



Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Kelompok A di TK AN NUR Semarang

Nur Isnaini Fitri Winarni, Dwi Hardiyanti, Fifti Istiklaili

'Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas IVET, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.31331/sc.v1i2.1295>

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit 15 Agustus 2020

Direvisi 10 September 2020

Disetujui 21 Oktober 2020

Keywords:

Effects if the Use of Gadgets;

Sosial Development;

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* dalam perkembangan sosial anak usia dini kelompok A di TK AN NUR Semarang tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan *desain cross sectional study*. Populasi 15 anak kelompok A di TK AN NUR Semarang. 15 *responden* dengan metode total sampling. Variabel independent yaitu pengaruh penggunaan *gadget* dan variabel dependen yaitu tingkat perkembangan anak usia dini usia 4-5 tahun. Diukur dengan pengisian angket. Teknik Analisa data menggunakan statistik non parametrik uji regresi linier sederhana dengan bantuan *software SPSS 22 for Windows*. Berdasarkan hasil analisis data dari uji regresi linier sederhana dapat menjelaskan besarnya kriteria dalam pengujian ini ditentukan berdasarkan dengan ketentuan yaitu nilai Sig < 0,05. Pada perhitungan uji nilai signifikansi nilai Sig = 0,127, yang berarti bahwa nilai ini lebih besar dari 0,05. Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai ini tidak memenuhi kriteria model persamaan regresi atau tidak memiliki keterikatan. nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 41% dari *output* tersebut diperoleh koefisien determinasi atau (*R square*) sebesar 16,9% yang mengandung pengertian bahwa tidak memiliki keterkaitan antara pengaruh penggunaan gadget pada perkembangan social anak usia dini kelompok A di TK AN NUR Semarang.

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of the use of gadgets in the social development of early childhood in group A in kindergarten AN NUR Semarang in 2019/2020 school year. This research uses quantitative research with cross sectional study design. Population of 15 group A children at AN NUR Kindergarten Semarang. 15 respondents with a total sampling method. Independent variable is the influence of the use of gadgets and the dependent variable, namely the level of development of early childhood aged 4-5 years. Measured by filling out a questionnaire. Data analysis techniques using nonparametric statistical simple linear regression test with the help of SPSS 22 for Windows software. Based on the results of data analysis from a simple linear regression test can explain the magnitude of the criteria in this test is determined based on the provisions of the Sig value <0.05. In the calculation of the test significance value Sig = 0.127, which means that this value is greater than 0.05. It can be concluded that this value does not meet the criteria of the regression equation model or has no attachment. correlation or relationship value (R) of 41% of the output obtained a coefficient of determination or (R square) of 16.9% which implies that there is no relationship between the influence of the use of gadgets on social development of early childhood group A in TK AN NUR Semarang .

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk satuan Pendidikan anak usia dini pada jalur Pendidikan formal untuk anak usia empat sampai enam tahun. Dalam pendidikan pastilah mempunyai tujuan, tujuan pendidikan TK adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam masyarakat diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Anak pada usia TK mengalami masa peka, dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral dan nilai-nilai agama.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental di kehidupan selanjutnya. Anak usia dini sendiri adalah mereka yang memiliki rentan usia antara 0-8 tahun. pada masa ini terjadilah proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek, salah satu diantaranya adalah aspek dalam interaksi sosial (Novitasari, Khotimah, 2016:1).

Interaksi Sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antar individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial akan terjadi jika adanya sebuah kontak sosial dan adanya komunikasi. Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial, tak akan mungkin ada kehidupan bersama.

Pada anak usia dini interaksi sosial memanglah sangat dibutuhkan karena anak nantinya akan di ajarkan bagaimana hidup bermasyarakat, lalu anak juga akan diajarkan sebagai peran yang nantinya akan menjadi indentifikasi dirinya, selain itu pula saat melakukan interaksi sosial anak akan memperoleh berbagai informasi yang ada disekitarnya (Soekarno, 1992:67).

Era sekarang model pembelajaran melalui multimedia (Elyana L, Utanto Y, 2019). Salah satunya adalah gadget. Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi menurut Osland (Elfadi, 2018:2). menurut (Widiawati, 2014: 106) Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. diantaranya smartphone, laptop, serta notebook (Perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). Gadget memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan gadget yang dikemukakan oleh psikolog (Hadiwidjodjo, Psi, 2014)

Gadget juga dapat membangun kreatifitas anak (Gadget memberikan beragam informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif). Anak akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Dalam usia ini, anak memang masih berada di dalam masa yang mengasyikan untuk bermain. Namun tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang juga harus dilakukan.

Namun penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Patmonodewo (2013:27) kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berfikir (M.Hafiz Al-Ayouby, 2017: 3).

Peneliti melakukan penelitian agar dapat memantau perkembangan sosial anak saat pembelajaran dirumah. Mengingat pentingnya kemampuan sosial anak, maka peneliti sengaja mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Gadget dalam perkembangan sosial pada anak usia dini kelompok A di TK An Nur Semarang Tahun Ajaran 2019/2020” dan agar dapat mengetahui pengaruh besar penggunaan gadget yang sekarang merupakan tempat untuk berkomunikasi langsung antara pendidik dan anak untuk belajar.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah : Bagaimana pengaruh penggunaan gadget yang terjadi dalam perkembangan sosial pada anak usia dini di TK AN NUR Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020?

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif menggunakan metode deduktif, yaitu cara berfikir untuk mengambil kesimpulan berangkat dari hal-hal atau peristiwa yang bersifat umum kemudian ditarik kesimpulan bersifat khusus. yang mana data kuantitatif digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *gadget* untuk perkembangan sosial pada anak usia dini kelompok A di TK AN NUR Semarang.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari 17 Juni 2020 hingga 18 Juni 2020 dalam 2 kali pertemuan di tanggal 17 juni 2020 pengisian angket di sekolah TK AN NUR yang bersamaan dengan pengambilan raport anak dengan menggunakan protocol kesehatan (menggunakan masker, cuci tangan sebelum masuk, bergantian/berjadwal, dan berjarak), di tanggal 18 juni 2020 kunjungan ke rumah anak yang di jadikan sample probability untuk wawancara.

Populasi dan Sample

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling. Total sampling atau yang biasa disebut sampling jenuh adalah sampel yang mewakili jumlah populasi (Neolaka, 2016). Sampling ini biasa dilakukan jika populasi dianggap kecil atau kurang dari 30 sampel jenuh, dan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok A di TK AN NUR Semarang tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 15 anak dikarenakan keterbatasan waktu dan keadaan yang masih pandemic covid sehingga tidak memungkinkan untuk bertemu banyak orang.

Teknik Pengambilan Data

Agar diperoleh data yang valid dalam kegiatan penelitian ini maka perlu ditentukan teknik-teknik dalam pengumpulan data yang sesuai dan sistematis. Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik-teknik dalam pengumpulan data kuantitatif adalah :

1. Perencanaan

Peneliti melakukan perencanaan kegiatan dan penyesuaian lingkungan, Merancang Wawancara sebagai pedoman penelitian, Menyiapkan angket untuk pendokumentasian.

2. Wawancara

Wawancara mendalam yang dilakukan oleh peneliti kepada orang tua anak membahas tentang keseharian anak sebelum pandemi atau pembelajaran di rumah. Peneliti menanyakan seputar pengaruh penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial anak dirumah. Peneliti melakukan wawancara mendalam tidak kesemua orang tua di karenakan waktu dan tidak banyak orang tua yang mau untuk di wawancara.

3. Angket / Instrumen.

Penelitian ini memerlukan instrumen untuk memperoleh data sesuai dengan tujuan penelitian. Sebuah instrumen memerlukan validasi agar instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang harus diukur (Arikunto, 2013). Instrumen diisi oleh orang tua untuk mengetahui bagaimana pengaruh *gadget* dalam perkembangan sosial anak yang berisikan 16 soal dalam pengaruh penggunaan *gadget* dan 19 soal dalam perkembangan sosial. Adapun Indikator penilaian pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Penilaian

No	Aspek Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun	Item
1	Kesadaran Diri	1) Mengendalikan Perasaan.	17,18,19,20,22,23
		2) Menunjukkan Rasa Percaya Diri.	26,27,28,29,30,31
		3) Memahami Peraturan dan Disiplin.	1,2,3,4,5,6
		4) Memiliki Sikap Gigih (Tidak Mudah Menyerah).	33,13,14,15
2	Rasa Tanggung Jawab untuk Diri Sendiri dan Orang Lain.	1) Menjaga Diri Sendiri dan Lingkungannya.	32,34,35
3	Perilaku Prososial.	1) Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan.	16 24
		2) Menghargai Orang Lain.	

Teknik Analisis Penelitian

Untuk analisis data deskriptif penulis menggunakan rumus statistik yaitu :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Number of Case

Sedangkan untuk mengetahui analisis data kuantitatif, serta uji hipotesis, penulis menggunakan rumus teknik korelasi pearson product moment serta analisis regresi linier sederhana. Adapun kedua rumusnya adalah seperti di bawah ini :

Teknik korelasi pearson product moment :

$$r = \frac{\sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}}$$

Rumus analisis regresi linier sederhana

$$Y = a + Bx$$

Dimana :

Y = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan

a = Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan).

B = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen. Bila (+) arah naik, dan bila (-) maka arah garis turun.

x = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai – nilai tertentu.

Untuk mengetahui perbandingan skor pada Uji regresi linier sederhana dapat di lihat melalui Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Skor

Skor	Penilaian
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,000	Sangat Tinggi

Sumber : diadaptasi dari priyatno (2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan *professional judgement*. Selanjutnya hasil instrumen yang telah dikerjakan diuji menggunakan *Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 22*. Pengujian daya beda aitem dilakukan dengan *two-tailed* dengan taraf *signifikansi 0,05* terdapat 14 aitem valid dan 2 aitem tidak valid dalam skala Pengaruh penggunaan *gadget*. Pada skala perkembangan sosial menunjukkan 17 aitem yang valid dan 2 aitem yang tidak valid. Uji ini dilakukan dengan kriteria pengujian validitas skala pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi dengan Analisis Korelasi

Product Momen Pearson

Pengaruh Penggunaan Gadget (X)			Perkembangan Sosial (Y)		
No Soal	Hasil	Ket	No Soal	Hasil	Ket
1	0,575	Valid	17	0,915	Valid
2	0,874	Valid	18	0,592	Valid
3	0,811	Valid	19	0,825	Valid
4	0,901	Valid	20	0,941	Valid
5	0,862	Valid	21	0,827	Valid
6	0,693	Valid	22	0,813	Valid
7	0,930	Valid	23	0,814	Valid
8	0,931	Valid	24	0,814	Valid
9	0,839	Valid	25	0,656	Valid
10	0,490	<i>Tidak Valid</i>	26	0,558	Valid
11	0,720	Valid	27	0,837	Valid
12	0,927	Valid	28	0,245	<i>Tidak Valid</i>
13	0,843	Valid	29	0,812	Valid
14	0,126	<i>Tidak Valid</i>	30	0,720	Valid
15	0,944	Valid	31	0,837	Valid
16	0,890	Valid	32	0,765	Valid
			33	0,290	<i>Tidak Valid</i>
			34	0,672	Valid
			35	0,888	Valid

Uji reliabilitas pada masing-masing skala menggunakan *Alpha Cronbach*. Menurut Sujarweni (2014), suatu instrumen dinyatakan reliabel bila nilai *Alpha* > 0,60. Berikut adalah hasil reliabilitas:

a. Skala Pengaruh Penggunaan *Gadget*

Hasil uji reliabilitas skala pengaruh penggunaan gadget menunjukkan koefisien reliabilitas *Cronbach alpha* sebesar 0,956. Hasil 0,956 lebih besar dari 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penyesuaian diri dinyatakan reliabel di tunjukan pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Reliability Pengaruh Penggunaan *Gadget*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.956	16

b. Skala Perkembangan Sosial

Hasil uji reliabilitas skala pengaruh sosial menunjukkan koefisien reliabilitas *Cronbach alpha* sebesar 0,9433. Hasil 0,943 lebih besar dari 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penyesuaian diri dinyatakan reliabel di tunjukan pada table 5.

Tabel 5. Uji Reliabilitas Pengaruh Sosial

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.943	19

B. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Normalitas data dapat dilihat dengan menggunakan uji Normal *Kolmogorov-Smirnov*. Dalam uji normalitas terdapat dasar keputusan yaitu jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal dan sebaliknya, jika nilai signikansi kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

a. Uji Normalitas

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	13.40729591
	Absolute	.130
Most Extreme Differences	Positive	.081
	Negative	-.130
Kolmogorov-Smirnov Z		.504
Asymp. Sig. (2-tailed)		.961

a. Test distribution is Normal.

a. Calculated from data.

Uji normalitas pada tabel 6 di ketahui nilai *signifikansi* $0,961 > 0,05$ maka dapat di simpulkan menunjukkan pengaruh penggunaan gadget dalam perkembangan social anak **berdistribusi normal**.

b. Uji Linieritas

Menurut Priyatno (2010), metode pengambilan keputusan untuk uji linieritas yaitu jika *signifikansi* pada *linierity* $> 0,05$ maka hubungan antara kedua variabel linier, dan jika *signifikansi* pada *linierity* $< 0,05$ maka hubungan antara dua variabel dinyatakan tidak linier, disajikan pada tabel 7 dapat dilihat bahwa *linearity* memiliki tingkat *signifikansi* $0,767 > 0,05$ nilai ini menunjukkan bahwa terdapat **hubungan yang linier**.

Tabel 7. Hasil Uji Linieritas Antara Pengaruh Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Perkembangan Sosial * Pengaruh penggunaan gadget	Between Groups	(Combined)	2444.000	12	203.667	.695	.725
		Linearity	513.422	1	513.422	1.752	.317
		Deviation from Linearity	1930.578	11	175.507	.599	.767
	Within Groups	586.000	2	293.000			
	Total	3030.000	14				

c. Hasil Uji Hipotesis

Apabila uji asumsi telah terpenuhi maka dilanjutkan dengan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana. Menurut Priyatno (2017), analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan secara linier antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen.

Tabel 8. Hasil Uji Korelasi

Correlations

		Pengaruh penggunaan gadget	Perkembangan Sosial
Pengaruh penggunaan gadget	Pearson Correlation	1	-.412
	Sig. (2-tailed)		.127
	N	15	15
Perkembangan Sosial	Pearson Correlation	-.412	1
	Sig. (2-tailed)	.127	
	N	15	15

Disajikan pada tabel 8 diketahui bahwa bentuk hubungan antara 2 variabel ini ada *negatif* dikarenakan ada tanda (-) di depan nilai Korelasi. Bentuk hubungan pada nilai uji korelasi - 0,412 ini termasuk dalam nilai korelasi **sedang**. Pada tabel *N square* terdapat nilai sebesar 0,412 yang harus diubah kedalam bentuk persen sehingga menjadi 41%. Angka persentase pada pengaruh

penggunaan *gadget* dalam perkembangan social anak sebesar 41%, sedangkan sisanya sebesar 59%, jadi *signifikansi* korelasi pada presentase ini menyatakan bahwa **tidak ada hubungan korelasi**.

d. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Disajikan pada table 9 digunakan untuk menguji signifikansi hubungan variabel independen dengan variabel dependen. Kriteria dalam pengujian ini ditentukan berdasarkan uji nilai signifikansi, dengan ketentuan yaitu nilai Sig < 0,05. Pada tabel diatas terlihat nilai Sig = 0,127, yang berarti bahwa nilai ini lebih besar dari 0,05. Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai ini **tidak memenuhi kriteria model persamaan regresi atau tidak memiliki keterikatan**.

Tabel 9. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	513.422	1	513.422	2.652	.127 ^b
Residual	2516.578	13	193.583		
Total	3030.000	14			

a. Dependent Variable: Perkembangan Sosial

b. Predictors: (Constant), Pengaruh penggunaan gadget

e. Hasil Uji Model Summary Regresi Linier Sederhana

Tabel 10 model summary uji regresi linier sederhana menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,412 dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi atau (*R square*) sebesar 0,169 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh penggunaan *gadget* pada perkembangan social anak usia dini kelompok A di TK AN NUR Semarang adalah sebesar 16,9% sedangkan sisanya sebesar 83,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Hal ini berarti korelasi antara kedua variabel berada pada kategori **sangat rendah**.

Tabel 10. Hasil Uji Model Summary Regresi Linier Sederhana

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.412 ^a	.169	.106	13.913

a. Predictors: (Constant), Pengaruh penggunaan gadget

b. Dependent Variable: Perkembangan Sosial

C. Hasil Wawancara

Wawancara mendalam yang dilakukan oleh peneliti kepada orang tua anak membahas tentang keseharian anak sebelum pandemi atau pembelajaran di rumah. Peneliti menanyakan seputar pengaruh penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial anak dirumah. Peneliti melakukan wawancara mendalam tidak kesemua orang tua di karenakan waktu dan tidak banyak orang tua yang mau untuk di wawancara.

Berdasarkan hasil wawancara pada orang tua AF, AF tidak mempunyai banyak pengaruh sosial dalam penggunaan gadget nya karena AF bias bersosialisasi dengan orang- orang di sekitarnya. Berdasarkan Narasumber yang ke 2 pada orang tua PD, PD termasuk anak yang *introvert* atau lebih senang di rumah. Dan dalam lingkungan sosial anak masih butuh di kenalkan lagi dan di ajak lagi

oleh orang tuanya untuk bersosialisasi dengan orang lain dan dalam pengaruh *gadget* pada PD akan bisa juga mempunyai dampak tersendiri nantinya pada sosial anak.

Berdasarkan Narasumber yang ke 3 pada orang tua EBA, EBA termasuk anak yang mempunyai sosial yang baik, karena mudah untuk berkenalan dengan orang baru, akan tetapi pengaruh pada kurangnya komunikasi antara papa dan mamanya belum stabil dalam penggunaan *gadget*. EBA masih merasa dapat dengan mudah menggunakan gadget pada papanya.

Dalam wawancara yang saya lakukan memang kemungkinan kecil dari pengaruh penggunaan gadget akan tetapi memang anak tidak sepenuhnya setiap hari full menggunakan gadget, anak pun juga terkadang main Bersama teman-temannya. Ada juga anak yang memang jarang main itu dikarenakan pembiasaan orang tua yang membuat anak menjadi introvert atau jarang berinteraksi sosial.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, Peneliti dapat mengetahui bagaimana pengaruh *gadget* pada perkembangan social anak usia dini supaya dapat dikembangkan kembali peneliti lain sebagai cara peningkatan variabel lain dan pada subjek yang lain. Proses pelaksanaan penelitian ini tidak terlepas dari kekurangan serta keterbatasan. Kekurangan dalam penelitian ini adalah tidak dilaksanakannya *try out* dikarenakan terbatasnya subjek yang memenuhi kriteria untuk dijadikan sampel dalam pelaksanaan uji coba instrumen sehingga proses uji validitas dan reliabilitas instrumen harus menggunakan data yang juga digunakan untuk proses analisis data penelitian. Selain itu, meskipun secara langsung peneliti mendampingi proses penyebaran instrumen penelitian, namun tidak dapat dipungkiri bahwa peneliti membutuhkan bantuan dari guru agar subjek dapat mengerti dan mengisi skala sesuai dengan keadaan sebenarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayouby. M. Hafiz. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Lampung: Universitas Bandar Lampung.
- Denok, M., Jazuli, M., Rohindi, T., & Suminto, S. (2018, September). The Strengthening Of Humanity Value in The Generation of Digital Natives in the Era Of Digital Technology Through Nawung Sekar Dance. In *International Conference on Science and Education and Technology 2018 (ISET 2018)*. Atlantis Press.
- Arikunto, Suharsimi (2010). *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta
- Elfiadi. (2018). *Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. FTIK IAIN Lhokseumawe.
- Denok, M., Jazuli, M., Rohindi, T., & Suminto, S. (2018, September). The Strengthening Of Humanity Value in The Generation of Digital Natives in the Era Of Digital Technology Through Nawung Sekar Dance. In *International Conference on Science and Education and Technology 2018 (ISET 2018)*. Atlantis Press.
- Elyana, L., & Utanto, Y. (2019, November). The development of parenting digital multimedia as an educational technology product to support early childhood learning process. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1387, No. 1, p. 012110). IOP Publishing.
- Huda, N., & Istiklaili, F. (2017). Hubungan antara Hipotyroid dengan Kasus ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) pada Anak Usia Dini di Area Pertanian Bawang Kabupaten Brebes. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, 1*.
- Novitasari, Khotimah. (2016). *Dampak Penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun*. PAUD Teratai, 5 (3), 182 – 186.
- Priyanto, Dwi. 2017. *Mandiri Belajar SPSS*. Yogyakarta: Media.Kom.
- Soekanto, Soerjano, (1992). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rrajawali.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. Bandung: ALFABETA.
- Widiawati dan Sugiman. 2014. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak*. Diakses dari <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/artikeliiis.pdf>. pada tanggal 7 Juli 2020.