

**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

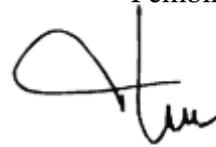
1446 H/2024 M

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

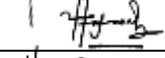
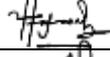
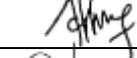
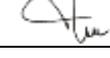
Pembimbing



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 | Ša | š | 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 | Žal | Ž | 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 |
| ه | 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 |
|----------------------|---------|---|

| | | |
|--------------------------|---------|-------------------|
| جاهليه | Ditulis | <i>Jāhiliyyah</i> |
| <i>Fathah + 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>Fathah + ya' Mati</i> | Ditulis | Ai |
| بينكم | Ditulis | <i>Baynakum</i> |
| <i>Fathah + 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 SubangPerumusan 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*“memiliki 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 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.