

**PROPOSAL SKRIPSI**  
**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP**  
**KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI DI**  
**PAUD AL-HIKMAH KECAMATAN TANARA**



**HAORAH**

**NIM : 13042100094**

**DOSEN PEMBIMBING**

**Havid Surya, M.Pd**

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS BINA BANGSA**  
**KOTA SERANG BANTEN**

**2024**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang**

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada pasal 28, dinyatakan bahwa 1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar; 2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal; 3) pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk *Taman Kanak-kanak (TK)*, *Raudhatul Athfal (RA)*, atau bentuk lain yang sederajat.

Usia dini adalah masa dimana anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya, karena pada masa ini perkembangan anak lebih pesat daripada setelah melewati usia dini. Sedangkan anak usia dini adalah anak yang berada pada usia emas. Anak memiliki kemampuan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri anak, oleh karena itu anak menyimpan segala sesuatu yang dilihat dan didengar kemudian cenderung mencontohnya. Pada usia ini ia memiliki pengaruh yang sangat besar bagi kehidupan berikutnya, di mana anak usia dini hendaklah dimasukkan ke PAUD agar perkembangan fisik dan emosionalnya lebih terarah dan tertata dengan baik.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan yang diberikan untuk anak usia dini (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani, agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Dengan adanya pendidikan anak usia dini, diharapkan anak dapat mengembangkan

seluruh potensi yang dimilikinya yang meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, fisik, sosial, emosional, bahasa, seni, menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan perkembangan, serta memiliki motivasi dan sikap belajar untuk berkreasi.

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Ada beberapa macam gadget yang digunakan oleh anak-anak antara lain smartphone, laptop, tablet pc, video game. Di zaman sekarang ini sangat banyak anak-anak yang menggunakan video game sebagai alternatif hiburan.

Dampak buruk penggunaan gadget pada anak antara lain: 1) menjadi pribadi yang tertutup; 2) kesehatan otak terganggu; 3) kesehatan mata terganggu; 4) kesehatan tangan terganggu; 5) gangguan tidur; 6) suka menyendiri; 7) perilaku kekerasan; 8) pudarnya kreativitas; 9) terpapar radiasi; 10) ancaman cyberbullying.

Dari beberapa dampak buruk dari penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun dapat mempengaruhi sosial anak yakni tumbuh menjadi pribadi yang mementingkan diri sendiri sehingga sulit bergaul secara langsung, menjadi pribadi yang tertutup, karena sebagian waktunya digunakan bermain gadget, dan memiliki kesulitan mengenali berbagai nuansa perasaan. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebaya. Ketika anak asik bermain gadget anak merasa game yang ada pada gadget adalah segalanya. Anak tidak peduli dengan siapapun di sekitarnya. ketika anak bertemu dengan teman-teman sebaya di sekolah, anak sulit berkomunikasi secara sehat, sebab konsentrasinya fokus kepada gadget yang menyajikan fantasi lebih menarik dari pada bergaul.

Secara tidak langsung gadget telah memberikan pengaruh yang negatif terhadap anak, dimana anak yang dulunya aktif bermain bersama teman-teman sebayanya sekarang telah disibukan dengan teman barunya yaitu gadget. Sehingga

anak mengalami perubahan didalam dirinya menjadi egois dan anti sosial. Oleh karena itu, perlu ada pantauan atau pengawasan

dari orang dewasa maupun orang tua saat anak menggunakan gadget agar anak terhindar dari pengaruh negatif yang ada pada gadget.

Manusia adalah makhluk sosial, oleh sebab itu penting bagi anak untuk dikenalkan sejak dini cara bersosial yang baik, sehingga tanpa disadari bahwa anak telah berinteraksi dengan baik, baik dengan orang tua, teman sebaya, maupun kepada orang yang lebih kecil. Dengan memperhatikan perkembangan sosial anak akan memberikan dampak atau mempengaruhi masa depan anak dalam melakukan hubungan dengan orang lain. Fungsi sosialisasi itu sendiri bagi anak ialah membantu anak dalam menemukan tempat dalam kehidupan sosial.

Interaksi sosial menurut Sukanto, yang dikutip oleh Wahyu Novitasari, hubungan sosial itu yang menyangkut hubungan antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial akan terjadi jika adanya sebuah kontak sosial dan komunikasi. Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial, oleh karena itu tanpa interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Pada anak usia dini interaksi sosial sangat dibutuhkan karena anak diajarkan cara hidup bermasyarakat, anak diajarkan berbagai peran nanti akan menjadi identitas diri. Selain itu, saat melakukan interaksi sosial anak akan memperoleh berbagai informasi yang ada di sekitarnya.

Orang yang sosial ialah mereka yang perilakunya mencerminkan keberhasilan di dalam tiga proses sosialisasi, sehingga mereka cocok dengan kelompok tempat mereka menggabungkan diri dan diterima sebagai anggota kelompok.

Berdasarkan pengamatan awal, terdapat gejala-gejala yang ditemui di PAUD AL-HIKMAH Jalan Syekh Nawawi Desa Sukamanah Kecamatan Tanara ialah:

1. Sikap anak kepada temannya di sekolah lebih mencontoh tontonan yang ada pada gadget ketika di rumah seperti tontonan video game
2. Ada anak, yang bercerita dengan temannya ketika di sekolah bahwa anak tersebut bermain *game*, dan mengajak temannya bermain game

setelah pulang sekolah, sehingga kurang fokus dalam belajar di PAUD AL-HIKMAH

3. Sebagian anak bersikap dan berbicara kasar, memukul temannya yang lain, layaknya seperti *game free fire* yang sering dilihat oleh anak

Dari beberapa gejala tersebut sangat menarik bagi peneliti untuk mengangkat judul tentang “**Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di PAUD AL-HIKMAH Kecamatan Tanara**”. Penelitian tersebut tidak terlepas dari kerja sama peneliti dengan orang tua anak dan guru di sekolah. Penelitian ini dilakukan peneliti di dua tempat yakni di sekolah dan di rumah, mengapa harus di sekolah? Karena menurut peneliti agar lebih spesifik subjek anak yang akan diambil sesuai dengan kriteria yang dipilih oleh peneliti dan untuk melihat perkembangan kemampuan interaksi sosial anak lebih peneliti lakukan pada saat anak berada di lingkungan sekolah PAUD AL-HIKMAH. Sedangkan untuk di rumah peneliti lebih cenderung memfokuskan pada penggunaan gadget pada anak.

## **B. Alasan Memilih Judul**

Alasan peneliti memilih judul karya ilmiah ini yaitu:

1. Banyak sekali anak usia dini zaman sekarang yang diberikan hp oleh orang tua. Hal ini banyak dijumpai di kota maupun di desa, sehingga semakin banyak anak yang tidak peduli dengan yang ada di sekitarnya, salah satunya ketika anak sedang bermain gadget dengan aneka ragam game yang ada anak tidak mengindahkan panggilan dari orang tuanya maupun orang lain. Sehingga anak tumbuh menjadi pribadi yang lebih mementingkan diri sendiri sehingga sulit bergaul secara langsung dan Memiliki kesulitan mengenali berbagai nuansa perasaan.
2. Sebagai salah-satu syarat agar dapat menyelesaikan studi dan memperoleh kelulusan sebagai Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

3. Peneliti merasa mampu untuk melakukan penelitian dengan judul yang telah dipilih oleh peneliti yaitu pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini.
4. Peneliti merasa mampu baik dari segi dana, tempat, dan waktu yang dibutuhkan ketika melakukan penelitian.

### **C. Penegasan Istilah**

Agar penelitian ini terhindar dari kesalahpahaman dalam memahami judul yang diajukan, maka peneliti menegaskan istilah yang ada dalam judul. Istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

#### **1. Pengaruh**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>11</sup> Dari pengertian pengaruh tersebut, disimpulkan bahwa pengaruh yang dimaksud sesuai judul adalah suatu daya atau kekuatan yang timbul karena adanya penggunaan gadget yang disalahgunakan dapat mempengaruhi penggunanya.

#### **2. Penggunaan**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia penggunaan adalah proses atau cara, perbuatan menggunakan sesuatu, pemakaian.

#### **3. Gadget**

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Ada beberapa macam gadget yang digunakan oleh anak-anak antara lain smartphone, laptop, tablet pc, video game.

#### **4. Kemampuan**

Menurut Mohammad Zain adalah potensi yang ada berupa kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Kemampuan sosial anak dapat diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang yang ada di lingkungannya seperti membina hubungan dengan

teman, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya sehingga anak dapat memahami tingkah laku dirinya, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya.

#### **5. Interaksi sosial**

Menurut Walgito merupakan hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi yang individu lain atau sebaliknya, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu yang lain, yang dapat saling mempengaruhi.

Maksud judul di atas adalah bahwa hubungan timbal balik antara satu anak dengan anak yang lain atau antara satu anak dengan orang lain yang ada di sekitar anak, yang dapat saling mempengaruhi disebut dengan interaksi sosial anak.

### **D. Permasalahan**

#### **1. Identifikasi Masalah**

- a. Apakah Penggunaan gadget bagi anak usia dini diperbolehkan
- b. Bagaimanakah Kemampuan interaksi sosial anak usia dini
- c. Apakah ada Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini

#### **2. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti memberi batasan masalah yang diteliti yakni tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini di PAUD AL-HIKMAH.

#### **3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, peneliti menetapkan rumusan masalah dalam penelitian ini ialah: Apakah penggunaan gadget pada anak dapat

mempengaruhi kemampuan interaksi sosial anak usia dini di PAUD AL-HIKMAH?

## **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini di PAUD AL-HIKMAH.

### **2. Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat Teoritis**

- 1) Sebagai pengalaman dan pengamalan ilmu maupun teori yang sebelumnya telah dipelajari di bangku perkuliahan di Universitas Bina Bangsa
- 2) Menambah wawasan pengetahuan peneliti mengenai masalah yang diteliti
- 3) Menjadi penelitian yang dapat menambah pengetahuan tentang pengaruh dari penggunaan *gadget* terutama pada anak usia dini sangat besar.
- 4) Sebagai persyaratan yang harus di penuhi untuk peneliti mendapat gelar sarjana.

#### **b. Manfaat Praktis untuk Anak**

- 1) Dapat meminimalisir bahaya dari penggunaan *gadget* untuk anak
- 2) Aspek perkembangan anak dapat berkembang sesuai dengan usia anak.

#### **c. Manfaat bagi Guru**

- 1) Menambah wawasan pengalaman guru bahwa sangat penting bagi guru untuk memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berinteraksi dengan orang lain, bahkan dalam menyikapi kejanggalan dari tingkah laku anak dan penyebabnya, apalagi terhadap *gadget*,
- 2) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru ketika mendidik anak usia dini dalam mengenalkan teknologi yang ada pada saat ini tetapi secara tidak langsung anak juga dikenalkan dari bahaya dari *gadget* tersebut.

d. Manfaat bagi Sekolah

- 1) Dengan adanya penelitian ini dapat memberi solusi bagi sekolah dalam manangani masalah anak yang berasal dari keluarga yang berbeda dan asuhan yang berbeda pula.
- 2) Dapat mempererat hubungan silaturahmi antara sekolah dengan orang tua dalam bekerja sama untuk mendidik anak di zaman tekhnologi yang semakin canggih.
- 3) Sebagai bahan masukan dan informasi bagi sekolah bahwa terdapat pengaruh yang sangat besar dari *gadget* di samping anak-anak dikenalkan gadgetagar tidak gaptেক. Apalagi dari kebiasaan anak di rumah menggunakan *gadget*.
- 4) Sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah ketika ingin membeli suatu barang bernuansa *gadget* dipertimbangkan dari segi kesehatan dan keamanan bagi anak.

e. Manfaat bagi Peneliti

- 1) Menjadi pengalaman pertama dalam melakukan penelitian pada saat bekerjasama baik orang tua yang memiliki perbedaan cara pandang yang berbeda tentang gadget,maupun dengan guru dalam rangka untuk mewujudkan generasi yang bukan saja tumbuh dan berkembang sebagaimana mestinya, tetapi juga mampu membentengi dirinya sendiri dari pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* itu sendiri.

- 2) Dapat menambah wawasan bagi peneliti terkait dengan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui sejauhmana peranan *gadget* bagi anak usia dini sehingga dapat memberikan pengaruh bagi kemampuan interaksi sosial anak tersebut.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Konsep Teoritis**

##### *1. Gadget*

*Gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar, dan sebagai hiburan. Dengan beraneka ragam bentuk dan ukuran *gadget* yang digunakan oleh berbagai kalangan usia, baik orang tua, dewasa hingga anak-anak. sedangkan menurut para ahli sebagai berikut:

Menurut Agoeng Noegroho yang dikutip Adek Diah Saputri, bahwa “*gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering di asosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya”.

*Gadget* merupakan salah satu teknologi yang memiliki dampak positif dan negatif bagi anak yang menggunakannya di antaranya adalah:

##### *a. Dampak Positif Penggunaan Gadget*

Meskipun ada sisi positif dalam penggunaan *gadget* pada anak, perlu diingat bahwa peran orang tua tetap harus ada agar durasi penggunaan *gadget* tidak berlebihan dan harus mempertimbangkan seberapa banyak manfaat bagi anak sehingga tidak mengganggu aspek perkembangan anak.

adapun dampak positifnya antar lain: adanya permainan edukatif untuk si

kecil agar merangsang otaknya dan pola permainan dapat disesuaikan dengan usia anak, belajar menanggapi teknologi, bisa menambah pengetahuan.

Adapun dampak positif lainnya antara lain: menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, melatih kreatifitas anak, beradaptasi dengan zaman.

Sedangkan untuk membatasi penggunaan gadget di sesuaikan dengan rekomendasi kelompok usianya. The American Paediatric Society (2010) telah menerbitkan pedoman screen time seperti berikut:

- 1) Anak-anak usia di bawah 2 tahun, sebaiknya tidak dibiarkan bermain gadget sendirian, termasuk TV, smartphone, dan tablet;
- 2) Anak-anak usia 2 tahun sampai 4 tahun kurang dari 1 jam sehari;
- 3) Usia 5 tahun ke atas sebaiknya tidak lebih dari 2 jam sehari Untuk penggunaan rekreasional (di luar kebutuhan belajar). Kembali lagi bagaimana orang tua dalam mengawasi anak-anak. Tentu semua ada resikonya. Penggunaan gadget pada anak-anak yang belum siap menerima paparan sinar gadget bisa mengakibatkan kerusakan mata dan gangguan kesehatan lain.<sup>20</sup>

#### b. Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Menurut Derry Iswidharmanjaya, dampak buruk penggunaan gadget pada anak menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, ancaman cyberbulllying. Gadget sangat berpengaruh buruk pada tingkat tumbuh dan kembang anak. Anak yang dibiasakan bermain dengan gadget akan mengalami hambatan pada pertumbuhannya. anak akan cenderung lebih banyak diam di tempat memerhatikan gadget dari pada bermain bersama teman-temannya. Kreativitas anak menjadi terhambat dan sulit untuk berinteraksi di lingkungan sosial.

Adapun dampak negatif lainnya antara lain: mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindak kejahatan, dapat mempengaruhi perilaku anak. Adapun yang pertama: mengganggu kesehatan, gadget dapat mempengaruhi kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker. Kedua: mengganggu perkembangan anak. Ketiga, rawan terhadap tindak kejahatan. Keempat: dapat mempengaruhi perilaku anak.

Meskipun manfaat yang diperoleh dari teknologi canggih ini sangat besar, bahayanya pun tidak kalah besar bagi penggunanya, apalagi yang berkenan dengan gadget. Oleh karena itu, orang tua dan para pendidik sebagai pihak yang paling dekat dengan anak-anak, berkewajiban untuk melindungi masa depan anak dengan cara memproteksi situs-situs tidak baik yang tidak layak dikonsumsi oleh anak-anak.

Pengaruh negatif akan masuk jika anak-anak dibiarkan menggunakan gadget secara sembarangan dan tanpa pengawasan serta menghabiskan waktunya dengan gadget. Sisi negatif penggunaan gadget juga tidak boleh diabaikan, bahkan banyak games yang ada pada gadget yang bisa dimainkan secara online maupun offline. Oleh karena itu orang tua harus bisa memantau serta dapat memilah dan milih games mana yang dirancang untuk tujuan pendidikan bagi anaknya dan mana games yang dapat membahayakan pertumbuhan dan perkembangan anaknya.

Anak mungkin akan memainkan game-game yang menonjolkan kekerasan dan agresivitas. Banyak ahli pendidikan yang menyatakan bahwa game-game yang mengandung kekerasan dapat memicu munculnya perilaku-perilaku agresif dan sadis pada diri anak. selain itu, yang tidak kalah mengkhawatirkan adalah jika anak-anak membuka situs-situs porno. Oleh karena itu bimbingan orang tua adalah sebuah keharusan.

Tidak dapat dipungkiri, bahwa gadget sangat mempengaruhi manusia baik orang dewasa maupun anak-anak. beraneka ragam bentuk gadget dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Hal seperti ini bukan lagi suatu hal yang mewah, kenapa demikian? Karena pada zaman sekarang sebagian dari anak sudah di fasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa untuk

melakukan aktifitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentu sangat senang jika memperoleh gadget dari orang tuanya.

Namun tanpa disadari hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak.<sup>25</sup>

## 2. Interaksi Sosial

Secara bahasa sosial berarti sesuatu yang berkenaan dengan orang lain atau masyarakat. Sosial juga bisa berarti suka memperhatikan kepentingan umum, seperti suka menolong, menderma, dan sebagainya. Area utama dari perkembangan sosial adalah pertemanan. Dalam pertemanan anak ingin bisa bermain sebanyak mungkin dengan temantemannya. Pengalaman sosial yang dimiliki anak dapat dilihat dari respon yang dimilikinya dalam pertemanan. Anak juga mulai memahami bahwa fungsi pertemanan adalah untuk berbagi, memberi dukungan, dan bergantian. Dalam pertemanan anak juga akan mendapatkan pengalaman sosial.

Sedari usia dini, pengalaman sosial tersebut memainkan peranan yang penting dalam menentukan hubungan sosial anak kelak. Tindakan interaksi sosial merupakan perwujudan dari hubungan atau interaksi sosial. Dapat diambil kesimpulan interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Plato secara potensial (fitrah) manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial (*zoon politicon*). Adapun Muhibin mengatakan bahwa perkembangan sosial merupakan proses pembentukan *social self* (pribadi

dalam masyarakat), yakni pribadi dalam keluarga, budaya, bangsa, dan seterusnya. Sedangkan menurut *Hurlock* mengutarakan bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial.

*Lev Vygotsky* adalah seorang psikolog berkebangsaan Rusia yang teorinya sering disebut juga *social cognitive learning theory*. *Lev Vygotsky* menuliskan pokok pikirannya dalam dua buku yaitu *thought and Language* (1962) dan *mind in society* (1978). Menurutnya interaksi sosial memegang peranan terpenting dalam perkembangan kognitif anak. anak belajar melalui dua tahapan. Pertama, melalui interaksi dengan orang lain baik keluarga, teman sebaya maupun gurunya. Kedua secara individual ia mengintegrasikan apa yang dipelajari dari orang lain ke dalam struktur mentalnya.

Teori dari *Albert Bandura* dikenal dengan *social learning theory* (teori belajar sosial). Ide dasar dari teori ini sebenarnya telah berkembang sejak tahun 1940 an dari berbagai ahli seperti *Miller* dan *Dollard* (1941). Kemudian dikembangkan oleh *Albert Bandura* dan *Walter* (1963). Fokus teori ini ialah bagaimana anak-anak belajar perilaku sosial. Seperti bekerja sama, berbagi, atau perilaku negatif seperti berkelahi, bertengkar, dan menyerang.

Tayangan di televisi dan berbagai fenomena lain yang dilihat anak akan menjadi model-model bagi anak. sering kita tidak sadar bahwa diantara model yang baik ada pula model yang baik ada pula model yang buruk. Oleh karena itu menjadi tugas guru dan orang tua untuk memerhatikan model-model tersebut dan menjelaskan model mana yang sebaiknya ditiru dan model mana yang tidak boleh ditiru.

Pada usia 4-5 tahun anak mulai menyadari bahwa kepercayaan seseorang sangat mempengaruhi perilakunya sesuai dimensi psikologikal yang sangat kongkret, terutama mengenai gambaran fisik, kepemilikan, dan

berbagai kegiatan yang dilakukannya khususnya kegiatan bermainnya. Hal itu dikarenakan dalam konteks bermain, hubungan sosial antara anak dengan teman sebayanya menjadi meningkat. Berdasarkan hasil pengamatannya pada anak usia 2-5 tahun. Parten mengidentifikasi enam kategori hubungan sosial, lima diantaranya terlihat dalam kegiatan bermain. Keenam kategori tersebut antara lain:

- a. Unoccupied behavior (anak gagal untuk berinteraksi dengan anak yang lainnya),
- b. solitary play (anak asyik dengan mainannya sendiri, begitu dengan anak yang lain meskipun mereka berada dalam satu ruangan),
- c. Onlooker behavior (anak melihat orang lain yang sedang terlibat dalam suatu kegiatan bermain tetapi tidak membuat pendekatan sosial),
- d. Parallel Play (anak bermain secara berdampingan),
- e. Associative Play (anak bermain bersama, berbagi objek, dan berbicara sedikit),
- f. Cooperative Play (anak secara aktif mengkoordinasikan kegiatan mereka, bertukar mainan, mengambil peran tertentu, dan memelihara interaksi yang sedang berlangsung),

Jadi interaksi sosial pada anak usia dini adalah kemampuan anak untuk menjalin hubungan dengan orang lain maupun dengan teman sebayanya, dari hubungan tersebut yang biasa dikenal dengan pertemanan. Karena dari pengalaman pertemanan tersebut dapat menumbuhkan jiwa sosial pada anak usia dini yang sangat berarti bagi masa depan anak. banyak hal yang akan didapat oleh anak dari pengalaman tersebut seperti berbagi makanan ataupun mainan, bergantian, maupun dalam rangka memberi dukungan. Dari beberapa hal tersebut yang dapat menumbuhkan jiwa sosial pada anak sehingga dapat diterima di kelompok sosialnya, karena pada dasarnya

manusia itu adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri dan membutuhkan orang lain.

Bentuk-bentuk interaksi sosial menurut Gerungan, bahwa sesuai dengan bentuk pelaksanaannya terdapat jenis interaksi sosial yang yaitu guna untuk menjelaskan bentuk interaksi sosial antara lain: interaksi antar status, interaksi antar kepentingan, interaksi antara keluarga, interaksi antara persahabatan.

Menurut Hurlock, faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu:

a. Keluarga

- 1) Hubungan antar orang tua, saudara, antar anak dengan orang tua. Pada hubungan tersebut akan terjalin rasa kasih sayang, dimana anak akan lebih terbuka dalam melakukan interaksi karena terjalinnya hubungan yang baik yang ditunjang oleh komunikasi yang tepat.
- 2) urutan anak dalam keluarga, urutan posisi anak dalam keluarga sangat berpengaruh pada anak.
- 3) jumlah keluarga, pada dasarnya jumlah anggota keluarga yang besar berbeda dengan jumlah keluarga yang sedikit.
- 4) perlakuan keluarga terhadap anak, adanya perlakuan keluarga terhadap anak pra sekolah secara langsung mempengaruhi kepribadian seorang anak.

b. Interaksi di Luar Keluarga

Interaksi dengan teman sebaya, hubungan dengan orang dewasa di luar rumah, kemampuan untuk diterima dianggota kelompok, keamanan karena status dalam kelompok, dan tipe kelompok.

- c. Perbedaan Keanggotaan dalam kelompok
- d. Kepribadian, anak-anak yang merasa tak mampu atau rendah diri lebih banyak dipengaruhi oleh kelompok dibandingkan dengan mereka yang memiliki kepercayaan diri sendiri.
- e. Motif Menggabungkan Diri yang dimaksud ialah yang mendasari kemampuan anak menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar anak

Hubungan antara gadget dan interaksi sosial anak usia dini. Kebanyakan gadget yang diberikan orang tua untuk anaknya adalah berdasarkan keinginan anaknya untuk tujuan tertentu seperti mengenalkan teknologi lebih dini kepada anak ataupun untuk mengalihkan anak agar tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya. Dampak yang ditimbulkan dari hal tersebut sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya. Hal tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial anak berkurang.

### 3. Anak usia dini

#### a. Pengertian AUD dan PAUD

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, anak diartikan dengan manusia yang masih kecil, yaitu yang baru berumur enam tahun. Jika diartikan secara bahasa, anak usia dini adalah sebutan bagi anak yang berusia antara 0-6 tahun. Secara normatif, anak diartikan sebagai seorang yang lahir sampai usia 6 tahun.<sup>29</sup>

Usia dini merupakan saat yang sangat berharga untuk menanamkan nilai-nilai agama, nasionalisme, etika, moral dan sosial yang berguna untuk kehidupan anak selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini yang pada hakikatnya adalah pendidikan yang

diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD adalah upaya pemberian stimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.

#### b. Tujuan PAUD

Tujuan paud adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Tujuan PAUD menurut Unesco antara lain: 1) alasan pendidikan ( PAUD merupakan pondasi awal dalam meningkatkan kemampuan anak untuk menyelesaikan pendidikan lebih tinggi, menurunkan angka mengulang kelas, dan angka putus sekolah). 2) alasan ekonomi (PAUD merupakan investasi yang menguntungkan baik bagi keluarga maupun pemerintah). 3) alasan sosial (PAUD merupakan salah satu upaya untuk menghentikan roda kemiskinan). 4) alasan hak/hukum (PAUD merupakan hak setiap anak untuk memperoleh pendidikan yang dijamin oleh undang-undang.

PAUD juga bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

PAUD bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Interaksi anak dengan benda dan orang lain diperlukan agar anak mampu mengembangkan kepribadian, watak, dan akhlak yang mulia.

### **B. Konsep Operasional**

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap konsep teoritis. Pengaruh penggunaan gadget disebut variabel X

atau variabel yang mempengaruhi ( Independent Variabel), sedangkan kemampuan interaksi sosial anak usia dini disebut variabel Y atau variabel yang dipengaruhi (dependent variabel).

#### 1. Indikator penggunaan gadget

- a. Memiliki kesepakatan bersama yang dipahami dan dijalani anak, memonitor pelaksanaannya, konsisten menerapkan konsekuensi atas pelanggaran dan memberikan apresiasi atas keberhasilan anak dalam menjalankan kesepakatan
- b. Memanfaatkan program/aplikasi yang mendidik terkait dengan kesiapan sekolah
- c. Memanfaatkan program/aplikasi yang mengajarkan perilaku berteman serta menghargai perbedaan dan keanekaragaman yang ada
- d. Menghindari tayangan program media yang menunjukkan kekerasan dan seksualitas
- e. Menghindari program/tayangan yang menunjukkan tokohnya menyelesaikan masalah dengan kekerasan
- f. Membimbing anak mengenal mana yang fakta dan fantasi

#### 2. Indikator kemampuan interaksi sosial anak usia dini

- a. Anak mampu berinteraksi dengan baik kepada orang disekitarnya
- b. Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain
- c. Anak mampu menyesuaikan diri
- d. Anak mampu mengontrol dirinya untuk tidak menjadi orang yang hanya mementingkan dirinya sendiri
- e. Anak tidak bersikap yang mencerminkan kekerasan terhadap orang di sekitarnya

f. Anak mampu menyelesaikan masalah tanpa menggunakan kekerasan

### **C. Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis alternative (Ha) dan hipotesis nihil (Ho) sebagai berikut: Ha: ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini di PAUD AL-HIKMAH.

Ho: tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini PAUD AL-HIKMAH

### **D. Penelitian Relevan**

Penelitian yang relevan dilakukan dengan tujuan untuk menghindari dari duplikasi pada desain yang ditemukan peneliti, selain itu juga dapat menunjukkan pada kebenaran bagi peneliti setelah membaca dan mempelajari dari buku-buku sumber bacaan yang sebelumnya sudah dibaca dan dengan membandingkan desain-desain yang telah dilaksanakan. Adapun jurnal dan buku yang menjadi sumber bacaan yang memperkuat penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut: Penelitian yang dilakukan peneliti hampir sama dalam jurnal Adek Diah Saputri, dkk, yang berjudul Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan interaksi Sosial Anak Usia Dini State Islamic University Sunan Kalijaga, Volume 3, November 2018 yakni penggunaan gadget adalah bermain game dan menonton film animasi serta hanya sedikit untuk media pembelajaran dan intensitas serta durasi pemakainannya beragam tergantung dari pengawasan dan kontrol orang tua. dampak dari penggunaan gadget dapat bersifat positif dan negatif sesuai dengan pengawasan dan arahan orang tua sebagai contoh yang baik bagi anak-anak di usia dini.

Yakni Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sampai sejauhmana perkembangan teknologi dapat mempengaruhi interaksi social siswa SD. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode

penelitian deskriptif kuantitatif dan kajian pustaka dari berbagai literatur yang berkaitan dengan apa yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak terutama siswa SD, gadget sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial.

Wahyu Novitasari, dkk, yang berjudul Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun, Jurnal PAUD Teratai. Volume 05 nomor 03 tahun 2016, penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun, teknik pengumpulan datanya menggunakan angket dan observasi.

Usia 5-6 Tahun,(Jurnal PAUD Teratai. Vol.05 no.03 tahun 2016), hal 1 Perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang ada dalam jurnal adalah peneliti memfokuskan penelitian pada anak usia dini 5-6 tahun yang menggunakan penelitian kuantitatif dengan mengambil keseluruhan anak sebagai subjek yang akan diteliti sehingga dapat mengetahui apakah ada anak yang bermasalah kemampuan interaksinya dikarenakan penggunaan gadget dari jumlah anak yang seusianya di PAUD AL-HIMAH, dan dalam penelitian ini peneliti lebih condong kepada dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini, serta penelitian ini tidak hanya dilakukan di sekolah saja melainkan penelitian ini juga dilakukan berdasarkan keseharian anak di rumah.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

## **A. Tempat dan Waktu**

Penelitian ini akan dilakukan di PAUD AL-HIKMAH jalan Syekh Nawawi Kelurahan Sukamanah, Kecamatan Tanara Kabupaten Serang. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti pada tanggal 29 Maret – 19 April 2024.

## **B. Jenis Penelitian**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian merupakan kegiatan untuk mencermati suatu objek dengan menggunakan metodologi tertentu yang bertujuan untuk memperoleh data yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu penelitian.

Penelitian juga dapat diartikan sebagai usaha seseorang yang dilakukan secara sistematis mengikuti aturan-aturan metodologi. Penelitian kuantitatif adalah pengumpulan data pada latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti sebagai instrument kunci. Kuantitatif adalah data yang dilakukan dengan cara dalam bentuk angka.

Penelitian tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode *ex-post-facto* yang sering digunakan untuk penelitian yang sedang meneliti hubungan antara sebab dan akibat yang dapat dimanipulasi oleh peneliti. dimana data berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear sederhana, sedangkan sampelnya diambil dengan *nonprobability* yaitu *purposive sampling*.

Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan lembar observasi. Penyebaran angket dan observasi dilihat dari beberapa kriteria sampel tujuan yakni anak yang berusia 5-6 tahun, anak yang bisa menggunakan *gadget*, anak yang diperbolehkan orang tuanya menggunakan gadget. Anak yang Angket ini ditujukan kepada orang tua dari masing-masing anak, sedangkan pada lembar observasi peneliti melakukan observasi langsung kepada anak. Lembar angket dan lembar observasi terlampir dalam lampiran.

### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah guru, orang tua dan anak usia 5-6 tahun di PAUD AL-HIKMAH TANARA Kota Serang. Objek penelitian ini adalah pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini di PAUD AL-HIKMAH TANARA Kota Serang.

### **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **1. Populasi Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi diambil dilihat dari sampel tujuan (*purposive sampling*) yang memiliki kriteria sebagai berikut:

- a) Anak-anak yang berusia 5-6 tahun
- b) Anak yang bisa menggunakan *gadget*
- c) Anak yang diperbolehkan orang tua menggunakan *gadget*

#### **2. Sampel penelitian**

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Karena populasi kurang dari 100 maka peneliti tidak mengambil sampel.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Peneliti menggunakan teknik untuk mengambil data sebagai berikut:

#### **1. Angket**

Dalam penelitian ini, angket digunakan sebagai instrumen pengambilan data dari subjek-subjek penelitian, jika dilihat dari pandemi yang dihadapi pada saat ini sangat tidak memungkinkan untuk melakukan kegiatan yang secara langsung untuk mendapatkan data yang diperlukan. Dengan demikian, pada penelitian ini, peneliti mengambil data yang diperlukan melalui online maupun

penyebaran angket secara langsung dalam bentuk kertas yang kemudian disebar ke wali anak/orang tua untuk diisi sebagai data yang akan diolah oleh peneliti.

Dalam hal ini, angket yang akan disebar terlebih dahulu harus diujikan terlebih dahulu oleh pakar dibidang sesuai variabel yang akan diteliti. Uji pakar angket tersebut dilakukan peneliti sebanyak 2 kali perbaikan, hingga mendapatkan surat uji pakar yang terlampir dalam lampiran, begitu juga dengan bukti sebelum dan sesudah uji pakar dengan bapak dosen Havid Surya, M.Pd sesuai dengan bidang keahlian Strategi Pembelajaran/ Multimedia. Peneliti menjadikan angket sebagai prioritas utama untuk mendapatkan data nilai untuk diolah dengan menggunakan bantuan SPSS.

## 2. Observasi

Observasi adalah proses pengumpulan data dengan menggunakan indera ataupun pengamatan secara langsung yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data terhadap objek yang diteliti. Pada penelitian ini kegiatan observasi dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan secara langsung tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini di PAUD AL-HIKMAH TANARA.

Observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data untuk anak usia 5-6 tahun untuk melihat apakah kemampuan interaksi sosial anak dipengaruhi oleh tontonan yang ada pada *gadget* dan juga berguna untuk menilai kemampuan interaksi sosial anak dengan menggunakan lembar observasi. Observasi ini dilakukan peneliti untuk pengambilan data hasil observasi kemampuan interaksi sosial anak usia dini di PAUD AL-HIKMAH dan sebagai pengambilan data nilai pada hasil observasi mengenai pengaruh penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Observasi dilakukan peneliti pada beberapa anak yang telah dipilih sebanyak 21 anak dan masing-masing anak di observasi sebanyak 2 kali. Sedangkan untuk data hasil observasi peneliti lakukan dengan

cara menggunakan lembar observasi dalam bentuk skala likert dengan keterangan pengambilan penilaian yang terlampir dalam lampiran.

## **F. Teknik Analisis Data**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling* yang secara khususnya menggunakan *purposive sampling*. Adapun prosedur pengolahan data dilakukan melalui tahap uji normalitas, linier, dan homogen, selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana dengan tingkat kepercayaan 95% ( $\alpha < 0,05$ ).

Setelah data dikumpulkan selanjutnya menganalisis data tersebut dengan menggunakan bantuan program SPSS. Hal pertama yang dilakukan adalah menguji kenormalan data, selanjutnya kelinieran dan terakhir homogenitas. Setelah hal tersebut telah diketahui maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut menggunakan regresi linear sederhana.

Regresi linear sederhana adalah metode statistik yang berfungsi untuk menguji sejauh mana hubungan sebab akibat antara variabel faktor penyebab (X) terhadap variabel akibatnya. Model persamaan regresi linear sederhana seperti berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel response atau variabel akibat (dependent)

X = Variabel predictor atau variabel faktor penyebab (independent)

a = konstanta

b = koefisien regresi (kemiringan); besaran response yang di timbulkan oleh predictor.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan analisis regresi linear sederhana:

1. Tentukan tujuan dari melakukan analisis regresi linear sederhana;
2. Identifikasi variabel faktor penyebab dan variabel akibat
3. Lakukan pengumpulan data;
4. Hitung  $X^2$ ,  $Y^2$ ,  $XY$  dan total dari masing-masingnya
5. Hitung a dan b berdasarkan rumus di atas;
6. Buatlah model persamaan regresi linear sederhana;
7. Lakukan prediksi atau peramalan terhadap variabel faktor penyebab atau variabel akibat.