsikan bahwa *gadget* lebih tidak biasa atau memiliki desain efektif dibandingkan dengan teknologi standar pada saat penemuannya. Salah satu jenis teknologi adalah *gadget* dan mempunyai peranan penting dalam era globalisasi.

Gadget pada awalnya lebih mementingkan fungsinya sebagai alat komunikasi, namun instrumen ini menjadi lebih canggih seiring berjalannya waktu dengan beragam fitur yang memungkinkan. *Gadget* juga dapat digunakan untuk banyak tugas dengan satu perangkat, diantaranya untuk melakukan panggilan telepon, mengirim pesan, email, atau selfie, dan banyak hal lainnya.

Selalu ada perkembangan baru dalam bidang teknologi terkini. Hal ini sangat membantu memudahkan usaha manusia. Dengan kata lain, teknologi adalah sebuah bahasa utuh dan *gadget* adalah sebuah bahasa secara spesifik. Unsur kebaruan menjadi salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya. Artinya, *gadget* baru terus bermunculan dan menyajikan teknologi terkini yang memungkinkan kehidupan menjadi praktis.

Awal mula perkembangan atau sejarah teknologi sebenarnya tidak dapat dijelaskan secara memadai. Perlu diingat bahwa kata *gadget* tidak mengacu pada suatu barang atau produk, melainkan pengelompokan berbagai jenis komponen misalnya *smartphone*. Jadi sama halnya jika kita berbicara tentang asal muasal *gadget*.

Istilah telepon seluler pada mulanya belum di kenal karena alat komunikasinya masih menggunakan sinyal radio yang di sebut dengan alat kabel (telepon) atau *Handy Talkie* (sekarang *Walkie Talkie*) pada saat itu, prangkat telepon masih sulit digunakan, dengan berat 35 pon, sehingga kurang efektif, dan pada akhirnya pada generasi ke 1 dan ke 2 perangkat telepon tidak lagi dianggap sebagai *gadget* dimodifikasi menjadi lebih ringan dan menggunakan antena mini dengan sinyal nirkabel yang rendah sehingga lebih aman bagi kesehatan penggunanya. Pada generasi ke 3 ponsel di perkenalkan sistem operasi (Java, Simbol dan Android), penggunaan internet juga mulai menjadi lebih aktif disini, dan dapat dikatakan bahwa fungsi ponsel mendekati fungsi PC. Lalu ketika memasuki generasi ke 4 hingga saat ini, muncul istilah *smartphone* yang dilengkapi dengan teknologi sinyal 4G.¹

Gadget adalah kata bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil dengan kemampuan unik yang berbeda-beda. Yang dimaksud dengan alat adalah suatu barang yang mempunyai kualitas yang unik, mempunyai satuan dengan pengerjaan yang unggul serta dihubungkan dengan ukuran dan harga, yang membedakan suatu alat dengan alat elektronik lainnya adalah unsur “rasa ingin tahu”. Media yang dimanfaatkan manusia untuk berkomunikasi antara lain *gadget*.²

Manusia sebagai makhluk hidup memerlukan alat komunikasi agar dapat menerima informasi. Sebab, sudah menjadi kebutuhan penting bagi interaksi dan komunikasi yang baik. Atas

¹ Eka angraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, (Jakarta: Serayu Publishing, 2019), h. 3.

² Indiana Sunita dan Eva mayasari, *Yes or not gadget buat si buah hati*. (Yogyakarta: Deepublish, 2017), h. 54-55.

dasar itulah, manusia menciptakan sistem dan alat yang memudahkan manusia dalam berkomunikasi, menerima informasi, dan mendapatkan hiburan, mulai dari gambar, teks, suara, video, permainan, fasilitas internet, dan jejaring sosial yang disediakan oleh *gadget*.³

Memahami *Gadget* sendiri bisa membuat hidup kita lebih mudah. Oleh karena itu, anak bisa diberikan *gadget* dengan aturan dan bagian tertentu. Manfaatkan *gadget* sebagai media belajar yang menyenangkan. *Gadget* juga memiliki manfaat sebagai sarana belajar yang menyenangkan anak.⁴ Dengan mengonsumsi televisi dan gawai anak bisa dengan nyaman menghabiskan waktu di depan layar. Anak-anak menghindari aktifitas fisik, yang dapat menyebabkan kelebihan berat badan dan obesitas.⁵

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *Gadget* adalah suatu alat elektronik atau mekanik, yang mempunyai fungsi praktis.⁶ Maksudnya adalah bahwa *gadget* merupakan perkembangan teknologi berupa perangkat yang semakin praktis, mulai dari telepon genggam biasa hingga *smartphone* (telepon pintar), dari *MP3 player* hingga *notebook*, dan *computer PC* menjadi laptop, dan segala perangkat digital yang semakin praktis saat ini dapat digolongkan sebagai *gadget*.⁷

³ Hastri Rosiyanti dan Rahma Nurul Muthmainah, "Penggunaan Gadget sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar," Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika 4, no. 1, (2018): h. 29.

⁴ Tri suhardi dan esti utami, *Ayah & bunda mengatasi kecanduan gadget pada anak*, (Semarang: Sedangmulyo, 2019), h. 22.

⁵ Elizabeth T. Santosa, *Raising children in digital era*, (Jakarta: Geramedia, 2025), h. 6.

⁶ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011), hlm. 132.

⁷ Azimah subagijo, *DIET & DETOKS GADGET*. (Jakarta selatan: Mizan publika, 2020) h. 20-21.

Gadget atau dalam bahasa Indonesia *gawai* adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi yang praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.⁸

Gadget adalah istilah bahasa Inggris yang mengacu pada perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruannya. Artinya *gadget* yang dilengkapi teknologi terkini dan membuat hidup manusia lebih praktis dan akan terus bermunculan dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* merupakan perangkat yang berkaitan dengan perkembangan teknologi saat ini. Ini termasuk *gadget* seperti tablet, *smartphone*, dan *notebook*.⁹

Gadget selalu diartikan sebagai sesuatu yang lebih luar biasa atau dirancang dengan cerdas jika dibandingkan dengan teknologi biasa pada saat ditemukan. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang memegang peranan sangat penting di era globalisasi.

Gadget merupakan suatu perangkat elektronik yang memiliki strategi penggunaan yang praktis, namun sering digambarkan sebagai sesuatu yang baru. Saat ini, *gadget* sering digunakan sebagai media korespondensi mutakhir. Yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah pada unsur “kebaruan” yang diberikannya. Teknologi ini menjadi semakin baru setiap hari. Semakin banyaknya teknologi baru yang

⁸ Ir. Jarot wijnarko dan Ir. Esther setiawati, *Ayah baik ibu baik penting wr deget dan perilakuterhadap kemampuan anak*, (Jakarta selatan ,2016), h. 3.

⁹ Vivi Yumiarni, “Pengaruh Gadget terhadap Anak Usia Dini”, *Jurnal Literasiologi* 8, no. 2 (2022): h. 109.

disediakan oleh *gadget* tak lain dan tak bukan memberikan kemudahan pada setiap aktivitas manusia.¹⁰

Gadget dikembangkan dengan spesifikasi teknis yang tinggi dibandingkan teknologi lainnya. Jenis perangkat yang umum dikenal banyak orang adalah jenis telepon genggam. Pernyataan Clemes menyebutkan bahwa ponsel merupakan salah satu jenis perangkat berperforma tinggi yang telah ditemukan dan diterima secara luas di seluruh dunia.¹¹

“Menurut kamus, *gadget* adalah suatu alat elektronik berukuran kecil yang mempunyai fungsi khusus”.¹²

Awalnya *gadget* fokus pada alat komunikasi, namun berjalan waktu, alat tersebut semakin canggih dengan berbagai fitur yang memungkinkan penggunanya melakukan panggilan telepon, mengirim pesan, dan mengirim email. Kini dapat melakukan berbagai foto selfie, dan menggunakan foto objek dengan *gadget* yang satu ini.

Seiring dengan berkembangnya *gadget*, maknanya pun ikut berubah. Saat ini *gadget* tidak hanya diartikan dalam bentuk fisik (elektronik), namun juga berkembang dalam bentuk visual (*software*). Namun yang dimaksud dengan *gadget* tetaplah fungsinya yang memperlancar aktivitas manusia. Secara garis besar pengertian *gadget* adalah suatu perangkat teknologi yang mempunyai fungsi tertentu dan terus dikembangkan.

¹⁰ Nanda dan Sembiring, *Buku Saku Proses Pembelajaran Daring*, (Sumatera Utara, 2020), h. 1-19.

¹¹ Gandis Aulia Sintiesa, “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMK Al-Huda Kota Kediri” *Skripsi* 21, No. 1 (2020), <http://journal.umsurabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>.

¹² Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Riau: PGSD FIP Universitas Pahlawan Ruanku Tambusai), No. 01 Vol. 1 2017, h. 3

Berdasarkan pendapat-pendapat yang dikemukakan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *gadget* merupakan suatu perangkat elektronik yang bertujuan untuk mempermudah pencarian informasi dalam dunia *gadget*, yang mencakup berbagai macam *gadget*, seperti laptop, iPad, tablet, dan lain-lain.

2. Bentuk Penggunaan *Gadget*

Anak-anak dikenalkan oleh orang tuanya pada *gadget* bahkan banyak yang sebelum anak mampu untuk berbicara dan membaca. Banyak dari kalangan orang tua yang memberikan tontonan yang menarik bagi anak-anak karena merasa konten itu cocok untuk anak atau ketika anak menangis, orang tua mendiamkannya dengan cara memberikan *gadget* pada anak sehingga karena keseringan, makin lama anak menjadi ketagihan untuk melihatnya lagi. Kebanyakan orang tua juga memberikan *gadget* pada anaknya agar anak tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang tua atau tidak bermain ke luar rumah. Penggunaan *gadget* pada anak-anak ada batasannya agar tidak terjadi hal negatif yang dapat mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak seperti yang dijelaskan oleh WHO bahwa ada batasan *screen time* atau durasi untuk melihat layar digital (*gadget*, *televise*, dan lain sebagainya) untuk anak dibawah 5 tahun Lanca dan Saw menyatakan bahwa anak usia 1-4 tahun tidak boleh lebih dari satu jam. Anil & dan Shaik juga mengungkapkan bahwa efek penggunaan layar pada seseorang tergantung kepada beberapa faktor dan faktor yang paling penting ialah berapa lama durasi yang digunakan untuk melihat layar, penggunaan dalam waktu yang

lama dapat berpengaruh terhadap otak korteks frontal dan memiliki efek yang hampir sama dengan kokain.¹³

Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, Karena ada kekhawatiran mereka rentan terhadap perilaku belanja berlebihan. Faktanya penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari siswa SD dan SMP masih dilarang keras atau memerlukan pengawasan ketat.¹⁴

Ada beberapa macam jenis *gadget*, yaitu *smarthphone*, tablet, *ereader*, laptop dan *play station* (PS) semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang moder dan praktis. Misalnya *gadget* dalam bentuk *handphone* saat ini memiliki berbagai variasi OS (*Operating System*), seperti android, *windows phone* dan *blackberry*.¹⁵

Tren *gadget* dan kecanggihan teknologi di Indonesia terus meningkat. *Gadget* berkembang dengan sangat cepat. Oleh karena itu, penggunaan media digital seperti *gadget* harus ada pembatasan dan pengawasan orang tua, ketika anak-anak menggunakan *gadget* di mana saja dan pada umumnya penggunaan awal *gadget* hanya terbatas pada permainan, dan memanfaatkan *YouTube* berbeda dengan orang dewasa yang menggunakan perangkat untuk media *sosial*, *browsing*, *chatting*, dll. Mayoritas anak usia dini menggunakan *gadget* terjadi saat berada di rumah, seperti sepulang sekolah, saat makan dan tidur.

¹³ Nur Sri Rahayu, Elan, Sima Mulyadi, "Analisis Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini," Jurnal PAUD Agapedia 5, No. 2, Desember (2021): h. 204.

¹⁴ Nurhaeda, "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu", Early Childhood Education Indonesian Journal, (Palu : FKIP Universitas Muhammadiyah Palu), No. 2 Vol. 1, h. 71.

¹⁵ Okky Rachma Fajrin, Hubungan Tingkat., h. 3-4

3. Pengaruh *Gadget* terhadap Perkembangan Anak

Penggunaan *gadget* mempunyai dampak positif dan negatif terhadap tumbuh kembang anak. Dampak positifnya antara lain, namun tidak terbatas pada, mendukung perkembangan fungsi adaptif anak, memperluas pengetahuan anak, memperluas jaringan pertemanan, meningkatkan komunikasi, dan mendorong kreativitas anak. Dampak negatifnya antara lain anak menjadi kecanduan gawai, yang berarti mereka tidak bisa meninggalkan gawai untuk menjalankan seluruh aktivitas hidupnya, dan anak sulit berkonsentrasi pada dunia nyata; anak-anak cenderung terganggu oleh *gadget*nya. Dari pada bermain-main dengan teman, anak menjadi malas dalam berolahraga dan beraktivitas.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan memberikan dampak negatif bagi anak karena dapat mempengaruhi konsentrasinya dan meningkatkan ketergantungannya untuk dapat melakukan berbagai hal yang seharusnya dapat dilakukannya sendiri. Dampak lainnya adalah terbukanya akses internet pada perangkat yang menunjukkan kepada anak-anak segala sesuatu yang tidak boleh mereka lihat. Banyak anak yang mulai terobsesi dengan *gadget* dan lupa terhubung dengan lingkungan sekitar. Hal ini menimbulkan dampak psikologis, terutama hilangnya percaya diri, dan juga berdampak pada perkembangan fisik anak. Dampak negatif lainnya antara lain ketergantungan dan ketergantungan terhadap *gadget*, dampak negatif terhadap kesehatan fisik dan mental anak, melemahnya interaksi sosial antara anak dengan lingkungan, dan berdampak pada kemampuan kognitif anak.¹⁶

¹⁶ Yula Anggriani, "Pemanfaatan *Gadget* dalam meningkatkan minat baca Anak di keluarga," Jurnal perpustakaan Universitas Airlangga, Vol. 10 No. 2 (2020): 138–147.

4. Manfaat *Gadget*

Gadget adalah sebuah teknologi yang diciptakan manusia untuk mempermudah kehidupan. Tentu saja *gadget* memiliki banyak kelebihan. Kedua keunggulan ini adalah fitur dasar alat ini, hingga kemampuan opsional atau lanjutan. Misalnya saja, fungsi utama ponsel pintar adalah untuk melakukan panggilan dan mengirim pesan. Saat ini masih banyak fitur tambahan. Mulai dari Dengarkan musik, baca berita harian, temukan ide kreatif, dapatkan petunjuk arah, bahkan lakukan transaksi online semuanya menggunakan *smartphone* atau perangkat lainnya

Fungsi sekunder perangkat ini mungkin berbeda dari orang ke orang tergantung pada usia dan pekerjaan. Bagi pelajar, *gadget* sangat berguna untuk mencari informasi, bertukar pesan, transportasi, dan saran belajar *online*. Sebaliknya bagi pekerja kantor, *gadget* dapat berguna untuk bertukar pesan, mengecek jadwal kerja, menyimpan file sementara, bahkan memesan tiket pesawat. Sementara bagi ibu rumah tangga *gadget* bisa di pakai untuk bersosialisasi dengan teman atau tetangga, bertukar kabar dengan sesama orangtua dan juga dengan guru anak Anda juga dapat, mencari resep masakan dan berbelanja *online*.¹⁷

Faktanya, *gadget* sendiri membuat hidup kita lebih mudah. Dengan cara ini, generasi muda dapat diberikan alat-alat dengan pedoman dan segmen tertentu. Jadikan belajar menyenangkan dengan i. Perangkat juga memiliki manfaat untuk keperluan pembelajaran bagi anak. Misalnya, jika seorang ayah perlu membantu anaknya berbicara, putar video latihan berbicara dan perkenalkan anak tersebut. Minta generasi muda untuk menirunya.

¹⁷ Azimah subagijo, DIET & DETOKS *GADGET*... h. 22-24

Pelajari cara berhitung, mengenal warna, bentuk, huruf, binatang, dan lain-lain.

5. Bahaya *Gadget*

Intensitas peningkatan jumlah penggunaan *gadget* semakin meningkat oleh banyaknya orang dari latar belakang berbeda, tanpa memandang usia dan profesi, dan hal ini masuk akal. Semua kebutuhan manusia saat ini *gadget* tipis membuatnya mudah dan tersebar luas untuk memperolehnya. Terbukti bahwa *gadget* menawarkan solusi terhadap berbagai permasalahan suatu kebutuhan. Bagi banyak orang, hal ini dengan cepat berkembang menjadi suatu budaya baru.

Namun, ada kekurangan pada keberadaan *gadget* tersebut. Dengan banyaknya orang yang tertarik padanya karena kemudahan penggunaannya. Bahkan *gadget* pun bisa menimbulkan ketergantungan atau bahkan kecanduan. Seharusnya ada kekhawatiran mengenai hal ini. Sebab, alih-alih membuat hidup lebih mudah dan menyenangkan bagi manusia, *gadget* justru berpotensi menjadi musuh umat manusia.

Penggunaan *gadget* dilakukan dengan berlebihan sehingga akan menimbulkan masalah baru. Mulai dari kurangnya kreatif, gangguan privasi, insomnia, pengabaian keluarga komunikasi tatap muka yang buruk, banyak nya waktu terbuang sehingga kecanduan internet. Akibatnya pada suatu titik pengaruh *gadget* ini juga akan merusak hubungan interaksi seseorang di dalam keluarga, sekloah, maupun tempat kerjanya.¹⁸

¹⁸ Azimah subagijo, DIET & DETOKS *GADGET*.....h.26-28

6. Ciri-ciri Kecanduan *Gadget*

Jika seseorang mengalami kecanduan terhadap *gadget* tertentu, dia menghabiskan sebagian besar waktunya menggunakan *gadget* seperti *smartphone*, tablet, dan laptop. Nompobia adalah nama lain untuk perilaku ini (*no mobile phobia*), kecemasan parah terhadap aktivitas sehari-hari tanpa ponsel atau perangkat elektronik lainnya.

Menurut Dr. Kimberly young dari *Internet addiction center*: Orang-orang yang kecanduan *gadget* pada awalnya menganggap *gadget* mereka begitu merangsang sehingga menyita waktu mereka untuk menggunakannya. Mereka memutuskan untuk melepaskan diri dari masalah internet dan depresi, namun saat mereka bermain dengan *gadget*, lambat laun mereka kehabisan waktu, kesulitan menggunakan internet, dan kehilangan kendali atas kebiasaan mereka. Dibawah ini ciri-ciri anak yang kecanduan *gadget*, diantaranya:

- a. Saya sering tidak nyaman saat tidak membawa perangkat.
- b. Keinginan atau keenganan untuk melepaskan perangkat Anda, meski hanya sesaat.
- c. Sering menggunakan contraption di waktu makan
- d. Sering memeriksa status atau unggahan (postingan) pada contraption di waktu-waktu yang tidak lazim seperti tengah malam, di toilet, dan saat mengemudi.
- e. Sering berinteraksi dengan contraption dari pada dengan orang lain.
- f. Menghabiskan banyak waktu untuk membuat cuitan di twitter, membalas status-status di facebook, memposting gambar di

Instagram, atau mengirim surel kepada orang lain ketimbang tatap muka.

- g. Sering bermain *contraption*, ketimbang hal bermanfaat lainnya, seperti berolahraga, melukis, menyanyi, dan membaca buku.
- h. Cenderung untuk menggunakan *contraption*, padahal sedang sibuk dengan tugas sekolah atau pekerjaan kantor.¹⁹

7. Faktor-faktor Pengaruh Penggunaan *Gadget*

Ketertarikan anak terhadap aplikasi dan fitur *gadget* mendorong siswa untuk menggunakan *gadget*. Penggunaan teknologi oleh anak-anak didorong tidak hanya oleh anak-anak itu sendiri tetapi juga oleh orang tua yang memberikan anak-anak mereka akses terhadap teknologi. Ada beberapa alasan mengapa orang tua menghadiahkan *gadget* kepada anaknya. Untuk membantu anak menjadi lebih pintar, tidak terlalu pilih-pilih, bisa mengimbangi teman-temannya, dan sebagai imbalan atas sesuatu yang dilakukannya. Anak-anak akan sukses dan berbuat baik.²⁰

Penelitian lain menunjukkan bahwa motivasi pemberian *gadget* antara lain mengikuti keinginan anak, mengikuti perkembangan zaman, dan mempertimbangkan status sosial anak lebih sering berada di rumah, seperti diketahui, pemberian juga mencakup media bermain yang memamerkan *gadget* berteknologi. Faktor - faktor di atas mempengaruhi penggunaan *gadget* pada anak. Selain mendorong anak untuk menggunakan teknologi, orang tua juga memberikan insentif eksternal dengan memberikan akses terhadap berbagai perangkat.

¹⁹ Azimah subagijo, DIET & DETOKS *GADGET*. (Jakarta selatan: Mizan publika, 2020) h. 31-32

²⁰ Ria Novianti and Meyke Garzia, "Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini: Tantangan Baru orang Tua Milenial Abstrak,," Jurnal Obsesi 4, no. 2 (2020) : 1000– 1010.

Ketika seorang anak memiliki keterampilan sosial yang buruk, hal itu mempengaruhi perkembangan emosinya. Hal ini didukung oleh penelitian Moffitt yang menunjukkan bahwa perilaku antisosial mengarah pada gangguan sosioemosional dan merupakan tahap awal dari perilaku kriminal. Perkembangan emosi seorang anak dipengaruhi oleh cara ia berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut Derry Iswidharmajaya, faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* adalah:

1. Pecandu *gadget* pada dasarnya tertutup dan menghabiskan sebagian besar waktunya bermain *gadget*. Kecanduan ini dapat mempengaruhi keintiman dengan orang lain, lingkungan, dan rekan kerja, dan factor-faktor tersebut dapat menyebabkan anak menjadi menarik diri
 2. Dapat mempengaruhi kesehatan, penggunaan gawai secara berlebih dapat berdampak buruk bagi kesehatan, terutama kesehatan mata anak. Akibatnya terjadi kelelahan mata dan ketajaman penglihatan menurun.
 3. Gangguan tidur dapat menyebabkan rasa kantuk pada anak, sehingga waktu tidurnya dapat terganggu tanpa pengawasan orang tua. Anak-anak yang terus-menerus bermain gawai mungkin menderita gangguan tidur.²¹
8. Dampak positif dan negatif penggunaan *gadget*

Dampak pengaruh *gadget* terhadap perkembangan anak sangat besar dan mempunyai dua dampak yang relevan dengan pendidikan yaitu:

²¹ Adeng Hudaya, Ppengaruh *Gadget* terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta didik, (Jakarta:Vol. 4 No.2 April, 2018), h.90-91.

a. Dampak positif

- 1) Menambah pengetahuan. Dengan menggunakan *gadget* anakanak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya di sekolah. Misalnya kita bisa browsing internet dimana saja dan kapan saja yang kita ingin ketahui.
- 2) Memperluas jaringan persahabatan. *Gadget* dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media, jadi kita dapat dengan mudah untuk berbagi Bersama teman kita.
- 3) Mempermudah komunikasi. *Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia
- 4) Melatih kreativitas anak. Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak termasuk katagori ADHD atau hiperaktif diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi
- 5) Beradaptasi dengan zaman. Ssalah satu dampak positif *gadget* adalah akan membantu perkembangan seorang anak, artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekaang muncul *gadget* maka anak pun harus tau cara menggunakan *gadget*.²²

²² Indiana sunita dan Eva mayasari, yes or not *gadget* buat si buah hati. (Yogyakarta: Deepublish, 2017). h.67-68

b. Dampak negatif

- 1) Mengganggu kesehatan. *Gadget* dapat dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.
- 2) Dapat mengganggu perkembangan anak. *Gadget* memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games, dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menjelaskan pelajaran di depan salah satu siswa bermain *gadget* nya di belakang atau digunakan untuk hal-hal yang tidak baik.
- 3) Rawan terhadap tindakan kejahatan. Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update dimana saja. Jadi orang yang ingin berbuat jahat sangat mudah mencarinya dari hasil update nya yang dibidang terlalu sering.
- 4) Dapat mempengaruhi perilaku anak. Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final.²³

Peran orang tua dalam membimbing dan mencegah pengalaman negatif anak terhadap teknologi *gadget*. Hal itu terlihat dari usia anak dan tahap perkembangannya, pengenalan dan terdapat sejumlah kelompok umur yang menggunakan *gadget*. Sebab *gadget*

²³ Indiana sunita dan Eva mayasari, yes or not *gadget* buat si buah hati. (Yogyakarta: Deepublish, 2017). h.67-68

saja sebaiknya diberikan kepada anak dibawah usia lima tahun seputar pengenalan suara, warna, dan bentuk. Jumlahnya tidak banyak memberi anak kecil banyak kesempatan untuk bermain dengan perangkat elektronik. Di zaman sekarang yang terpenting bukan *gadgetnya*, tapi fungsi orang tua. Sebab, *gadget* hanyalah sekedar saran untuk mendidik generasi muda.

Berdasarkan temuan peneliti di Desa Cicadas Kecamatan Binong sudah menikmati dan tahu cara menggunakan *gadget*. Mayoritas menggunakan *gadget* seperti *smartphone* dan PC.

Rutinitas anak-anak yang menghabiskan waktunya bermain video game akan mengubah kondisi mentalnya secara signifikan. Psikologi anak-anak meningkat sebesar 60%, dan mereka yang menghabiskan lebih banyak uang sangat jelas bahwa lebih dari dua jam per hari untuk bermain game dari sini anak-anak yang menikmati bermain game selama lebih dari dua jam berisiko mengalami berbagai masalah. Masalah pada pikiran, seperti anak menjadi lebih kasar, mudah tersinggung, sensitif, santai, mudah tersinggung, tidak mampu berinteraksi dengan orang lain, dan emosional.

Permainan yang dimaksud mirip dengan permainan edukasi dan pertarungan dan berbagai permainan. Anak-anak yang sering menggunakan *gadget*, sering kali lebih suka bermain dan mengabaikan lingkungan sekitar. Memanfaatkan *gadget* daripada bermain bersama teman-teman di lingkungan tempat tinggal agar anak dapat berinteraksi secara social.

9. Solusi bagi anak yang kecanduan *gadget* agar sosio-emosionalnya tidak terganggu

Dalam mengatasi anak yang sudah ketergantungan dalam menggunakan *gadget* ada beberapa cara yang bisa dilakukan untuk mengatasi anak kecanduan penggunaan *gadget*? Ada, tapi semua orang tua ada bermain dengannya peran penting dalam masalah ini. Orang tua berperan besar dalam mendidik dan mencegah anak agar tidak menimbulkan dampak negatif bagi dirinya. Meski demikian, orang tua juga tidak bisa melarang anaknya menggunakan *gadget* karena anak bisa saja tertinggal zaman dan menjadikannya tertinggal dari teman-temannya.

Menurut Jovita Maria Ferliana M.Psi ada berbagai cara yang bisa dilakukan orang tua untuk mengontrol anaknya dalam menggunakan *gadget* sebagai berikut:

a. Pilih sesuai usia

Untuk anak usia dibawah 6 tahun jika ingin memberikan *gadget* sebaiknya hanya mengenalkan seputar warna, bentuk dan suara. Jangan memberikan kesempatan anak bermain dengan *gadget* dengan waktu lama. Karena pada usia ini *gadget* hanya sebagai salah satu bahan edukasi untuk anak.

b. Hindarkan kecanduan

Anak kecanduan *gadget* biasanya dikarenakan kurangnya pengontrolan dari orang tua ketika anak bermain *gadget*. Sehingga hingga anak sudah menjadi pengguna *gadget* secara continue hingga remaja bahkan seterusnya yang menyebabkan anak menjadi kecanduan menggunakan *gadget*. Orang tua harus ketat kepada anaknya namun jangan sampai bersikap otoriter. Selalu terapkan *reward* dan *punishments*.

c. Beradaptasi dengan zaman

Gadget juga memiliki dampak positif salahnya satunya membantu anak dalam mengikuti perkembangan zaman. Ibi semua membantu anak mengembangkan fungsi adaptifnya atau dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya bukan malah ketinggalan zaman. Tidak terlepas fungsi adaptif juga harus disesuaikan dengan budaya dan tempat seseorang.

d. Batasi waktu anak

Agar anak tidak kecanduan dalam menggunakan *gadget*, sejak dini berikan batasan waktu dalam menggunakannya. Apalagi memberikan *gadget* pada anak usia dini harus betul-betul memperhatikan durasi pemakaiannya. Contohnya boleh bermain *gadget* tapi hanya dalam kurun waktu 20 menit atau 30 menit, atau bisa juga hanya menggunakan *gadget* ketika hari libur, misalnya hari sabtu atau minggu. Karena pada usia 5 sampai 10 tahun orang tua harus memperbanyak waktu bergaul dengan anak, bukan anak banyak menghabiskan waktu hanya dengan *gadget*nya. Jika seiring bertambahnya usia, durasi pemakaian *gadget*nya bisa ditambah agar anak bisa lebih banyak menggali informasi dengan lingkungannya namun tidak terlepas dengan pengawasan orang tua.²⁴

²⁴ Riyanto imron, "Hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah dikabupaten lampung selatan", jurnal keperawatan, vol XIII, no. 2 (2017). Diakses pada tanggal 17 april 2020. H. 153-154

B. Perkembangan Emosional pada Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan

Perkembangan merupakan serangkaian perubahan progresif yang terjadi melalui proses pendewasaan dan pengalaman. Seperti yang di katakana van den Dele, pembangunan adalah perubahan kualitatif. Pertumbuhan bukan penambahan berat badan atau tinggi badan atau penambahan kekuatan manusia, melainkan suatu aktivitas. Dapat di katakan bahwa pertumbuhan adalah peningkatan kemampuan (keterampilan) pada struktur dan fungsi tubuh, yang lebih sulit dilakukan secara teratur dan dapat diprediksi, karena hal-hal yang dihasilkan dari pengasuhan berkaitan dengan motorik, kognitif, aspek sosial, dan kemampuan mental. Oleh karena itu, penting untuk diingat bahwa kedewasaan bukanlah penyebab terjadinya perubahan perilaku, namun merupakan tanda terjadinya satu proses mental.²⁹

Psikolog mempunyai sudut pandang yang berbeda-beda tentang apa yang dimaksud dengan pembangunan. Diantaranya adalah menyamakan pengertian pembangunan dengan dibedakan sebagian oleh pertumbuhan. Yang mana selain itu, ada dua kategori untuk membedakan keduanya: Besarnya perubahan yang bervariasi di antara keduanya termasuk didalamnya dan ada yang membedakannya berdasarkan sifat perubahannya disebabkan.

Para ahli yang sepakat bahwa keduanya memiliki arti yang sama menyatakan bahwa pertumbuhan atau perkembangan adalah serangkaian perubahan pada diri rohani dan jasmani seseorang. Manusia bergerak ke arah yang lebih baik, dan itu bagus.

²⁹ Nilawati Tadjuddin, Meneropong Perkembangan Anak dalam Prespektif Al-Quran, Heyra Media, Depok, 2014, h. 15

Para ahli yang membaginya berdasarkan tahapannya mengatakan bahwa perubahan tahapan fisik terjadi pada kesehatan fisik dan mental anak dalam jangka waktu tertentu, namun perkembangan adalah perubahan kondisi mental dan fisik seseorang sebagai akibatnya tumbuh dewasa. Perkembangan pikiran dan tubuh anak terbantu oleh kondisi lingkungan yang stabil dalam proses ekspresi kuatnya. Berdasarkan pemahaman tersebut terlihat bahwa cakupan pembangunan lebih besar dibandingkan dengan aspek fisik yang termasuk dalam pertumbuhan dan hanya perkembangan fisik yang termasuk dalam pertumbuhan psikologis.

Sebagai bagian dari proses persiapan dan persiapan, sistem berbeda yang kemungkinan besar akan gagal. Allah SWT menyoroti alasan mengapa seseorang tumbuh dan merasuki dari berbagai benda dalam kehidupan. Allah telah menegaskan Dalam Al-Qur'an surat Al-Mukminun ayat 67:

هُوَ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ تُرَابٍ ثُمَّ مِنْ نُطْفَةٍ ثُمَّ مِنْ عَلَقَةٍ ثُمَّ يُخْرِجُكُمْ طِفْلًا
ثُمَّ لِيَتَّبِعُوا أَسْدَكُمْ ثُمَّ لِيَتَّكُونُوا شُيُوخًا وَمِنْكُمْ مَنْ يُوَفِّي مِنْ قَبْلِ وَلِيَتَّبِعُوا أَجَلًا
مُسَمًّى وَأَعَلَّكُمْ تَعَفُّونَ ﴿٦٧﴾

“Dialah yang menciptakanmu dari tanah, kemudian dari setetes mani, lalu dari darah yang menggumpal, kemudian Dia lahirkan kamu sebagai seorang anak kecil, kemudian (Dia membiarkan) kamu sampai dewasa, lalu menjadi tua. (Akan tetapi,) di antara kamu ada yang dimatikan sebelum itu. (Dia pun membiarkan) agar kamu sampai kepada kurun waktu yang ditentukan dan agar kamu mengerti.”³⁰ (QS. Al-Mu'min ayat 67)

³⁰ Al-Qur'an Dan Terjemahnya. Al-Mu'min Ayat 67. (Cv Penerbit Diponegoro: Departemen Agama RI, 2010)., hal 475

Berdasarkan ayat di atas, hal itu mungkin bisa dimengerti perkembangan adalah sistem yang mendasari pembangunan manusia bumi, setetes air mani, segumpal darah sampai dia dilahirkan ke dunia sebagai seorang anak muda dan tumbuh menjadi dewasa sesuai dengan kejadian yang sebenarnya terlebih lagi, pikiran khusus mereka tertuju pada kematian mereka kemudian.

Menurut para ahli, perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan pada diri seseorang atau suatu organisme, baik fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah) menuju pada tingkat kedewasaan atau kematangan yang bersifat sistematis, progresif, yang masih terus berkembang dan berkesinambungan. Perkembangan setiap orang merupakan integrasi dari banyak proses, yakni biologis, kognitif, dan sosio-emosional. Ketiga proses ini saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu samalain.³¹

2. Pengertian Emosi

Emosi dapat didefinisikan dengan berbagai cara oleh para psikolog dengan berbagai perspektif teoritis. Emosi, menurut William James, adalah keadaan pikiran spiritualitas yang mengubah penampilan nyata pada tubuh. Goleman mendefinisikan emosi sebagai suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak.

Emosi dapat mencakup: mengekspresikan kebahagiaan dan kemarahan pada seseorang, atau kekhawatiran terhadap sesuatu. Kebanyakan ahli percaya bahwa suasana hati bertahan lebih lama dibandingkan emosi. Perilaku manusia, misalnya, tidak sopan akan marah. Mengenai unsur-unsur yang mempengaruhi terhadap

³¹ Nora Agustina. perkembangan peserta didik., Dipublish, 2018., hal.

perkembangan emosi anak, banyak penelitian tentang emosi anak-anak menunjukkan bahwa perkembangan emosi mereka bergantung pada faktor-faktor seperti usia dan pembelajaran.

Menurut Zuhairini, emosi diartikan sebagai perasaan yang muncul melampaui batas, terkadang di luar kendali seseorang, dan berujung pada rusaknya hubungan pribadi seseorang dengan dunia luar. Damsimo berpendapat bahwa emosi adalah reaksi positif atau negatif terhadap objek, peristiwa, atau situasi yang diterima atau dirasakan seseorang.³²

Menurut Darwin, pengertian emosi adalah gejala psikofisik yang mempengaruhi persepsi, sikap, dan perilaku, serta diwujudkan dalam bentuk ekspresi tertentu. Emosi merupakan sensasi psikologis karena berhubungan langsung dengan jiwa dan raga. Ketika emosi bahagia muncul, secara psikis anda merasa puas, namun secara fisik, berarti hati dan Langkah anda terasa ringan dan belum saatnya berteriak kegirangan, namun tidak semua orang seperti itu, dan terkadang anda tidak merasakannya. Terkadang orang menitikkan air mata meski sedang bahagia, dan terkadang kesedihan yang sama tidak membawa penderitaan yang sama.³³

Emosi diartikan sebagai sinyal emosional kehidupan mental dalam pikiran manusia, biasanya berhubungan langsung dengan gejala psikologis.³⁴ Faktanya, perasaan tidak selalu benar. Seperti sedih dan terpaku pada bentuk dan ukurannya, cinta adalah

³² Fadhilah, "Dinamika Emosi Dari keluarga Yang Bercerai", Jurnal Psikosains, (2014) Vol 9. No 2, 101-112

³³ M.Darwis Hude, Emosi Penjelajahan Religio-Psikologis Tentang Emosi Manusia Dalam Al Qu'an, (Jakarta : Erlangga, 2006), hlm. 19

³⁴ Rosley Marlioni, Psikologi Umum (Bandung : CV Pustaka Setia, 2010), hlm.221

emosi lain seperti kesedihan dan menyesuaikan bentuk dan ukurannya. Perbedaan besar dan tebalnya berasal dari hati dan orangnya. Pergeseran situasi yang sering terjadi perubahan biasanya terjadi ketika sesuatu terjadi secara tiba-tiba pada manusia. Bisa juga dilakukan, selain yang menarik perhatian di setiap kejadian memunculkan perasaan.

Penjelasan di atas memungkinkan kita untuk menarik kesimpulan terkait Perubahan adalah bagian dari keadaan emosional sadar dan kompleks, dengan signifikansi ini menyebar melalui perubahan perilaku dan masalah psikologis lainnya, seperti observasi, persepsi, pemikiran, keinginan dan reaksi.

3. Pengertian Perkembangan Emosi

Ekspresi emosi selama perkembangan emosi setiap hari, anak berinteraksi dengan orang lain. Menurut Yusuf, pertumbuhan sosial dan emosional, khususnya evolusi perilaku anak seiring dengan penyesuaian diri terhadap peraturan hal ini berdampak pada komunitas dimana anak tersebut tinggal. Selain itu Yamin dan Jamila Sabri Senan berpendapat bahwa perkembangan sosial emosional meliputi perubahan hubungan individu dengan orang lain, perubahan emosi, dan perubahan perilakunya³⁵. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa emosi, khususnya bagaimana perilaku anak berkembang, harus mematuhi pedoman yang ada di masyarakat.

Pengembangan didasarkan pada pengertian dan penjelasan di atas. Perkembangan sosial dan emosional pada anak usia dini merupakan perkembangan sosial dan emosional pada anak usia dini

³⁵ Yamin, Jamila Sabri Sunan, Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini (Ciputat: Gaung Persada Press Group, 2013), 182.

yang memperhatikan perkembangan sosial dan emosional yang berbasis pada aspek keterampilan sosial dan pengendalian emosi. Letak kegiatan tersebut ditentukan oleh usia dan tingkatan anak membina pertumbuhan melalui stimulasi yang terangkum dalam aktivitas emosional dan interpersonal yang terlihat pada gejala anak usia dini.

4. Kemampuan Kecerdasan Emosional

Memahami perkembangan anak sangatlah penting, ciri-ciri yang menentukan dari setiap perkembangan. Anak usia prasekolah seringkali bebas mengungkapkan perasaannya dan terbuka. Pada usia ini, anak sering kali menunjukkan sikap marah. Anak-anak pada usia ini sering kali menunjukkan rasa cemburu. Mereka biasanya bersaing untuk mendapatkan perhatian guru.

Dalam penelitian psikologi Sigmund Freud dikatakan bahwa bagaimanapun diri seseorang yang diekspresikan dalam emosi adalah cinta, kemarahan, takut, keterkejutan, dan lain-lain. Sistem limbik, termasuk:

- a. Emosi terbagi menjadi dua kategori, yaitu bahagia dan sedih, mempunyai rentang yang panjang (spasial). Misalnya senang karena dengan perluasannya, sedih karena tidak senang memiliki kekurangan, takut karena memegang senjata, dan sebagainya.
- b. Kebanggaan merupakan respons cepat yang berhubungan untuk mencapai tujuan dan memenuhi kebutuhan.
- c. Frustrasi muncul karena tidak mendapatkan apa yang diinginkan dan tidak dapat dikendalikan.
- d. Marah, marah ketika tujuan suatu perbuatan dilarang, dapat mempengaruhi diri sendiri. Sehingga sangat rentan terhadap

pengaruh dendam yang menimbulkan kerusakan atau kematian.

- e. Takut (*fear*), adalah persepsi umum tentang hal yang tidak terduga, tidak diketahui dan stimulus kuat yang menghancurkan situasi sebelumnya.
 - f. Respon kaget merupakan respon spesifik terhadap tindakan internal yang tiba-tiba seperti membuka mata, membuka mulut, memgang kepala dan menarik leher.
 - g. Cinta (*love*), kehangatan cinta merasuki orang lain dan bertambah jika orang lain membalas cintanya. Seperti peningkatan pernafasan, tekanan darah dan sesak nafas/berkeringat
 - h. Benci (*hate*), merupakan kekuatan yang mencoba menghancurkan cara hidup manusia. Kebencian pada diri sendiri, kecemburuan, dan kesombongan adalah bentuk kemarahan lainnya.³⁶.
5. Macam-macam Perkembangan Emosional Anak

a. *Microsystem*

Microsystem adalah kondisi lingkungan terdekat yang memberi makna tertentu bagi perkembangan anak: lingkungan keluarga, teman sebaya, sekolah dan lingkungan tetangga terdekat. Di dalam *microsystem* ini anak berinteraksi secara langsung dengan orang tua, teman sebaya, guru, dan orang-orang lain yang berarti. Seperti didalam proses interaksi dari upaya melaksanakan tugas perkembangan, peserta didik atau anak berinteraksi tidak secara pasif dengan menerima pengalaman,

³⁶ Hamza B. Uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008) , 199.

tetapi setiap individu secara aktif saling menerima dan memberi pengalaman.

b. *Mesosystem*

Mesosystem merupakan perekat diantara faktor dalam *microsystem*. Pengalaman yang diperoleh anak di dalam keluarga pasti akan memiliki keterkaitan dengan pengalaman anak di sekolah, begitu pula halnya pengalaman anak dengan lingkungan pergaulan dengan teman sebaya dan orang-orang dewasa lainnya. Contohnya adalah hubungan antara pengalaman dalam keluarga dengan pengalaman di sekolah, dan antara keluarga dengan teman sebaya.

c. *Exosystem*

Exosystem adalah kondisi dan pengalaman anak yang berbeda dari pengalaman sebelumnya, dimana guru dan anak sama-sama mengalami pengalaman baru yang diperolehnya dari lingkungan yang berbeda. Hal tersebut juga memiliki peran yang sangat kuat dalam pembentukan perkembangan anak, atau mungkin sebaliknya dapat menghambat perkembangan anak

d. *Macrosystem*

Macrosystem berkaitan dengan lingkup budaya yang lebih luas, namun memiliki peran yang sangat kuat dalam pembentukan konsep berpikir dan berperilaku anak. Budaya sebetulnya merujuk pada hasil buah pikiran manusia dalam komunitas masyarakat dalam konteks etnisitas. Budaya mencakup konsep yang melekat didalamnya, baik perangkat keras dan lunak. Sistem pengetahuan dan teknologi, sistem religi, sistem bahasa, kebiasaan, adat istiadat, serta sistem moral dan nilai melalui proses enkulturasi, sosialisasi, dan resosialisasi akan

terinternalisasi dalam pribadi, yang kemudian terefleksi dalam proses berfikir dan berperilaku sesuai etnisitas dalam budanya.

e. *Chronosystem*

Dalam konteks perkembangan, anak secara empiris mengalami perubahan dari generasi kegenerasi. Apa yang anak peroleh dan internalisasi dalam schematanya sekarang ini amat berbeda dengan perolehan orang tuanya ketika masa anak-anak. Sekarang ini proses perkembangan dan pembelajaran anak sangat berbeda. Pola pengasuhan anak, anak yang telah mampu menggunakan komputer atau internet yang merembah dan menjadi sebuah kebutuhan berbagai lapisan masyarakat telah mempengaruhi proses tersebut.

f. *Sosial kognition*

Proses perkembangan sosial adalah suatu tugas yang harus dijalani oleh anak. Dalam proses perkembangan tersebut, anak berhadapan dengan nilai dan norma yang berbeda dari oranglain, dan akan berhadapan dengan pikiran dan pendapat orang lain dalam lingkungan pergaulan dan masyarakat dalam budaya. Kesadaran anak akan perbedaan secara faktual itu dihadapi setiap saat, dan disinilah anak sepatutnya mampu membangun kesadaran berpikir bahwa perbedaan itu faktual dan harus diterima keberadaannya. Inilah yang disebut dengan kognisi sosial atau social cognition.³⁷

6. Fungsi dan jenis Ekspresi Emosi pada anak

a. Peran emosi dalam tumbuh kembang anak adalah:

1. Emosi merupakan salah satu bentuk komunikasi

³⁷ I Nyoman Surna, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: Erlangga. 2014), h. 116

2. Emosi berperan dalam mempengaruhi kepribadian dan adaptasi terhadap lingkungan.
 3. Mengulangi perilaku yang sama bisa menjadi kebiasaan.
 4. Emosi dapat mempengaruhi iklim psikologis lingkungan.
- b. Ekspresi wajah anak yang berbeda-beda

Emosi yang umum meliputi ketakutan, kekhawatiran/kecemasan, kemarahan, kecemburuan, kesedihan, rasa ingin tahu, kegembiraan/kegembiraan, dan cinta. Berikut merupakan bentuk-bentuk emosi Anak:

1) Ketakutan

Ketakutan adalah perasaan terancam oleh benda berbahaya ketakutan akan sesuatu berlanjut ketahap

- a. Pada mulanya anak tersebut tidak merasa takut karena ia belum mengenali kemungkinan-kemungkinan yang terdapat pada benda tersebut.
- b. Munculnya rasa takut setelah merasakan bahaya.
- c. Rasa takut bisa hilang kembali setelah mengetahui cara-cara menghindari bahaya.

2) Kecanggungan

Kecanggungan, seperti halnya rasa malu, adalah reaksi ketakutan terhadap orang lain, bukan terhadap objek atau situasi. Kecanggungan berbeda dengan rasa malu, rasa malu muncul bukan karena orang asing atau akrab yang mengenakan pakaian yang tidak biasa, tetapi karena keraguan terhadap perilaku diri sendiri dan penilaian diri orang lain. Oleh karena itu, kelelahan merupakan suatu keadaan kecemasan yang mempengaruhi rasa percaya diri.

3) Rasa Khawatir

Khawatir biasanya digambarkan sebagai rasa takut yang khayalan atau tidak rasional. Berbeda dengan ketakutan yang sebenarnya, kekhawatiran tidak disebabkan langsung oleh rangsangan lingkungan, namun merupakan produk dari pikiran anak itu sendiri. Ketakutan terjadi ketika kita memikirkan situasi berbahaya yang berpotensi meningkat. Adalah normal bagi anak-anak yang paling mampu menyesuaikan diri untuk mengalami kecemasan pada masa kanak-kanak.

4) Kecemasan

Kecemasan adalah keadaan mental yang tidak menyenangkan ketika dihadapkan pada ancaman atau rasa sakit yang yang dibayangkan. Ketakutan akan intensitas yang sesuai dapat dipandang positif sebagai motivasi. Jika kekuatan tersebut sangat kekuatannya sangat kuat dan negatif, justru dapat menimbulkan kerugian dan mempengaruhi kondisi fisik dan psikologis orang yang terkena dampak.

5) Kemarahan

Kemarahan adalah ekspresi masa kanak-kanak yang lebih umum di masa kanak-kanak dibandingkan rasa takut. Pasalnya, rangsangan yang memicu perasaan marah semakin meningkat, dan anak belajar sejak dini bahwa marah adalah cara yang ampuh untuk mendapatkan perhatian atau mewujudkan keinginannya.

6) Kecemburuan

Kecemburuan adalah reaksi normal terhadap kehilangan kasih sayang yang nyata atau yang dibayangkan atau ancaman kehilangan kasih sayang.

7) Emosi suka cita

Sukacita adalah emosi yang menyenangkan yang juga dikenal sebagai kegembiraan, kenikmatan, dan kebahagiaan. Intensitas kegembiraan, tingkat kegembiraan, dan cara pengungkapannya sampai batas tertentu dapat diprediksi pada setiap anak. Misalnya, ada tren usia yang dapat diprediksi. Artinya anak yang lebih kecil merasa lebih bahagia dibandingkan anak yang lebih tua.

8) Duka

Duka adalah trauma psikologis dan rasa sakit emosional yang disebabkan oleh kehilangan orang yang dicintai.

7. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosional

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak dipengaruhi oleh:

a. Faktor lingkungan sosial yang menyenangkan anak

Anak mempunyai hubungan yang menyenangkan dengan masyarakat, apalagi tumbuh kembang anak akan terpacu bersama anggota keluarga. Kecenderungan untuk melepaskan dan menjadi lebih fokus pada sifat-sifat lain yang mendorong konformitas sosial dan pribadi yang lebih baik.

b. Faktor emosi

Penolakan menyebabkan kurangnya hubungan atau ikatan emosional. Gangguan kepribadian dapat disebabkan oleh anggota keluarga pada anak. Kepuasan emosional, sebaliknya,

mendorong pertumbuhan. Karakter anak mengembangkan stabilitas.

c. Metode mendidik anak

Keluarga permisif biasanya membesarkan anak-anaknya agar mempunyai kendali emosi namun kehilangan rasa tanggung jawab. Mereka yang berpenghasilan rendah dan sering melakukan sesuatu dengan buruk, sedangkan orang tua membesarkan anak-anak mereka dengan penyesuaian pribadi dan sosial yang lebih demokratis.

d. Beban tanggungjawab yang berlebihan

Anak yang sejak kecil diajarkan untuk mengurus rumah, termasuk mengurus adiknya, yang dilakukannya dalam hal ini kemungkinan mempunyai kecenderungan untuk menumbuhkan perilaku tertib sepanjang hidupnya, termasuk pada anak sejak dini pada, dia diberi tanggung jawab atas adik-adiknya.

e. Faktor keluarga

Anak yang berkembang dalam konteks keluarga Mayoritas akan bertindak otoriter serta anak-anak yang tumbuh dan berkembang di tengah keluarga yang berpisah. Kemungkinan anak akan tumbuh menjadi anak yang cemas dan sulit percaya serta agak kaku.

f. Faktor yang merangsang lingkungan

Salah satu insentifnya adalah lingkungan yang menstimulasi. Dalam tumbuh kembang anak, lingkungan yang memberikan rangsangan dapat menjamin anak mempunyai lingkungan yang sehat baik jasmani maupun rohani, sedangkan kurangnya rangsangan dapat mengakibatkan tumbuh kembang anak tidak mencapai potensinya.

a. Faktor penghambat perkembangan sosial dan emosional

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak dan menjadi pribadi yang berintegrasi secara sosial adalah:

- 1) Kesempatan yang penuh untuk sosialisasi adalah penting karena anak-anak tidak dapat hidup bermasyarakat dengan orang lain. Jika sebagian besar waktu mereka dipergunakan seorang diri. Tahun demi tahun mereka semakin membutuhkan kesempatan untuk bergaul tidak hanya dengan anak yang umur dan tingkat perkembangan sama, tetapi juga dengan dewasa yang umurnya dan lingkungan berbeda
- 2) Dalam keadaan bersama-sama anak-anak tidak hanya harus mampu berkomunikasi dalam kata-kata yang dapat dimengerti orang lain. Tetapi juga harus mampu berbicara tentang topik yang dapat dipahami dan menarik bagi orang lain
- 3) Anak akan belajar bersosialisasi hanya apabila mereka mempunyai motivasi untuk melakukannya. Motivasi sebagian besar bergantung pada tingkat kepuasan yang dapat diberikan oleh aktivitas sosial kepada anak. Jika mereka memperoleh kesenangan melalui hubungan dengan orang lain, mereka akan mengulangi hubungan tersebut. Sebaliknya jika hubungan social hanya memberikan kegembiraan sedikit, mereka akan menghindarinya.
- 4) Metode belajar yang efektif dengan bimbingan adalah dengan metode belajar efektif anak-anak dapat mempelajari beberapa pola perilaku yang penting bagi

penyesuaian social yang baik. Mereka juga belajar dengan mempraktekkan peran, yaitu dengan menirukan orang yang dijadikan tujuan identifikasi dirinya. Akan tetapi, mereka akan belajar lebih cepat dengan hasil akhir yang lebih baik jika mereka diajar oleh seseorang yang dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar dan memilihkan teman sejawat sehingga mereka akan mempunyai contoh yang baik untuk ditiru.

Semua orang adalah makhluk sosial sejak lahir hingga dia memelihara kontak terus-menerus dengan orang lain sepanjang hidupnya atau dengan kata lain menjaga hubungan interpersonal, berkaitan dengan orang lain Yang dimaksud dengan “intersersal” adalah berbagai kegiatan yang berbeda-beda, baik kegiatan yang dikembangkan semata-mata berdasarkan naluri atau eksak melalui metode pembelajaran tertentu faktor yang mempengaruhi. Ada banyak variasi internal dan eksternal dalam perkembangan anak internal mengacu pada aspek-aspek tersebut berasal dari dalam diri anak, seperti sifat-sifat yang diwariskan. Sedangkan eksternal merujuk pada individu yang bersangkutan sebagai faktor yang dimaksud, misalnya faktor eksternal.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak adalah sebagai berikut:

- 1) Kondisi anak, kondisi individu anak, seperti: kesehatan anak yang buruk atau cacat fisik, diantaranya adalah perasaan rendah diri, mudah tersinggung dan menarik diri dari lingkungan kepribadian anak tersebut.
- 2) Faktor pembelajaran, atau pengalaman belajar anak, menentukan reaksi apa yang mungkin terjadi ketika marah.

Perkembangan pembelajaran mendukung perkembangan emosi, seperti anak belajar mengekspresikan emosi melalui perilaku.

- 3) Belajar dengan meniru: Anak dengan mudah meniru apa yang dilakukan orang dewasa di sekitarnya dan belajar mengekspresikan emosi berdasarkan apa yang diamatinya. Anak-anak membandingkan diri mereka dengan respons emosional orang-orang yang mereka agumi. Termasuk bagaimana anak belajar dengan meniru kebiasaan orang tua dan anggota keluarganya. Jika orang tua sering menggunakan *gadget*, kemungkinan besar anak ingin menggunakannya juga. Itu sebabnya cukup banyak orang tua yang memberikan *gadget* kepada putra-putrinya.
- 4) Melalui bimbingan dan pengawasan, anak belajar merespon emosi yang dapat diterima. Anak diajarkan untuk tidak bereaksi secara emosional ketika menerima rangsangan yang menimbulkan emosi tidak menyenangkan.
- 5) Belajar melalui pengondisian.

Secara umum, ada dua faktor yang mempengaruhi tahap optimal tumbuh kembang anak, yaitu faktor eksternal (dari luar) dan internal (dari dalam). Faktor di dalamnya adalah faktor yang dimiliki oleh anak itu sendiri, baik itu sesuatu yang dimiliki anak itu secara bawaan maupun melalui pengalaman. Faktor internal tersebut menurut Kementerian Kesehatan antara lain: 1) warisan dari orang tua; 2) kognitif dan kecerdasan; 3) kondisi kelenjar bagian dalam tubuh; dan 4) beberapa perasaan dan karakteristik

Di atas telah disebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi adalah faktor kedewasaan dan pembelajaran. Peran faktor kematangan meliputi perkembangan intelektual yang

menciptakan kemampuan memahami makna-mana yang sebelumnya tidak dipahami. Dan perkembangan kelenjar endokrin penting untuk pematangan perilaku emosional. Selain itu, kelenjar adrenal yang berperan penting dalam produksi energy, menyusut dengan cepat setelah bayi lahir, dan kemudian membesar kembali pada usia lima tahun. Pertumbuhan mereka secara bertahap melambat antara usia 5 dan 11 tahun dan meningkat lagi pada usia 16 tahun.

Peran faktor pembelajaran yang juga mendukung contoh kemajuan besar pada masa remaja adalah: maju melalui eksperimen, maju dengan meniru identitas, maju dengan ID, maju dengan membentuk, khususnya melalui afiliasi, dan belajar melalui persiapan atau belajar di bawah arahan dan arahan dan pengawasan. Jika Anda memahami variabel-variabel di atas, pengembangan respons yang mendalam dapat dimungkinkan sesuai dengan kondisi anak dan faktor utamanya adalah gaya pengasuhan orang tua, dimana pada awal kehidupan seorang anak, anak memperoleh pengalaman yang berarti. Ketika dekat dengan respons rumah dari keluarga terdekat, khususnya wali, anak-anak mulai memperhatikan dan meniru cara berperilaku orang lain. Hal ini berdampak pada perkembangan emosi anak seiring bertambahnya usia, yang pada akhirnya membentuk kepribadian anak.

Selain faktor-faktor tersebut, kemajuan diri anak juga dipengaruhi oleh kondisi yang dialami anak, misalnya penyakit, iklim rumah, cara orang tua mendidiknya, pergaulan anak dengan kerabat, pergaulan dengan teman sebaya, asuransi yang berlebihan, keinginan dan arahan orang tua. Kondisi fisik seperti kesehatan dan kondisi psikis seperti kecerdasan, cita-cita, dan kecemasan

merupakan dua contoh faktor yang dapat membangkitkan emosi seseorang.

Pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak terutama dari segi emosi, seperti teori blank slate John Locke dalam Muttakhidah yang mengatakan bahwa setiap anak dilahirkan seperti selembar kertas putih kosong dan kemudian akan berkembang sesuai dengan keinginannya sendiri. Pengaruh lingkungan khususnya lingkungan keluarga, dalam hal ini memberikan sesuatu kepada anak erat kaitannya dengan cara orangtua mendidik juga berdampak pada perkembangan emosi anak. dengan memberikan barang secara Cuma Cuma, anak akan mulai kehilangan fokus terhadap lingkungan sekitar dan menjadi lebih tertarik terhadap barang tersebut.

Diperkuat dengan teori Iswidharmanjaya dalam bukunya “Saat Anak Bermain *Gadget*) terungkap bahwa penggunaan *gadget* yang terlalu sering membuat anak menjadi kecanduan sehingga berdampak buruk pada kepribadian anak. Dampak tersebut antara lain adalah bahaya radiasi, kreativitas anak menurun, anak suka menyendiri kesehatan mata terganggu, gangguan tidur, kesehatan otak terganggu, terpapar perilaku kekerasan, menjadi orang yang tertutup. jika anak lebih sering menggunakan gawai, pengaruhnya akan meningkat sebesar.

Menurut Romo dalam Yumarni penggunaan *gadget* sehari hari dalam durasi yang panjang dan terus menerus dapat mendorong anak menjadi pribadi yang antisosial, sehingga menyebabkan gangguan sosio emosional berkurangnya aktivitas sosial atau perilaku menyadari pada anak akan menyebabkan ia kehilangan

interaksi dengan lingkungan, sehingga akan mempengaruhi kemampuannya dalam mengembangkan aspek emosional.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni dan rekan rekanya, ada hubungan antara waktu yang mereka habiskan untuk bermain pada perangkat dan keadaan mental dan emosional siswa. Kekambuhan dan tekanan yang digunakan anak-anak untuk mengakses alat-alat akan berdampak pada perubahan psikologis dan mendalam mereka, didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh College of Western Australia bahwa 45% anak-anak berusia 8 tahun dan 80% anak-anak berusia 16 tahun menghabiskan waktu 2 jam setiap hari bermain dengan perangkat.

Beberapa spekulasi di atas menguraikan bahwa penggunaan alat dapat berdampak pada perkembangan pribadi, mental, dan sosial anak jika digunakan secara terus-menerus dan tidak perlu. Beberapa penelitian di atas juga menegaskan bahwa alat-alat tersebut berhubungan dengan kedekatan dengan rumah dan kesejahteraan psikologis anak-anak jika mereka terlibat melebihi waktu terbaik untuk menggunakan alat tersebut. Sesuai dengan hipotesis yang masuk akal, fiksasi alat-alat elektronik mempunyai pengaruh yang berarti terhadap aktivitas publik anak muda. Selain itu, ada hubungan yang baik dalam hal sosial dan perkembangan peristiwa yang mendalam di kalangan anak muda. Hal ini disebabkan kemampuan anak dalam mengendalikan emosinya dalam lingkungan sosial berkaitan dengan keterampilan sosialnya.

C. Indikator Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Emosi

a. Indikator Penggunaan *Gadget*

Menurut Walid menjelaskan indikator penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut:

1. Menambah Pengetahuan

Dengan menggunakan *gadget* yang berteknologi tinggi dan canggih. Maka dapat dengan mudah dan cepat mendapatkan informasi dalam segala bidang yang diperlukan.

2. Menambah Kreativitas

Kemajuan teknologi telah mampu menciptakan berbagai macam permainan yang kreatif dan menantang. Permainan tersebut memiliki daya kreativitas tinggi yang terdapat di *gadget*.

3. Mengganggu Konsentrasi Belajar

Kenyataan yang terjadi saat ini *gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi seperti game, kamera, video dan lainnya. Sehingga fitur-fitur yang ada dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah ataupun di luar sekolah

4. Mempengaruhi Perilaku Anak

Kemajuan teknologi dapat berpotensi membuat anak cepat merasa puas dengan pengetahuan yang didapatkannya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet ataupun *gadget* adalah pengetahuan yang sangat lengkap.³⁸

b. Indikator Perkembangan Emosi

Dalam buku Harlock tentang psikologi perkembangan, emosi masa kanak-kanak meliputi kemarahan, ketakutan, iri hati,

³⁸ Walid, Ahmad. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Karakter Siswa. 2020. Hal 4

kegembiraan, kecemburuan, kesedihan, rasa ingin tahu, dan cinta. Emosi yang ditampilkan dalam buku psikologi perkembangan karya jarja antara lain kemarahan, keterkejutan, kekecewaan, ketertarikan, ketakutan, dan ketegangan. Buku Masganti lainnya mencantumkan kebahagiaan, kesedihan, kemarahan, dan ketakutan sebagai jenis emosi.³⁹

Menurut goleman dalam bukunya yang berjudul *Emotional Intellegenci* terdapat beberapa aspek dalam indicator dalam emosional anak sebagai berikut:⁴⁰

1. Aspek Mandiri
 - a. Mampu menyelesaikan dengan baik Patuh
2. Aspek Patuh
 - a. Mampu memenuhi keperluan pribadinya selama proses kegiatan
 - b. Dapat mengikuti aturan dalam kelas
3. Aspek Tenang
 - a. Mempunyai control diri dari awal hingga akhir kegiatan untuk tidak saling mengganggu.
4. Percaya Diri
 - a. Tidak ragu-ragu dalam mengerjakan tugas atau dalam melakukan kegiatan
 - b. Mampu melawan rasa takut ketika diminta maju kedepan.
5. Aspek Semangat
 - a. Antusias ketika diminta mengikuti kegiatan.
 - b. Tidak mudah putus asa

³⁹ Hasbi Muhammad, "Akhlak Tasawuf," in *E-Book*, ed. Najmah St (Yogyakarta: TrustMedia Publishing, 2020), 289.

⁴⁰ Ana Setyowati, Hubungan Antar Kecerdasan Emosional Dengan Resiliensi Pada Siswi Penguni Rumah Damai, Jurnal, Vol.7, No 1, April 2010, hlm. 73

6. Aspek Konsisten

- a. Mengikuti kegiatan awal hingga akhir tanpa mengeluh.
- b. Bersikap dan berperilaku sesuai dengan perkataan.

c. Indikator Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Emosional

Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari sesuatu, baik individu atau suatu benda, yang membantu membentuk kepribadian, keyakinan, dan aktivitas seseorang. Dampak merupakan suatu keadaan dimana terdapat hubungan proporsional atau sebab akibat antara apa yang berdampak dengan apa yang terkena dampak. Pengaruh dalam referensi Kata Bahasa Indonesia Besar sekali adalah suatu konflik, suatu dampak yang mempunyai akibat baik yang positif maupun yang merugikan. Mengutip Simamora dalam Marpaung dikatakan bahwa pengaruh terbagi menjadi dua pengertian, yaitu:

- a) Pengaruh positif, yaitu keinginan untuk membujuk, mempengaruhi atau mengesankan orang lain, dengan maksud untuk mendukung keinginan baik.
- b) Pengaruh negatif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau mengesankan orang lain, dengan maksud agar mereka menyerah pada keinginan yang buruk serta menimbulkan akibat tertentu.

Arti pengaruh menurut Kamil, dalam Marpaung adalah adanya perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh si penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Kemungkinan pengaruh terhadap pengetahuan, sikap, dan perilaku seseorang. Oleh karena itu pengaruh dapat juga dimaknai sebagai

perubahan atau penguatan keyakinan pada pengetahuan, sikap, serta tindakan seseorang setelah menerima suatu pesan.⁴¹

Kecanggihan sebuah *smartphone* dengan beragam fitur dan aplikasi yang dapat diinstall secara gratis pada *smartphone*, menjadikan *smartphone* diminati oleh anak-anak, yang jika dibiarkan akan ketagihan, anak akan mulai kecanduan *gadget* apabila tidak dikontrol dengan baik, salah satunya dapat berdampak pada perkembangan emosional dan juga akhlak anak.

Dampak tersebut lambat laun akan mempengaruhi kemampuan anak dalam menerima informasi ketika belajar, ketika fokusnya terbagi antara belajar dan menggunakan *gadget*, hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hanika yang menunjukkan bahwa ketidakmampuan menerima informasi secara utuh disebabkan oleh banyak hal, salah satunya ini adalah gangguan yang menjengkelkan. Optimalisasi pesan dalam proses ini sangat sempurna, mengutip pendapat Robert Kaunt dalam Sparks bahwa orang yang menggunakan *handphone* secara berlebihan kehilangan rentang perhatiannya yang pendek atau dengan kata lain, gangguan pemusatan perhatian.

Pada tingkat ini, mereka tidak dapat sepenuhnya memahami informasi yang dikimkan karena teknologi seperti *handphone* atau *smartphone* menimbulkan gangguan. Dampak jangka panjang yang dapat timbul akibat penggunaan *handphone* secara berlebihan adalah akan mengalami gangguan kesehatan. Kaunt selanjutnya menjelaskan bahwa semakin banyak anggota keluarga menggunakan internet, mereka menjadi semakin terisolasi dan semakin banyak gangguan yang tidak dapat

⁴¹ Marpaung, "Pengaruh penggunaan *Gadget* Dalam kehidupan"(2018). Hal 55-64

dipisahkan dari *handphone* atau *nomophobia* (*no mobile phone phobia*) yang muncul⁴².

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat merugikan dan mengganggu kemampuan komunikasi anak, selain itu, penggunaan yang berlebihan secara tidak langsung dapat membuat anak menjadi ketergantungan dan malas untuk belajar⁴³. Dalam buku *Menggunakan gadget bagi anak karya Pudyastuti & Kariyadi* bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak memberikan dampak buruk pada kognitif anak, diantaranya ditandai dengan kemunculan perilaku malas berpikir, berkurangnya kemampuan konsentrasi, hiperaktif, dan kesulitan belajar.⁴⁴

Selain dampak kognitif dari kecanduan *gadget* pada anak, juga berdampak pada emosi anak, antara lain anak mengalami krisis percaya diri, mudah marah, suka membangkang, berbicara sendiri dengan *gadget*, kurang disiplin, anak menjadi malas, meninggalkan kewajiban beribadah, dan mengurangi waktu belajar akibat *gadget*. Penelitian lain menyatakan bahwa penggunaan *gadget* mempengaruhi emosi anak, menyebabkan gangguan emosi, berujung pada tindakan agresif, sensitif, dan mudah tersinggung.⁴⁵

⁴² Ita Musfirowati Hanika, "fenomena phubbing di era milenial (Ketergantungan Seseorang Pada *Smartphone* Terhadap Lingkungannya)," *Jurnal Interaksi* 4, no. 1 (2015): 42–51, <https://doi.org/10.14710/interaksi.4.1.42-51>.

⁴³ Ika keke, millenie, Habibi, Muazar, Rachmayani, "Dampak penggunaan *Gadget* di era new normal pada perkembangan sosial emosional," *Journal of Classroom Action Research* 5, no. 1 (2023).

⁴⁴ Rita Rena Pudyastuti and Kariyadi "Penggunaan *Gadget* Bagi Anak," in *Google Books* (Penerbit P4I, 2023), 11.

⁴⁵ Juandra prisma mahendra, "Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional Anak Usia Dini" *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2023): 1–23.

Walaupun pengaruh penggunaan *gadget* mempunyai banyak dampak negatif, namun penggunaan *gadget* secara tepat dapat memberikan pengaruh positif terhadap tumbuh kembang anak, antara lain mengembangkan imajinasi, meningkatkan pengetahuan dan kreativitas serta persahabatan dan jaringan komunikasinya.⁴⁶

⁴⁶ Sofiana Nur Afidah, Fina fakhriyah and ika oktavianti “ Dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan emosional dan kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Handayani* 13, no. 2 (2022): 104–114.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Di mana pendekatan kuantitatif merupakan sebuah penelitian yang datanya berupa angka-angka dan dianalisis dengan analisis statistik untuk mencari jawaban dari rumusan masalah pada penelitian.⁴⁷

B. Jenis Penelitian

“Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”⁴⁸.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (skoring). Sebagaimana dijelaskan Sugiyono bahwa metode kuantitatif adalah: “Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

Peneliti menggunakan metode kuantitatif karena perlu pembuktian antara teoritis dengan fakta yang ada di lapangan untuk mencapai hasil penelitian yang maksimal, dan dapat didesain sejak awal sehingga dapat dijadikan pegangan untuk penelitian serta dapat menguji hipotesis dengan jelas dan terperinci.

⁴⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV Alfabeta, 2017.

⁴⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV, 2017

E. Data dan Sumber Data

1. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu data yang disajikan dalam bentuk bilangan atau angka-angka yang dikumpulkan, diolah dan dianalisis untuk dicari hubungan antar variabel yang diteliti⁴⁹.

Peneliti menggunakan metode kuantitatif karena perlu pembuktian antara teoritis dengan fakta yang ada di lapangan untuk mencapai hasil penelitian yang maksimal, dan dapat didesain sejak awal sehingga dapat dijadikan pegangan untuk penelitian serta dapat menguji hipotesis dengan jelas dan terperinci.

2. Sumber Data

Sumber data merupakan subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data dalam penelitian ini terdapat dua macam, yaitu:

a. Datar Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung kepada subjek sebagai sumber informasi yang dicari⁵⁰. Data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah warga Desa Cicadas Kecamatan Binong Kabupaten Subang.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data suatu penelitian yang di peroleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (di peroleh atau dicatat oleh pihak lain). Data

⁴⁹ Sastypratiwi, H., & Nyoto, R. D. *Analisis Data Artikel Sistem Pakar Menggunakan Metode Systematic Review*. Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN), 6(2), 2020 250. <https://doi.org/10.26418/jp.v6i2.40914>

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung : CV Alfabeta. 2015.

sekunder itu berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip atau data documenter.

F. Deskripsi Obyek Penelitian

1. Populasi

Sebelum menentukan besar sampel, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi objek penelitian untuk mengetahui besar kecilnya populasi penelitian.

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya⁵¹.

Adapun populasi penulisan pada penelitian ini warga Desa Cicadas Kecamatan Binong Kabupaten Subang yang berjumlah 110 orang.

Setelah di ketahui besarnya jumlah populasi dalam penelitian langkah selanjutnya adalah menentukan sampel penelitian. Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampling. Sampel merupakan bagian populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti, atau sebagian anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi. Sampel dikatakan representative apabila

⁵¹ Kurniawan and Puspitaningtyas, Metode Penelitian KUantitaif.” Cet 1. (Yogyakarta : Pandiva Publisher, 2016). Hlm 66

anggota-anggotanya mencerminkan sifat dan ciri-ciri yang terdapat pada populasi.⁵²

Penentuan sampel pada variabel X dan Y dalam penelitian ini sebagai acuan-acuan maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subjeknya besar, dapat diambil antara 10 %-15 % atau 20 %-25 % atau lebih.⁵³

3. Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling (sampling random)* yaitu teknik sampling yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Pada teknik *probability sampling* penelitian ini menggunakan *Simple Random Sampling* yang memiliki ciri utama pada setiap unsur dari keseluruhan populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih. Hal ini berarti setiap unsur dipilih dengan bebas dari setiap unsur lainnya.

Adapun teknik pengambilan sampel menggunakan rumus dari Yamane atau Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah populasi

⁵² Darwin, Mamondol and sormin :*Metode Pendekatan Kuantitatif*, Ed. T.Tambunan. (Bandung:Media Sains Indonesia, 2021) Hlm 106.

⁵³ Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta. h.112

d^2 = Presisi yang ditetapkan

Diketahui jumlah populasi $N = 110$ dan tingkat presisi yang ditetapkan sebesar 10%.

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

$$n = \frac{110}{110 \cdot 0,1^2 + 1}$$

$$n = \frac{110}{110 \cdot 0,01 + 1}$$

$$n = \frac{110}{1,1 + 1}$$

$$n = \frac{110}{2,1} = 52,3810$$

Dibulatkan menjadi 52

G. Teknik dan Instrumen Penelitian

1. Pedoman Angket/Kisi-kisi Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini, peneliti menyebarkan angket kepada warga Desa Cicadas Kecamatan Binong Kabupaten Subang sejumlah 20 butir dengan menggunakan *skala likert*, dengan alternatif jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.2
Alternative Jawaban Angket

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Setelah diketahui indikator tiap variable, selanjutnya membuat pernyataan dari tiap indikatpr. Kemudian setelah angket disebar barulah dilakukan penghitungan sesuai dengan skor yang tercantum diatas. Langkah selanjutnya adalah menghitung prosentase tiap item angket dengan rumus:

$$\text{Presentase: } \frac{F}{N} \times 100\%$$

F = Skor yang diperoleh

N = Skor Maksimal

Setetelah angket diprosentasikan, langkah selanjutnya mengklasifikasikan atau mengkategorikan nilai item angket sehingga menunjukkan kedudukan peringkat item angket yang bersangkutan. Berikut adalah skala presentasenya.

Tabel 3.3
Kalsifikasi Konfersi Nilai

Kualifikasi	Nilai
Sangat Tinggi	$x \geq 90$

Tinggi	$75 \geq x < 90$
Sedang	$60 \geq x < 75$
Rendah	$40 \geq x < 60$
Sangat Rendah	$x \geq 40$

(Taihuttu et al., 2021:10).

2. Kisi-kisi Instrumen Angket

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Angket Pengaruh *Gadget*

Variabel	Indikator	No Soal
Penggunaan <i>Gadget</i>	Menambah Pengetahuan	1,2,3,4,5
	Menambah Kreativitas	6,7,8,9,10
	Mengganggu Konsentrasi Belajar	11,12,13,14,15
	Mempengaruhi Perilaku Anak	16,17,18,19,20

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Angket Perkembangan emosional

Variabel	Aspek	Indikator	No Soal
Perkembangan Emosional	Mandiri	Mampu menyelesaikan dengan baik	1,2
	Patuh	Mampu memenuhi keperluan pribadinya selama proses kegiatan	3,4
		Dapat mengikuti aturan dalam kelas	5,6
	Tenang	Mempunyai kontrol diri dari awal hingga	7,8

		akhir kegiatan untuk tidak saling mengganggu.	
	Percaya Diri	Tidak ragu-ragu dalam mengerjakan tugas atau dalam melakukan kegiatan.	9,10
		Mampu melawan rasa takut ketika diminta maju kedepan.	11,12
	Semangat	Antusias ketika diminta mengikuti kegiatan	13,14
		Tidak mudah putus asa	15,16
	Konsisten	Mengikuti kegiatan awal hingga akhir tanpa mengeluh.	17,18
		Bersikap dan berperilaku sesuai dengan perkataan.	19,20

Analisis data kuantitatif merupakan kegiatan setelah pengumpulan data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

1. Uji Keabsahan Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan sebagai suatu ukuran yang mana menunjukkan tingkat kevalidan dari suatu instrumen. Instrumen yang valid akan mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Adapun rumus yang digunakan untuk menguji validitas adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel x dan y

n = Banyaknya responden

$\sum X$ = Jumlah skor per item

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum XY$ = Jumlah perkalian skor per item dengan jumlah skor total

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor per item

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

Pada pengujian validitas instrumen ini peneliti menggunakan validitas *product moment* dengan menggunakan program *IBM SPSS Statistics 21*.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu pengukuran relatif konsisten ketika mengukur aspek yang sama. Dalam menguji reabilitas alat ukur atau hasil pengukuran, diterapkan uji instrumen pengukuran data yang dilakukan kepada subjek penelitian (Fitri & Haryanti, 2020: 113). Uji reliabilitas menggunakan rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{K}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Realibilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan atau soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir soal

σ_t^2 = Varian total

Kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel dengan menggunakan dasar pengambilan keputusan:

- 1) Jika nilai *Cronbach's Alpha* > dari 0,60 berarti angket dinyatakan reliabel.
- 2) Jika nilai *Cronbach's Alpha* < dari 0,60 berarti angket dinyatakan tidak reliabel.

Pada pengujian reliabilitas ini, peneliti menggunakan program *IBM SPSS Statistics 21*.

c. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada satu kelompok data atau variabel. Fungsi uji ini adalah untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah:

- 1) Jika Sig. (signifikansi) atau nilai probabilitas < 0,05, maka data berdistribusi tidak normal.
- 2) Jika Sig. (signifikansi) atau nilai probabilitas > 0,05, maka data berdistribusi normal.

Pada penelitian ini untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak menggunakan Uji Normalitas *Liliefors*. Pada

pengujian normalitas ini, peneliti menggunakan program *IBM SPSS Stasistics 21*.

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah suatu hipotesis diterima atau ditolak. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *independet sampel t test*. Hipotetsis pada penelitian ini adalah:

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan emosional.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan emosional.

3. Pedoman Observasi

Observasi atau pengamatan langsung yaitu kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisidilingkungan objek penelitian yang dapat mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas mengenai kondisi pada objek penelitian tersebut.⁵⁴

4. Pedoman Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui penelaahan sumber tertulis seperti buku, laporan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya yang memuat data atau informasi yang diperlukan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian.

⁵⁴ Burhan dan Bungin. Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunkasi Ekonomi dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Sosial lainnya. (Jakarta : Kencana) 2017.

H. Teknis Analisis Data

a. Uji *Product Moment Correlation*

Product Moment Correlation atau lengkapnya *Product of the Moment Correlation* adalah salah satu Teknik untuk mencari korelasi antardua variabel yang kerap kali diunakan. Teknik ini dikembangkan oleh Karl Pearson, yang karenanya sering dikenal dengan istilah *Teknik Korelasi Pearson* (Anas Sudijono, 2012).

b. Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi digunakan untuk menghitung besarnya persentase pengaruh suatu variabel x terhadap perubahan variabel y . Koefisien determinan merupakan batas untuk menentukan besarnya selisih antara faktor x dan variabel y bila dikuadratkan dan diduplikasi sebesar 100 persen. Lebih spesifiknya, tabel berikut menampilkan derajat hubungan antar variabel:

Tabel 3.6

Klasifikasi Koefisien Determinasi

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

Adapun rumus koefisien determinasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$KD = (r)^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Kofisien determinan

r^2 = Koefisien korelasi

Pada uji regresi linear sederhana ini, peneliti menggunakan program *IBM SPSS Statistics 21*.

c. Uji Signifikansi (t)

Uji t pada sebuah penelitian digunakan untuk mengetahui sejauh mana satu variabel bebas berpengaruh secara individual terhadap variabel terikat apakah terdapat pengaruh yang signifikan atau tidak.

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

r^2 = Koefisien korelasi

n = Banyaknya responden

Dasar pengambilan keputusan yang digunakan pada uji *independent sample t test* sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan antara kegiatan shalat dhuha dan kecerdasan emosional.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan antara kegiatan shalat dhuha dan kecerdasan emosional.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil Desa

1 Sejarah Desa Cicadas

Desa Cicadas adalah suatu desa yang cukup tua usianya dikecamatan Binong Kabupaten Subang, yang di perkirakan pendirian Desa Cicadas sekitar Tahun 1892 yang pada waktu itu kepala desa yang pertama bernama Jartim.

Desa Cicadas diambil dari nama sebuah sumber mata air yang mengalir ke suatu kali kecil yang keberadaanya membelah perkampungan di desa cicadas yaitu melinasi Dusun 1 (Dusun Krajan 0 dan Dusun II (Dusun Sukamandi).

Sedangkan kata CICADAS itu sendiri berasal dari dua buah kata dalam bahasa sunda yaitu “CI” dan “CADAS”, Kedua kata tersebut kalau kita artikan yaitu “CI” berarti air dan “CADAS: berarti batu cadas yang sangat keras .

2 Visi dan Misi Desa Cicadas

- **Visi**

Terwujudnya masyarakat desa Cicadas yang mandiri dan sejahtera berbasisi Gotong Royong

- **Misi**

- 1) Meningkatkan kualitas SDM sehat, cerdas kreatif inovasvatif dan religious
- 2) meningkatkan pendayagunaan SDA dalam mengembangkan perekonomian masyarakat
- 3) meningkatkan pengelolaan sarana prasarana dengan berbasis gotong royong

- 4) Meningkatkan kapasistas kelembagaann pemerintah dan kelembagaan masyarakat
 - 5) kebijakan pembangunan
- 3 Daftar Nama Kepala Desa Cicadas
Tahun 1892 s/d 2018

No.	Nama	Periode	Keterangan
1	JARTIM	1892-1902	
2	UJINAH	1902-1908	
3	UPINAH	1908-1912	
4	TASEM	1912-1915	
5	UJINAH	1915-1917	
6	SADO	1917-1921	
7	SARCI	1921-1928	
8	CARTI	1928-1930	
9	JAMALI	1930-1936	
10	SARNADI	1936-1941	
11	TAMAN	1941-1947	
12	DASTI	1947-1949	
13	KEMAS	1949-1954	
14	ABDULAH	1954-1962	
15	MALI	1962-1964	
16	KEMAS	1964-1969	
17	OYAH	1969-1970	
18	ATA MIHARJA	1970-1974	
19	M.CHOTIB	1974-1976	
20	YAHYA	1976-1986	

21	M.KARNAEN	1986-1988	
22	KARJIM	1988-1001	
23	DRS.ABDUL ROHIM	1991-1993	
24	ATENG SURYANA	1993-1993	6 Bulan
25	YAHYA	1993-2001	
26	M. MUHYIDIN	2001-2001	2 Bulan
27	YAHYA	2001-2006	
28	H.YAYAT S,Pd	2006-2006	1 Bulan
29	WARA A.Ma. Pd	2006-2012	
30	WARA A.Ma. Pd	2012-2018	
31	YULIANTI, am.keb	2018	1 Bulan
32	MUMUH MUHYIDIN	2018-2024	

Sumber: Pemerintahan Desa Cicadas 2024

B. Hasil Temuan

1. Hasil Uji Asumsi Klasik

a. Hasil Uji Validitas

Pengujian Validitas dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya suatu kuesioner dari masing-masing variabel tersebut. Uji validitas yang telah dilakukan dalam penelitian ini ditampilkan dalam table berikut:

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan Gadget

No.	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0.460	0.268	Valid
2	0.509	0.268	Valid
3	0.499	0.268	Valid
4	0.644	0.268	Valid
5	0.553	0.268	Valid
6	0.762	0.268	Valid
7	0.502	0.268	Valid
8	0.725	0.268	Valid
9	0.374	0.268	Valid
10	0.771	0.268	Valid
11	0.675	0.268	Valid
12	0.827	0.268	Valid
13	0.776	0.268	Valid
14	0.541	0.268	Valid
15	0.514	0.268	Valid
16	0.832	0.268	Valid
17	0.872	0.268	Valid
18	0.749	0.268	Valid
19	0.914	0.268	Valid
20	0.872	0.268	Valid

Pada perhitungan validitas diatas dapat disimpulkan bahwa dari 20 butir pernyataan/pertanyaan yang disajikan memiliki status valid.

Gambar 4.1
Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan Gadget

		Korombatu																			
		101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
101	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	1	53,2	88,9	11,8	88,1	129	88,8	24,1	81,4	176	82,3	307	108	108	88,8	88,8	88,8	88,8	88,8	88,8
102	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	27,8	1	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
103	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	88,8	100	1	100	88,8	100	88,8	100	88,8	100	88,8	100	88,8	100	88,8	100	88,8	100	88,8	100
104	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	11,8	100	100	1	88,8	88,8	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
105	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	129	100	88,8	100	1	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
106	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	24,1	100	100	100	100	1	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
107	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	81,4	100	100	100	100	100	1	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
108	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	176	100	100	100	100	100	100	1	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
109	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	82,3	100	100	100	100	100	100	100	1	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
110	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	307	100	100	100	100	100	100	100	100	1	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
111	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	108	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1	100	100	100	100	100	100	100	100	100
112	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	108	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1	100	100	100	100	100	100	100	100
113	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	88,8	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1	100	100	100	100	100	100	100
114	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	88,8	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1	100	100	100	100	100	100
115	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	88,8	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1	100	100	100	100	100
116	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	88,8	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1	100	100	100	100
117	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	88,8	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1	100	100	100
118	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	88,8	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1	100	100
119	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	88,8	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1	100
120	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	88,8	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1
Total	Pretest/Contribution Rp (Jabab)	88,8	88,8	88,8	88,8	88,8	88,8	88,8	88,8	88,8	88,8	88,8	88,8	88,8	88,8	88,8	88,8	88,8	88,8	88,8	88,8

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 4.2
Hasil Uji Validitas Angket Perkembangan Emosional

No.	rhitung	r tabel	Keterangan
1	0.635	0.268	Valid
2	0.718	0.268	Valid
3	0.698	0.268	Valid
4	0.675	0.268	Valid
5	0.566	0.268	Valid
6	0.747	0.268	Valid
7	0.546	0.268	Valid
8	0.520	0.268	Valid

9	0.640	0.268	Valid
10	0.836	0.268	Valid
11	0.288	0.268	Valid
12	0.836	0.268	Valid
13	0.746	0.268	Valid
14	0.434	0.268	Valid
15	0.716	0.268	Valid
16	0.658	0.268	Valid
17	0.782	0.268	Valid
18	0.507	0.268	Valid
19	0.511	0.268	Valid
20	0.507	0.268	Valid

Pada perhitungan validitas diatas dapat disimpulkan bahwa dari 20 butir pernyataan/pertanyaan yang disajikan memiliki status valid.

Gambar 4.2

Hasil Uji Validitas Angket Perkembangan Emosional

		Correlations																				
		101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	
101	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	1	.55*	.74*	.66*	.55*	.77*	.77*	.55*	.66*	.42*	.27*	.42*	.49*	.33*	.49*	.33*	.49*	.33*	.49*	.33*	
102	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.55*	1	.64*	.73*	.58*	.64*	.64*	.58*	.41*	.24*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	
103	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.74*	.64*	1	.73*	.66*	.77*	.66*	.73*	.47*	.32*	.47*	.47*	.47*	.47*	.47*	.47*	.47*	.47*	.47*	.47*	
104	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.66*	.73*	.73*	1	.78*	.66*	.66*	.78*	.52*	.37*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	
105	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.55*	.58*	.66*	.66*	1	.77*	.66*	.77*	.42*	.27*	.42*	.42*	.42*	.42*	.42*	.42*	.42*	.42*	.42*	.42*	
106	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.77*	.64*	.73*	.66*	.77*	1	.77*	.77*	.52*	.37*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	
107	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.66*	.73*	.73*	.78*	.66*	.66*	1	.78*	.52*	.37*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	
108	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.42*	.27*	.47*	.52*	.42*	.27*	.42*	.42*	1	.41*	.24*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	
109	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.42*	.41*	.47*	.52*	.47*	.41*	.42*	.42*	.41*	1	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	
110	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.27*	.41*	.47*	.52*	.47*	.41*	.42*	.42*	.41*	.41*	1	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	
111	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.42*	.41*	.47*	.52*	.47*	.41*	.42*	.42*	.41*	.41*	.41*	1	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	
112	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.49*	.41*	.47*	.52*	.47*	.41*	.42*	.42*	.41*	.41*	.41*	.41*	1	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	
113	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.33*	.41*	.47*	.52*	.47*	.41*	.42*	.42*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	1	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	
114	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.49*	.41*	.47*	.52*	.47*	.41*	.42*	.42*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	1	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	
115	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.33*	.41*	.47*	.52*	.47*	.41*	.42*	.42*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	1	.41*	.41*	.41*	.41*	
116	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.49*	.41*	.47*	.52*	.47*	.41*	.42*	.42*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	1	.41*	.41*	.41*	
117	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.33*	.41*	.47*	.52*	.47*	.41*	.42*	.42*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	1	.41*	.41*	
118	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.49*	.41*	.47*	.52*	.47*	.41*	.42*	.42*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	1	.41*	
119	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.33*	.41*	.47*	.52*	.47*	.41*	.42*	.42*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	1	
120	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.49*	.41*	.47*	.52*	.47*	.41*	.42*	.42*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	.41*	1
Total	Pretest/Correlation Sig. (2-tailed) N	.55*	.64*	.73*	.66*	.77*	.66*	.66*	.78*	.52*	.37*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*	.52*

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).
** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

b. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu pengukuran relatif konsisten ketika mengukur aspek yang sama. Hasil dari uji reliabilitas pada penelitian ini dapat dilihat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3
Uji Realibilitas Penggunaan Gadget
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.947	20

Hasil dari uji reliabilitas pada variabel penggunaan *gadget* dapat dilihat pada tabel 4.3 hasil yang dihasilkan dari variabel ini adalah 0,947 menunjukkan bahwa cronbach's alpha $0,947 > 0,60$. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa pernyataan pada variabel ini dinyatakan reliabel atau bisa dipercaya.

Tabel 4.4
Uji Realibilitas Perkembangan Emosional

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.922	20

Hasil dari uji reliabilitas pada variabel perkembangan emosional dapat dilihat pada tabel 4.4 hasil yang dihasilkan dari variabel ini adalah 0,922 menunjukkan bahwa cronbach's alpha $0,922 > 0,60$. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa pernyataan pada variabel ini dinyatakan reliabel atau bisa dipercaya.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengkaji kenormalan variabel yang diteliti apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Hal tersebut penting karena bila data setiap variabel tidak normal, maka pengujian hipotesis tidak bisa menggunakan statistik parametrik.

Tabel 4.5
Hasil uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		52
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.97917559
Most Extreme Differences	Absolute	.090
	Positive	.090
	Negative	-.068
Test Statistic		.090
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan nilai signifikansi pada tabel 4.5 (Asymp. Sig. (2-tailed)) sebesar 0,200 lebih besar dari α (0.05). Diambil keputusan terima H_0 yang artinya variabel penggunaan *gadget* (X) dengan variabel perkembangan emosional (Y) **berdistribusi normal**.

2. Hasil Uji Hipotesis

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh tersebut maka perlu dilakukan beberapa pengujian diantaranya Uji Korelasi Product Moment, Uji Determinasi dan Uji-t peneliti melakukan pengujian tersebut dengan menggunakan aplikasi SPSS. Adapun hasil pengujiannya sebagai berikut:

1. Uji Korelasi *Product Moment*

Tabel 4.6

Hasil Korelasi *Product Moment*

Correlations

		Penggunaan Gadget	Perkembangan Emosional Anak
Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	.809**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	52	52
Perkembangan Emosional Anak	Pearson Correlation	.809**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	52	52

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai korelasi Product Moment dengan melihat nilai Pearson Correlations untuk variable X dan variable Y sebesar 0,809. Untuk menginterpretasikan seberapa kuat pengaruhnya, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7

Pedoman Interpretasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan/Pengaruh
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah

0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel diatas. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional Anak usia dini di Desa Cicadas, Kecamatan Binong, Kabupaten Subang berada pada taraf “Sangat Kuat” dengan nilai koefisien 0,809 karena pada interval 0,80-1,00.

2. Uji Determinasi

Uji koefisien determinasi merupakan alat yang digunakan untuk mengukur seberapa besar peranan variabel bebas mempengaruhi variabel terikat.

Setelah diketahui seberapa besar pengaruhnya, kemudian dilakukan Uji Determinasi untuk mengetahui presentase dari pengaruh tersebut.

Tabel 4.8

Hasil Uji Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.809 ^a	.654	.647	6.039

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

b. Dependent Variable: Perkembangan Emosional Anak

Berdasarkan tabel *output* SPSS di atas, menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,809. Dari hasil tersebut diperoleh koefisien determinasi (R square) sebesar 0,654 yang berada pada interval koefisien 0,00 – 0,199 memiliki tingkat hubungan yang sangat kuat, dan

memiliki arti bahwa pengaruh variabel bebas (penggunaan *gadget*) berpengaruh terhadap variabel terikat (perkembangan emosional) adalah sebesar 80,9%, dan sisanya 19,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Hasil dari

Tabel 4.9
Pedoman interpretasi Koefisien Determinasi

Interval Koefisien	Tingkat Pengaruh
0% - 19,9%	Sangat Lemah
20% - 39,9%	Lemah
40% - 59,9%	Sedang
60% - 79,9%	Kuat
80% - 100%	Sangat Kuat

3. Uji t

Uji t yang digunakan pada penelitian ini adalah *independent sampel t test* yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan (jumlah sampel tidak sama).

Tabel 4.10
Kaidah pengujian

Jika	Maka
$t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$	Ho ditolak dan Ha diterima
$t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$	Ho diterima dan Ha ditolak

Tabel 4.11
Hasil Uji t
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	26.816	4.791		5.597	.000
	Penggunaan Gadget	.650	.067	.809	9.716	.000

a. Dependent Variable: Perkembangan Emosional Anak

Berdasarkan perhitungan yang sudah dilakukan, diketahui bahwa nilai t-hitung sebesar 9.716 dan t tabel sebesar 1.675 berdasarkan kaidah pengujian, dapat diketahui bahwa t-hitung $9.716 > t\text{-tabel } 1.675$ maka Hipotesis dapat diterima. Artinya terdapat pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan Emosional Anak usia dini di Desa Cicadas, Kecamatan Binong, Kabupaten Subang.

C. Pembahasan

1. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini 4-6 Tahun di Desa Cicadas Kecamatan Binong Kabupaten Subang.

Berdasarkan penelitian dan perhitungan korelasi dari variabel X (penggunaan *gadget*) dan variable Y (perkembangan emosional anak) dengan menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* diperoleh nilai sebesar 0,809 penjelasan sederhana dari perhitungan r_{xy} di atas, menunjukkan bahwa angka korelasi antara variabel X (penggunaan *gadget*) dengan variabel Y (perkembangan emosi) tidak bertanda negatif, artinya terdapat korelasi positif antara kedua variabel tersebut. Perhatikan

besarnya r_{xy} yang diperoleh yaitu 0,809 yaitu antara 0,80 – 1,00 yang berarti korelasi sangat kuat antara variabel X dengan variabel Y. Selanjutnya kita bandingkan r_{xy} dengan r_{tabel} sebagai mana diketahui r_{xy} yang diperoleh adalah 0,809 sedangkan r_{tabel} yang bersangkutan berada pada taraf signifikansi 5% = 0,268. Dengan demikian ternyata $r_{xy} > r_{tabel}$, karena $r_{xy} > r_{tabel}$ maka hipotesa alternatif (H_a) diterima sedangkan hipotesa nihil (H_o) ditolak, dengan demikian **terdapat korelasi** antara pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional.

Selanjutnya berdasarkan uji signifikansi korelasi diperoleh $t_{hitung} = 9,716$ dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% = 1,675 (lihat lampiran distribusi t). Berdasarkan pendapat di atas, ternyata $t_{hitung} = 2,865 > 1,675$, maka **hipotesis diterima dan signifikan**.

2. Faktor-faktor Lain yang Mempengaruhi Perkembangan Emosional pada Anak Usia Dini

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak prasekolah atau TK. Faktor-faktor tersebut mungkin berasal dari dalam diri individu, atau mungkin karena konflik dalam proses perkembangan atau dari lingkungan. Harlock dan Lazaruz menyatakan bahwa perkembangan emosi anak dipengaruhi oleh dua faktor penting yaitu:

1. *Mutartion* atau Kematangan

Harlock berpendapat bahwa pentingnya faktor kematangan pada masaanak-anak terkait dengan masa krisis

perkembangan, yaitu saat saat ketika anak-anak (critical period), yaitu saat-saat ketika anak siap menerima sesuatu dari luar. Kematangan yang telah dicapai dapat dioptimalkan dengan pemberian rangsangan yang tepat. Misalnya dalam perkembangan emosi, anak harus diajarkann untuk mengendalikan pola respon emosi yang diinginkan sebagai tindakan pencegahan untuk menggantikan pola emosi yang tidak diinginkan.⁵⁵

2. Faktor lingkungan dalam belajar

Faktor lingkungan dalam proses pembelajaran, khususnya lingkunganterdekat anak terutama ibu dan anak dan pengasuhnya mempunyai penaruh yang besar terhadap perkembangan emosi. Thompson dan Lagatutta menemukan bahwa perkembangan emosi pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh pengalaman dan hubungan keluarga. Setiap hari anak-anak belajar tentang emosi, baik penyebab maupun akibatnya.⁵⁶

Hurlock mengidentifikasi bahwa proses pembelajaran yang mendukung perkembangan emosi terhadap beberapa komponen, yaitu:

- a) Belajar dengan meniru (*learning by imitation*). Dengan mengamati hal-hal yang membangkitkan emosi tertentu pada orang lain, anak merespons dengan emosi dan ekspresi wajah yang sama seperti orang yang mereka amati.

⁵⁵ Hurlock (1991), dalam buku Mashar, Riana. 2011. Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Perkembangannya (Hal 19)

⁵⁶ Menurut Thompson dan Lagatutta (2006), dalam buku Mashar, Riana 2011. Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Perkembangannya. (Hal 20).

- b) Belajar melalui identifikasi (*learning by identification*). Di sini, anak hanya meniru orang yang mereka kagumi dan memiliki hubungan emosional yang kuat dengannya.
- c) Belajar melalui pengondisian (*conditioning*) metode ini lebih mementingkan aspek stimulus daripada aspek respon. Pengondisian ini terjadi dengan mudah dan cepat selama tahun-tahun pertama kehidupan. Anak-anak kecil mempunyai penilaian yang buruk, kurang pengalaman dalam mengevaluasi situasi secara kritis, dan tidak menyadari betapa tidak rasionalnya reaksi mereka.
- d) Pelatihan (*training*). Belajar dengan bimbingan dan pengawasan terbatas pada aspek reaktif. Anak-anak diajari perilaku yang dapat diterima ketika emosi sedang terangsang.
- e) Belajar *melalui trial and error*. Melalui trial and error ini anak-anak belajar mengeksperikan emosi mereka dengan cara yang paling memuaskan dan menolak perilaku yang paling tidak memuaskan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data, penulis memperoleh kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian mengenai “Pengaruh *Gadget* terhadap perkembangan Emosional Anak usia dini 4-6 Tahun di Desa Cicadas, Kecamatan Binong, Kabupaten Subang”, sebagai berikut :

1. Dapat dilihat dari hasil uji *product moment* dengan korelasi nilai sebesar 0,341, artinya, korelasi berada pada tingkatan rendah karena terletak pada interval 0,20 – 0,399. Kemudian berdasarkan perhitungan koefisiensi determinasi maka dapat diambil kesimpulan Pengaruh *Gadget* terhadap perkembangan Emosional Anak usia dini 4-6 Tahun di Desa Cicadas, Kecamatan Binong, Kabupaten Subang adalah sebesar 9,9% sedangkan sisanya 90,1% dipengaruhi oleh variable lain diluar analisis regresi ini atau variable lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.. Berdasarkan nilai t, diketahui nilai t_{hitung} sebesar 2,865 > t_{tabel} sebesar 1,675 dapat disimpulkan bahwa pengaruh *gadget* berpengaruh terhadap perkembangan emosional Anak usia dini 4-6 Tahun di Desa Cicadas, Kecamatan Binong, Kabupaten Subang.
2. Penggunaan *gadget* memiliki hubungan yang rendah dengan perkembangan emosional anak usia dini usia 4-6 tahun.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa saran yang dapat diberikan adalah:

1. Bagi responden

Sebaiknya kepada orang tua itu memberitahukan informasi tentang penggunaan *gadget* yang dapat digunakan sebagai memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan emosional pada anak usia dini, sehingga orang tua perlu memberikan batasan dalam pemakaian *gadget* pada anak dan perlu adanya pendamping orang tua secara terus menerus agar mencegah anak kecanduan bermain *gadget*.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini 4-6 Tahun di Desa Cicadas, Kecamatan Binong Kabupaten Subang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, Sofiana Nur, Fina fakhriyah, and Ika Oktavianti”Dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan emosional dan kognitif siswa kelas IV Sekolah dasar.” *Jurnal Handayani* 13, no. 2 (2022): 104–114.
- Anggriani, Yula. “Pemanfaatan *gadget* dalam meningkatkan minat baca anak di keluarga.” *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga* 10, no. 2 (2020): 138–147.
- Azkia, N. (2022). *7 Formula Baru Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Jombang: Detak Pustaka.
- Basit, Abdul ,and septi Gumindari.”*perkembangan Emosi Peserta Didik.*” *Jurnal Ilmiah Indonesia* 7, no. 8.5.2017 (2022) : 2003–2005. <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/academica/article/download/1052/297>.
- Christian Wickert,”Teori Dua Jalur (Moffit),” *Https://Soztheo.De*, last modified 2022, accessed July 12, 2023, <https://soztheo.de/theories-of-crime/biological-theories-of-crime/two-path-theory-moffitt/?lang=en>.
- Darwin, Muhammad, Marianne Reynelda Mamondol, and salman Alparis et.al Sormin”Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif.” In E-Book, edited by Toman sony Tambunan, 192. Bandung: Media Sains Indonesia, 2021.
- Febriani, I & Sumardi, L. (2023). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Gadget pada Anak (Studi di Desa Bangket Parak, Lombok Tengah). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 613-619. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1225>
- Fitrihadi, L., & Fauziah, A. (2021). *Monograf Penggunaan Gadget Sebagai Dampak Gangguan Pemusatan Perhatian*. Sleman: Deepublish.

- Hanika, Ita Musfirowati. "fenomena Phubbing Di era Milenial (ketergantungan seseorang pada *smartphone* terhadap lingkungannya). *Jurnal Interaksi* 4, no. 1 (2015): 42–51. <https://doi.org/10.14710/interaksi.4.1.42-51>.
- Hastri R, dan Rahmita N,M. "Penggunaan Gadget Sebagai Sumber BEelajar empengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, Vol 4 No.1 (2018). 29.
- Hidayah, Rifa. Psikologi pengasuhan Anak . Edited by Endah Kurniawati. Cetakan I. Malang: UIN-Malang Press, 2009.
- Hudaya, Adeng. 2018. *Pengaruh Gadget terhadap Sikap Disiplin Minat Belajar Peserta Didik*, Jakarta: Vol.4 no.2 April.
- Hurlock, E. B. (1980). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Edisi Kelima, Jakarta: Erlangga.
- Istiqomah, Wahyu. "Hubungan Intensitas penggunaan *Gadget* dan Motivasi belajar dengan hasil belajar IPS kelas V Sd Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang." *Skripsi* (2019): 1–146.
- Iswundharmanjaya, D. (2014). Bila Si Kecil Brmain Gadget Panduan Bagi Orangtua: Untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget. Yogyakarta: Beranda Agensi.
- Keke, Millenie, Habibi, Muazar,Rachmayani, Ika."Dampak penggunaan *Gadget* Di Era New Normal pada perkembangan Sosial Emosional." *Journal of Classroom Action Research* 5, no. 1 (2023).
- Kurniawan, Agung Widhi, and sarah Puspitaningtyas." Metode penelitian kuantitatif " In E-Book, 224. Cetakan I. Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016.
- Mahendra, Juandra Prisma. "Da,pak penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2023): 1–23

- Marpaung, Junierissa.” Pengaruh penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan.” *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no. 2 (2018): 55–64.
- Menurut Hurlock (1991), dalam buku Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak usia Dini dan Strategi perkembangannya* (hal 19)
- Menurut Thompson dan Lagatutta (2006), dalam buku Mashar, Riana, 2011. *Emosi Anak usia Dini dan Strategi perkembangannya* (hal 20)
- Muhammad, Hasbi.” Akhlak Tasawuf.” In *E-Book*, edited by Najmah St, 289. Yogyakarta: Trust Media Publishing, 2020.
- Nanda Saputri, Psikolog:”*gadget* bisa bikin anak tantrum, ini alasanya ”. <https://kumparan.com/kumparanmom/psikolog-gadget-bisa-bikin-anak-tantrum-ini-alasannya-1543815817356330401>
- Nanda, Meutia, and siti Raudhoh Sembiring.” *Buku Saku Proses Pembelajaran Daring.*” In Modul, 1-19. Sumatera Utara, 2020.
- Novianti, Ria, and Meyke Garzia. “*Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini ; Tantangan Baru Orang Tua Milenial Abstrak.*” *Jurnal Obsesi* 4, no.2 (2020): 1000–1010.
- Nurhaeda, “ *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu*”. *Early Childhood Education Indonesia Journal*, palu : FKIP Universitas Muhammadiyah palu, No. 2 Vol. 1.
- Paremeswara, Marsanda Claudia, and Triani Lestari. “Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar.” *urnal Pendidikan Tambusai* 5, no. Pengaruh Game Online (2021):1473–1481.
- Putri Hana Pebriani, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, *Jurnal Obsesi : Jurnal*

- Pendidikan Anak Usia Dini, Riau : PGSD FIP Universitas Pahlawan Ruanku Tambusai, No. Vol. 1 2017.
- Rita Rena, Pudyastuti dan Kariyadi , “Penggunaan *Gadget* bagi Anak” In Google Books , 11. Penerbit P4I, 2023.
- Sari, Dwi Yunita, Siti Sutarmi Fadhilah, and Agus Tri Susilo. “ Perilaku Antisosial: Faktor penyebab dan alternative pengetasanya.” *Jurnal Psikoedukasi dan Konseling* 3, no. 1 (2022): 1.
- Sintiesa, Gandis Aulia, “ *pengaruh penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMK Al huda Kota Kediri* ” Skripsi 21, no. 1 (2020). <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>.
- Sugiyono (2011). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV Alfabeta,
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suguarti, Y & Andyanto, H. (2022). Pembatasan Penggunaan Gadget terhadap Anak Dibawah Umur oleh Orang Tua. *Jurnal Jendela Hukum*. 9(1),
- Suprapmi. (2022). *Gadget & Pengaruhnya pada Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Hikam Pustaka
- Syifa, L., Setianingsih, E.S., Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Ulya, H., & Saridewi. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Emosional pada Anak Usia 6-7 Tahun di Ujung Gading Jalan Jawa

- Jorong Brastagi Pasaman Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 12730–12737.
- Yumiarni, V. (2022). *Pengaruh Gadget terhadap Anak Usia Dini*. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 109.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Penelitian

PERNYATAAN KUISIONER

Kisi-kisi Angket Penggunaan *Gadget*

Variabel	Indikator	No Soal
Penggunaan <i>Gadget</i>	Menambah Pengetahuan	1,2,3,4,5
	Menambah Kreativitas	6,7,8,9,10
	Mengganggu Konsentrasi Belajar	11,12,13,14,15
	Mempengaruhi Perilaku Anak	16,17,18,19,20

Kisi-kisi Angket Perkembangan Emosional

Variabel	Aspek	Indikator	No Soal
Perkembangan Emosional	Mandiri	Mampu menyelesaikan dengan baik	1,2
	Patuh	Mampu memenuhi keperluan pribadinya selama proses kegiatan	3,4
		Dapat mengikuti aturan dalam kelas	5,6
	Tenang	Mempunyai kontrol diri dari awal hingga akhir kegiatan untuk tidak saling mengganggu.	7,8

	Percaya Diri	Tidak ragu-ragu dalam mengerjakan tugas atau dalam melakukan kegiatan.	9,10
		Mampu melawan rasa takut ketika diminta maju kedepan.	11,12
	Semangat	Antusias ketika diminta mengikuti kegiatan	13,14
		Tidak mudah putus asa	15,16
	Konsisten	Mengikuti kegiatan awal hingga akhir tanpa mengeluh.	17,18
		Bersikap dan berperilaku sesuai dengan perkataan.	19,20

Angket Penelitian Pengaruh Penggunaan *gadget* Terhadap Perkembangan Emosional

Nama :

PETUNJUK PENGISIAN

- Isilah identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
- Berilah tanda silang (✓) pada salah satu jawaban yang anda anggap paling sesuai dengan pribadi anda!.
- Jawaban anda pada angket penelitian ini tidak mempengaruhi nilai raport anda.
- Jawaban anda terjamin kerahasiaannya.

Variabel Penggunaan *Gadget*

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		Sl	Sr	Kd	Jr	Tp
Menambah Pengetahuan						
1	Saya menggunakan <i>Gadget</i> untuk meningkatkan pengetahuan anak					
2	Saya menggunakan <i>Gadget</i> untuk mencari bahan pembelajaran di internet					
3	Saya mencari pengetahuan baru untuk anak dengan menggunakan <i>Gadget</i>					
4	Saya menggunakan <i>Gadget</i> untuk keperluan sekolah anak					
5	Saya menggunakan <i>Gadget</i> untuk mengerjakan tugas anak saya yang diberikan oleh guru					
Menambah Kreativitas						
6	Saya menggunakan <i>Gadget</i> untuk menambah kreativitas anak					
7	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk melatih kemampuan anak					

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		Sl	Sr	Kd	Jr	Tp
8	Saya senang apabila diperbolehkan oleh ayah dan ibu bermain belajar sambil bermain gadget					
9	Saya menggunakan membuka youtube untuk melihat tarian-tarian					
10	Saya menggunakan gadget untuk menambah kreativitas					
Mengganggu Konsentrasi Belajar						
11	Menurut saya bermain gadget lebih menyenangkan dari pada belajar					
12	Saya lebih lama menghabiskan waktu dengan gadget daripada belajar					
13	Saya lupa untuk belajar ketika sedang asyik bermain gadget					
14	Saya merasa cemas ketika tidak menggunakan gadget					
15	Saya kurang dapat konsentrasi dalam belajar apabila terlalu lama bermain gadget					
Mempengaruhi Perilaku Anak						
16	Saya sering marah apabila ayah dan ibu mengambil gadget saya dengan paksa.					
17	Saya selalu memikirkan gadget setiap saat					
18	Saya bermain gadget sampai lupa kebersihan diri					
19	saya sering manangis dan merengek agar dipinjami gadget					
20	Saya bermain gadget sampai lupa makan					

Variabel Perkembangan Emosional

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		Sl	Sr	Kd	Jr	Tp
Mandiri – Mampu Menyelesaikan dengan baik						
1	Anak saya merapihkan mainan ke tempatnya setelah selesai bermain					
2	Anak saya menaruh Sepatu, baju, dan tas sekolah pada tempatnya					
Patuh – Mampu memenuhi keperluan pribadinya selama proses kegiatan						
3	Anak saya menangis saat tidak bisa menyelesaikan tugas					
4	Anak saya mau makan jika disuapi					
Patuh – Dapat mengikuti aturan di dalam kelas						
5	Tidak bermain saat didalam kelas					
6	Anak saya berani maju di depan kelas					
Tenang - Mempunyai kontrol diri dari awal hingga akhir kegiatan untuk tidak saling mengganggu						
7	Anak saya mudah berteman dengan teman baru					
8	Anak saya tidak pernah mengganggu temannya					
Percaya Diri - Tidak ragu-ragu dalam mengerjakan tugas atau dalam melakukan kegiatan						
9	Anak saya selalu yakin dalam mengerjakan tugasnya					
10	Anak saya tidak pernah gelisah ketika ada pekerjaan yang tidak bisa diselesaikan					
Percaya Diri - Mampu melawan rasa takut ketika diminta maju kedepan						
11	Anak saya berani maju di depan kelas					
12	Anak saya selalu menyelesaikan tugas dengan cepat					

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		Sl	Sr	Kd	Jr	Tp
Semangat - Antusias ketika diminta mengikuti kegiatan						
13	Anak saya mengangis saat tidak bisa menyelesaikan tugas					
14	Anak saya suka bekerja sama dengan temannya					
Semangat – Tidak mudah putus asa						
15	Anak saya selalu berusaha menyelesaikan tugasnya					
16	Anak saya selalu mencoba hal yang baru					
Konsisten - Mengikuti kegiatan awal hingga akhir tanpa mengeluh						
17	Anak saya selalu menangis ketika belajar dikelas					
18	Anak saya datang ke sekolah tidak tepat waktu					
Konsisten - Bersikap dan berperilaku sesuai dengan perkataan						
19	Anak saya tidak pernah berbohong					
20	Anak saya selalu mengucapkan salam ketika berangkat dan pulang sekolah					

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



INSTITUT ILMU AL-QUR'AN (IIQ) JAKARTA FAKULTAS TARBİYAH

H. Juanda No. 70 Ciputat Tangerang Selatan Banten 15419 Telpun : (021) 74705754 Fax : (021) 7402 703
 ft.iq.ac.id | ft.poi@iiq.ac.id | piaud.ft@iiq.ac.id

Nomor : 185.3/E/DFT/VIII/2024

Tangerang Selatan, 29 Agustus 2024

Lamp

:-

Hal : **Permohonan Izin Penelitian
Tugas Akhir (Skripsi)**

Kepada Yth,
Kepala Desa Cicadas
 di
 tempat

Asalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan semoga Ibu dalam mengemban tugas sehari-hari selalu mendapat bimbingan, lindungan dan ridho Allah SWT. Amin

Selanjutnya kami beritahukan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswi kami:

Nama : Qurotul Aini
 NIM : 20320074
 Fakultas : Tarbiyah
 Prodi : PIAUD
 Pembimbing : Faza karimatul akhlak, MA

Sedang Menyelesaikan tugas-tugas keserjanaan di IIQ Jakarta dengan tujuan penelitian:

**"Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini 4-6 Tahun
di Desa Cicadas Kecamatan Binong Kabupaten Subang"**

Mengingat penelitian tersebut memiliki kaitan dengan instansi yang Bapak/Ibu pimpin, maka kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerima dan memberikan informasi atau data yang diperlukan mahasiswi kami.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Syahidah Rena, M.Ed

Lampiran 3 Surat Telah Melakukan Penelitian**PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN SUBANG
KECAMATAN BINONG
DESA CICADAS**

Alamat, Jln Karya Bhakti No 35 Cicadas Binong subang Kode Pos 41253

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 400.14/Ket-55/VIII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MUMUH MUHYIDIN
Jabatan : Kepala Desa
Alamat : Kp. Sukamandi RT 008 RW 003 Desa Cicadas Kec. Binong Kab. Subang

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentifikasi :

Nama : QUROTUL AINI
NIM : 20320074
Universitas : INSTITUT ILMU AL-QUR'AN JAKARTA

Telah selesai melakukan penelitian di Warga RT 007 RW 003 Desa Cicadas Kec. Binong Kab. Subang , terhitung mulai tanggal 28 April sampai dengan 20 Agustus 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul : **"Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini 4-6 Tahun di Desa Cicadas Kecamatan Binong Kabupaten Subang"**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Cicadas, 29 Agustus 2024
a.n. Kepala Desa Cicadas


BUDY H PERMANA, SP

Lampiran 4 Distribusi Nilai r_{tabel}

Distribusi Nilai r_{tabel} Signifikansi 5% dan 1%

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620

30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432
51	0.2284	0.2706	0.3188	0.3509	0.4393
52	0.2262	0.2681	0.3158	0.3477	0.4354
53	0.2241	0.2656	0.3129	0.3445	0.4317
54	0.2221	0.2632	0.3102	0.3415	0.4280
55	0.2201	0.2609	0.3074	0.3385	0.4244
56	0.2181	0.2586	0.3048	0.3357	0.4210
57	0.2162	0.2564	0.3022	0.3328	0.4176
58	0.2144	0.2542	0.2997	0.3301	0.4143
59	0.2126	0.2521	0.2972	0.3274	0.4110
60	0.2108	0.2500	0.2948	0.3248	0.4079
61	0.2091	0.2480	0.2925	0.3223	0.4048
62	0.2075	0.2461	0.2902	0.3198	0.4018
63	0.2058	0.2441	0.2880	0.3173	0.3988
64	0.2042	0.2423	0.2858	0.3150	0.3959
65	0.2027	0.2404	0.2837	0.3126	0.3931
66	0.2012	0.2387	0.2816	0.3104	0.3903

67	0.1997	0.2369	0.2796	0.3081	0.3876
68	0.1982	0.2352	0.2776	0.3060	0.3850
69	0.1968	0.2335	0.2756	0.3038	0.3823
70	0.1954	0.2319	0.2737	0.3017	0.3798
71	0.1940	0.2303	0.2718	0.2997	0.3773
72	0.1927	0.2287	0.2700	0.2977	0.3748
73	0.1914	0.2272	0.2682	0.2957	0.3724
74	0.1901	0.2257	0.2664	0.2938	0.3701
75	0.1888	0.2242	0.2647	0.2919	0.3678
76	0.1876	0.2227	0.2630	0.2900	0.3655
77	0.1864	0.2213	0.2613	0.2882	0.3633
78	0.1852	0.2199	0.2597	0.2864	0.3611
79	0.1841	0.2185	0.2581	0.2847	0.3589
80	0.1829	0.2172	0.2565	0.2830	0.3568
81	0.1818	0.2159	0.2550	0.2813	0.3547
82	0.1807	0.2146	0.2535	0.2796	0.3527
83	0.1796	0.2133	0.2520	0.2780	0.3507
84	0.1786	0.2120	0.2505	0.2764	0.3487
85	0.1775	0.2108	0.2491	0.2748	0.3468
86	0.1765	0.2096	0.2477	0.2732	0.3449
87	0.1755	0.2084	0.2463	0.2717	0.3430
88	0.1745	0.2072	0.2449	0.2702	0.3412
89	0.1735	0.2061	0.2435	0.2687	0.3393
90	0.1726	0.2050	0.2422	0.2673	0.3375
91	0.1716	0.2039	0.2409	0.2659	0.3358
92	0.1707	0.2028	0.2396	0.2645	0.3341
93	0.1698	0.2017	0.2384	0.2631	0.3323
94	0.1689	0.2006	0.2371	0.2617	0.3307
95	0.1680	0.1996	0.2359	0.2604	0.3290
96	0.1671	0.1986	0.2347	0.2591	0.3274
97	0.1663	0.1975	0.2335	0.2578	0.3258
98	0.1654	0.1966	0.2324	0.2565	0.3242
99	0.1646	0.1956	0.2312	0.2552	0.3226
100	0.1638	0.1946	0.2301	0.2540	0.3211

Lampiran 5 Distribusi T_{tabel}

Distribusi Nilai t_{tabel}

d.f	t _{0.10}	t _{0.05}	t _{0.025}	t _{0.01}	t _{0.005}	d.f	t _{0.10}	t _{0.05}	t _{0.025}	t _{0.01}	t _{0.005}
1	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66	61	1.296	1.671	2.000	2.390	2.659
2	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925	62	1.296	1.671	1.999	2.389	2.659
3	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841	63	1.296	1.670	1.999	2.389	2.658
4	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604	64	1.296	1.670	1.999	2.388	2.657
5	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032	65	1.296	1.670	1.998	2.388	2.657
6	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707	66	1.295	1.670	1.998	2.387	2.656
7	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499	67	1.295	1.670	1.998	2.387	2.655
8	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355	68	1.295	1.670	1.997	2.386	2.655
9	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250	69	1.295	1.669	1.997	2.386	2.654
10	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169	70	1.295	1.669	1.997	2.385	2.653
11	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106	71	1.295	1.669	1.996	2.385	2.653
12	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055	72	1.295	1.669	1.996	2.384	2.652
13	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012	73	1.295	1.669	1.996	2.384	2.651
14	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977	74	1.295	1.668	1.995	2.383	2.651
15	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947	75	1.295	1.668	1.995	2.383	2.650
16	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921	76	1.294	1.668	1.995	2.382	2.649
17	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898	77	1.294	1.668	1.994	2.382	2.649
18	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878	78	1.294	1.668	1.994	2.381	2.648
19	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861	79	1.294	1.668	1.994	2.381	2.647
20	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845	80	1.294	1.667	1.993	2.380	2.647
21	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831	81	1.294	1.667	1.993	2.380	2.646
22	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819	82	1.294	1.667	1.993	2.379	2.645
23	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807	83	1.294	1.667	1.992	2.379	2.645
24	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797	84	1.294	1.667	1.992	2.378	2.644
25	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787	85	1.294	1.666	1.992	2.378	2.643
26	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779	86	1.293	1.666	1.991	2.377	2.643
27	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771	87	1.293	1.666	1.991	2.377	2.642
28	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763	88	1.293	1.666	1.991	2.376	2.641
29	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756	89	1.293	1.666	1.990	2.376	2.641
30	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750	90	1.293	1.666	1.990	2.375	2.640
31	1.309	1.696	2.040	2.453	2.744	91	1.293	1.665	1.990	2.374	2.639
32	1.309	1.694	2.037	2.449	2.738	92	1.293	1.665	1.989	2.374	2.639
33	1.308	1.692	2.035	2.445	2.733	93	1.293	1.665	1.989	2.373	2.638
34	1.307	1.691	2.032	2.441	2.728	94	1.293	1.665	1.989	2.373	2.637
35	1.306	1.690	2.030	2.438	2.724	95	1.293	1.665	1.988	2.372	2.637
36	1.306	1.688	2.028	2.434	2.719	96	1.292	1.664	1.988	2.372	2.636
37	1.305	1.687	2.026	2.431	2.715	97	1.292	1.664	1.988	2.371	2.635
38	1.304	1.686	2.024	2.429	2.712	98	1.292	1.664	1.987	2.371	2.635
39	1.304	1.685	2.023	2.426	2.708	99	1.292	1.664	1.987	2.370	2.634
40	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704	100	1.292	1.664	1.987	2.370	2.633
41	1.303	1.683	2.020	2.421	2.701	101	1.292	1.663	1.986	2.369	2.633
42	1.302	1.682	2.018	2.418	2.698	102	1.292	1.663	1.986	2.369	2.632
43	1.302	1.681	2.017	2.416	2.695	103	1.292	1.663	1.986	2.368	2.631
44	1.301	1.680	2.015	2.414	2.692	104	1.292	1.663	1.985	2.368	2.631
45	1.301	1.679	2.014	2.412	2.690	105	1.292	1.663	1.985	2.367	2.630
46	1.300	1.679	2.013	2.410	2.687	106	1.291	1.663	1.985	2.367	2.629
47	1.300	1.678	2.012	2.408	2.685	107	1.291	1.662	1.984	2.366	2.629

48	1.299	1.677	2.011	2.407	2.682		108	1.291	1.662	1.984	2.366	2.628
49	1.299	1.677	2.010	2.405	2.680		109	1.291	1.662	1.984	2.365	2.627
50	1.299	1.676	2.009	2.403	2.678		110	1.291	1.662	1.983	2.365	2.627
51	1.298	1.675	2.008	2.402	2.676		111	1.291	1.662	1.983	2.364	2.626
52	1.298	1.675	2.007	2.400	2.674		112	1.291	1.661	1.983	2.364	2.625
53	1.298	1.674	2.006	2.399	2.672		113	1.291	1.661	1.982	2.363	2.625
54	1.297	1.674	2.005	2.397	2.670		114	1.291	1.661	1.982	2.363	2.624
55	1.297	1.673	2.004	2.396	2.668		115	1.291	1.661	1.982	2.362	2.623
56	1.297	1.673	2.003	2.395	2.667		116	1.290	1.661	1.981	2.362	2.623
57	1.297	1.672	2.002	2.394	2.665		117	1.290	1.661	1.981	2.361	2.622
58	1.296	1.672	2.002	2.392	2.663		118	1.290	1.660	1.981	2.361	2.621
59	1.296	1.671	2.001	2.391	2.662		119	1.290	1.660	1.980	2.360	2.621
60	1.296	1.671	2.000	2.390	2.660		120	1.290	1.660	1.980	2.360	2.620

Dari "Table of Percentage Points of the t-Distribution." Biometrika, Vol. 32. (1941), p. 300. Reproduced by permission of the

Biometrika Trustess.

Lampiran 6 Dokumentasi









Qurotul Aini

ORIGINALITY REPORT

30% SIMILARITY INDEX	29% INTERNET SOURCES	5% PUBLICATIONS	16% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	9%
2	repository.umsu.ac.id Internet Source	6%
3	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	3%
4	Submitted to Universitas Sains Alquran Student Paper	2%
5	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	2%
6	repository.iiq.ac.id Internet Source	1%
7	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
8	eprints.unisla.ac.id Internet Source	1%
9	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	1%
10	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%



PERPUSTAKAAN
INSTITUT ILMU AL-QUR'AN (IIQ) JAKARTA
 Jl. Ir. H. Juanda No.78, Tangerang Selatan Banten 15419 Telp. (021) 74703134 Fax. (021) 7482 283
 Email : iiq@iiq.ac.id Website : www.iiq.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIARISME

Nomer : 016/Perp.IIQ/TBY.PIAUD/VIII/2024

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Titan Violeta, M.A
 Jabatan : Kepala Perpustakaan

NIM	20320074	
Nama Lengkap	Qurotul Aini	
Prodi	Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)	
Judul Skripsi	PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI 4-6 TAHUN DI DESA CICADAS KECAMATAN BINONG KABUPATEN SUBANG	
Dosen Pembimbing	Faza Karimatul Akhlak, M.A	
Aplikasi	Turnitin	
Hasil Cek Plagiarisme (yang diisi oleh staf perpustakaan untuk melakukan cek plagiarisme)	Cek 1. Hasil 40%	Tanggal Cek 1: 30 Agustus 2024
	Cek 2. Hasil 45%	Tanggal Cek 2: 04 September 2024
	Cek 3. Hasil 35%	Tanggal Cek 3: 05 September 2024
	Cek 4. Hasil 39%	Tanggal Cek 4: 09 September 2024
	Cek 5. Hasil 30%	Tanggal Cek 5: 11 September 2024

Sesuai dengan ketentuan Kebijakan Rektor Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta Nomor: 03/A.1/IIQ/1/2021 yang menyatakan batas maksimum similarity skripsi mahasiswa sebesar 35%, maka hasil skripsi di atas dinyatakan bebas plagiarisme.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang Selatan, 11 September 2024
 Petugas Cek Plagiarisme



Titan Violeta, M.A

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Quratul Aini dilahirkan di Kota Subang pada tanggal 31 Agustus 2001 anak keuda dari pasangan Bapak Supyan dengan Ibu Ii Bahiyah. Saat ini bertempat tinggal di Kp. Sukamandi RT/RW 007/003 Desa Cicadas Kecamatan Binong Kabupaten Subang Jawa Barat.

Penulis menyelesaikan pendidikan usia dini di RA An-Nuur dan lulus pada tahun 2008. Kemudian melanjutkan pendidikan dasar di MINT 3 Subang 2008 – 2014. Penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di MTs Al-Qur'an Al-Falah Cicalengka pada tahun 2014 dan lulus pada tahun 2017. Pendidikan menengah atas (SMA) ditempuh di MA Pondok Pesantren Darusalam dari tahun 2017 hingga tahun 2020. Kemudian melanjutkan pendidikan tinggi ke perguruan tinggi di Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta, Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada tahun 2020 dan lulus pada tahun 2024.