

SKRIPSI

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN
EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN DI PAUD PGRI 15A
IRINGMULYO KOTA METRO
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**Oleh:
RISA AZIZATUL MUAWANAH
NPM. 1701030031**



**Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas: Tarbiah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1443 H/2021**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN
EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN DI PAUD PGRI 15A
IRINGMULYO KOTA METRO TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

**RISA AZIZATUL MUAWANAH
1701030031**

**Pembimbing I : Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag,MA
Pembimbing II : Nihwan, M.Pd**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiah dan ilmu keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1443H/2021**

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : RISA AZIZATUL MUAWANAH
NPM : 1701030031
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA4-6 TAHUN DI PAUD PGRI 15A IRINGMULYO KOTA METRO TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

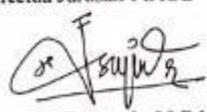
Dosen Pembimbing I

Metro, Desember 2021
Dosen Pembimbing II


Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag.MA
NIP. 197330801199031001


Nihwan, M.Pd
NIP. 199302222020121013

Mengetahui
Ketua Jurusan PIAUD


Uswatun Hasanah, M.Pd.I.
NIP. 19881019 201503 2 008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouiniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouiniv.ac.id

PERSETUJUAN

Judul : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN DI
PAUD PGRI 15A IRINGMULYO KOTA METRO TAHUN
PELAJARAN 2021/2022
Nama : RISA AZIZATUL MUAWANAH
NPM : 1701030031
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

MENYETUJUI

Untuk diajukan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Dosen Pembimbing I

Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag., MA
NIP. 197330801199031001

Metro, Desember 2021
Dosen Pembimbing II

Nihwan, M.Pd
NIP. 199302222020121013



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47286, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.ian@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B..0059/In-28-1/P/PP..09.9/01/2022

Skripsi dengan judul: DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN DI PAUD PGRI 15A IRINGMULYO KOTA METRO disusun oleh: Risa Azizatul Muawanah, NPM. 1701030031, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PLAUD) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Rabu/8 Desember 2021.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : Dr. Aguswan Kh. Umam, S. Ag, MA

Penguji I : H. Nindia Yuliwulandana M. Pd.

Penguji II : Nihwan, M. Pd.

Sekretaris : Annisa Hertida sari, M. Pd.



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Zuhairi, M. Pd.
NIP. 19620612 198403 1 006

ABSTRAK

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN DI PAUD PGRI 15A IRINGMULYO KOTA METRO TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Oleh
RISA AZIZATUL MUAWANAH

Penggunaan *gadget* saat ini sudah tidak mengenal usia, dari mulai usia kanak-kanak bahkan dewasa sudah dapat menggunakan alat kecil yang sangat praktis dan serba guna ini. Durasi penggunaan *gadget* yang terlalu lama karena kurangnya pengawasan orangtua akan menimbulkan berbagai masalah salah satunya dampak perkembangan emosional, perkembangan emosional merupakan perubahan sikap didalam diri anak. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui 1) Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro 2) Intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro. Manfaat penelitian ini untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional terhadap anak.

Jenis penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif, berlokasi di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro. sumber data yang didapat yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder, dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. untuk menguji keabsahan data digunakan triangulasi, dalam menganalisis data menggunakan reduksi data, penyajian data penarikan kesimpulan/verifikasi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) Dampak penggunaan *gadget* terhadap emosi anak, anak mudah marah, cenderung lebih egois, bahkan sampai tantrum jika menyangkut tentang *gadget*. 2) Intensitas penggunaan *gadget* terhadap emosional anak, jika durasi penggunaan gadget lebih dari 1 jam perhari dan dilakukan secara terus menerus maka akan berakibat terhadap perkembangan emosional anak.

Kata Kunci: *Gadget*, Emosional, Anak usia dini

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Risa Azizatul Muawanah
Npm : 1701030031
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujukdari sumbernya dalam daftar pustaka.

Metro, Desember 2021

Yang menyatakan


Risa Azizatul Muawanah
NPM.1701030031

MOTTO

وَيَقُولُ الَّذِينَ كَفَرُوا لَسْتَ مُرْسَلًا قُلْ كَفَىٰ بِاللَّهِ شَهِيدًا بَيْنِي وَبَيْنَكُمْ
وَمَنْ عِنْدَهُ عِلْمُ الْكِتَابِ ۚ

Artinya:

“Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalau menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.”

~QS.Ar-Ra'ad ayat 43~

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur *Alhamdulillah* kepada Allah *subhanallahuwata'ala* berkat rahmat dan hidayahnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan segala kerendahahan peneliti persembahkan keberhasilan studi ini kepada:

1. Kepada orangtuaku tercinta Bapak Jumino dan Ibu Siti Rukayah yang peneliti sayangi, yang selalau memberikan dukungan tak kenal lelah dan waktu memberikan kasih sayang serta perhatian, selalau mendo;akan untuk kelancaran dan kesuksesan peneliti dan selalu menemani peneliti dalam setiap keadaan.
2. Kepada keluarga besar yang memberikan dukungan demi keberhasilan studi peneliti.
3. Bapak Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA selakau pembimbing I dan Bapak Nihwan M.Pd selakau pembimbing II yang dengan sanagt sabar dan ikhlas dalam membimbing peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
4. Alamamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro

KATA PENGANTAR

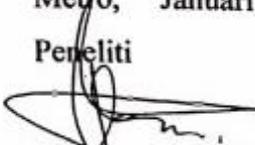
Dengan kelimpahan rahmat dan hidayah yang telah ALLAH SWT berikan dengan begitu peneliti bisa menuntaskan tugas proposal yang merupakan bagian dari persyaratan dalam menyelesaikan SI Program Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro Lampung guna memperoleh gelar S.Pd. Dalam menyelesaikan proposal, peneliti sangat bersyukur dan berterima kasih telah mendapatkan bantuan, panduan, serta dorongan dari berbagai penjurur, dengan begitu peneliti berterimakasih banyak kepada:

1. Rektor IAIN Metro, Ibu Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag,
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, bapak Dr. Zuhairi, M.Pd,
3. Ketua Jurusan PIAUD Ibu Uswatun Hasanah, M.Pd,I
4. Dosen Pembimbing I, Bapak Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, M.A,
5. Dosen Pembimbing II, Bapak Nihwan, M.Pd,
6. Bapak dan Ibu dosen pada Jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro,
7. Kepala Sekolah PAUD PGRI 15A Iringmulyo Ibu Sumaryati, S.Pd.i,
8. Orangtua peneliti Bapak Jumino dan Ibu Siti Rukayah

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan proposal ini. Oleh sebab itu, Peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, dari semua pihak demi perbaikan proposal ini masa yang akan datang.

Metro, Januari 2022

Peneliti



Risa Azizatul Muawanah
NPM. 1701030031

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINALITAS PENELITIAN	vii
MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pertanyaan Penelitian	10
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
D. Penelitian Relevan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini	15
1. Teori Perkembangan Emosional	15
2. Definisi Perkembangan Emosional	16
3. Definisi Emosional Anak Usia Dini.....	17
4. Tahapan Perkembangan Emosional anak usia dini	19

5. Unsur-Unsur Kecerdasan Emosional	21
6. Mekanisme Terjadinya Emosi.....	23
7. Bentuk-Bentuk Perilaku Emosional Anak Usia Dini.....	24
B. Gadget	28
1. Pengertian <i>Gadget</i>	28
2. Bentuk Penggunaan <i>Gadget</i>	29
3. Aplikasi Penggunaan Gadget	31
4. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini	33
5. Cara Melindungi Anak Dari <i>Gadget</i>	35
6. Kelebihan dan Kekurangan <i>Gadget</i>	36
7. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Emosi Anak Usia 4-6 tahun di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro	37
8. Peran Orangtua terhadap penggunaan <i>Gadget</i>	39
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis dan Sifat Penelitian	42
1. Jenis Penelitian.....	42
2. Sifat Penelitian	42
B. Sumber Data.....	44
1. Sumber Primer	44
2. Sumber Sekunder	44
C. Teknik Pengumpulan Data.....	45
1. Teknik Wawancara.....	45
2. Teknik Observasi	46

3. Teknik Dokumentasi	47
D. Teknik Penjamin Keabsahan Data	47
1. Tringulasi Sumber	48
2. Tringulasi Waktu.....	48
E. Teknik Analisi Data	49
1. Data Reduction (Reduksi Data)	50
2. Data Display (Penyajian Data).....	50
3. <i>Conclusion Drawing/Verification</i> (Kesimpulan)	51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Profil PAUD PGRI 15A Iringmulyo.....	52
1. Sejarah berdirinya PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro	52
2. Visi, Misi dan Tujuan Paud PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro ...	53
3. Sarana dan Prasarana PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro .	54
4. Data Peserta Didik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro	55
5. Struktur di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro	60
6. Denah Lokasi di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro	61
B. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro...	63
C. Intensitas Penggunaan <i>Gadged</i> terhadap Perkembangan Emosional...	71
1. Intensitas Penggunaan DJS	71
2. Intensitas Penggunaan MWM	72
3. Komparasi Antara DJS Dan MWM	73
D. Pembahasan.....	74
BAB V PENUTUP	78
A Kesimpulan.....	78
B. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini 6-12 Tahun	3
Tabel 2 Hasil Prasurey Wawancara dengan Wali Kelas B1 PAUD PGRI ... 15A Iringmulyo Kota Metro	6
Tabel 3 Tabel Perkembangan Peserta Didik Di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro	7
Tabel 4 Presentase Hasil Kemampuan Emosional Anak Kelas B4 PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro	8
Tabel 5 Tabel Lama Penggunaan <i>Gadget</i> Wawancara dengan Orangtua Peserta Didik Di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro	9
Tabel. 6 Tahapan-Tahapan Perkembangan Emosi Anak	19
Tabel 7 Unsur-Unsur Kecerdasan Emosional	21
Tabel 8 Klasifikasi Emosi Positif dan Negatif	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar.1 Struktur Organisasi PAUD PGRI.....	60
Gambar. 2 Denah Kelas PAUD PGRI	62
Gambar.3 Denah Lokasi PAUD PGRI.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran:

1. Dokumentasi Hasil Observasi dan Wawancara
2. *Outline*
3. Alat Pengumpul Data (APD)
4. Hasil Wawancara
5. Surat Izin Prasurevey
6. Surat Persetujuan
7. Surat Izin *Research*
8. Surat Tugas
9. Surat Balasan Izin Penelitian
10. Surat Selesai Penelitian
11. Surat Keterangan Bebas Pustaka
12. Surat Bukti Pustaka Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
13. Surat Bimbingan Skripsi
14. Kartu Bimbingan Skripsi
15. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan anak akan baik apabila dilatih melalui stimulus yang baik pula. Perkembangan akan dialami terus menerus dan bersifat tetap dari fungsi-fungsi jasmaniah dan rohaniah yang dimiliki individu menuju ketahap kematangan melalui pertumbuhan, pematangan dan belajar. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2013 perkembangan anak usia dini meliputi enam aspek perkembangan meliputi, nilai agama dan moral, kognitif, fisik-motorik, bahasa, sosial emosional dan seni.¹ Pada aspek perkembangan emosi anak diharapkan memiliki kemampuan pengendalian diri dalam mengungkapkan perasaannya baik perasaan senang ataupun sedih.

Perkembangan emosi ialah reaksi yang terorganisasi dan muncul terhadap hal-hal yang berhubungan dengan kebutuhan, tujuan, ketertarikan, dan minat individu. Emosi pada anak usia dini lebih terperinci dan terdiferensiasi dan anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka.²

Karakteristik emosi pada anak usia dini ditandai dengan berbagai ciri, misalnya emosi anak bersifat sementara dan lekas berubah. Jika anak bertengkar dan saling mencaci maki pada pagi atau siang hari, maka saat sore

¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Bab 1 Pasal 1, 5

² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 141

hari terhalang beberapa jam mereka sudah baik dan bermain lagi. Ciri lainnya dari perilaku emosional anak ialah reaksi yang kuat dan spontan terhadap situasi yang menimbulkan rasa senang atau tidak senang. Anak akan mengutarakan perasaan, keadaan, dan informasi yang mereka terima apa adanya tidak ditutup-tutupi. Anak pada usia ini dapat mengeskpresikan perasaan secara langsung, tentang perasaan senang atau tidak senang, suka atau tidak suka, tanpa ada perasaan bersalah atau takut menyinggung perasaan orang lain.³

Anak usia dini merupakan usia *golden age*, dimana usia ini adalah usia keemasan untuk tumbuh kembang anak, dari fisik maupun psikis. Usia ini membutuhkan banyak perhatian dan pendampingan orangtua atau orang dewasa agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. *Golden age* merupakan usia yang sensitif, ketika usia ini anak akan mengalami banyak perkembangan dari segi bahasa, intelektual, spiritual, dan emosi, yang akan menentukan perkembangan pada masa selanjutnya. Pada masa ini anak memiliki otak yang akan siap menyerap apa saja yang dilihat, didengar, dan yang dirasakan.

Seperti yang dikatakan Wong Don L dalam Indiana dan Eva anak usia prasekolah adalah pribadi yang mempunyai berbagai macam potensi. Potensi-potensi itu dirancang dan dikembangkan agar pribadi anak tersebut berkembang secara optimal. Pada usia ini anak mengalami banyak perubahan baik fisik dan mental, dengan karakteristik sebagai berikut, berkembangnya

³ *Ibid*, 142

konsep diri, munculnya egosentris, rasa ingin tahu, imajinasi, belajar dari lingkungannya, berkembangnya cara berfikir berkembangnya kemampuan bahasa, dan munculnya perilaku.⁴

Perkembangan anak usia dini saat ini juga dipengaruhi oleh perkembangan digital yang sangat pesat, salah satu produk digital yang sangat berpengaruh adalah *Gadget*. Di Indonesia penggunaan *Gadget* dimasa sekarang tidak terbatas pada kalangan orang dewasa saja, bahkan anak usia dini juga terlibat dari penggunaan *Gadget* tersebut.

Emarketer mempublikasikan jumlah pertumbuhan penggunaan *gadget* pada anak usia 6-12 tahun di Indonesia mengalami peningkatan 37,1% dari tahun 2015-2019.⁵

Tabel 1
Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini 6-12 Tahun

Tahun	Pengguna
2015	65,2 juta
2016	65,2 juta
2017	74,9 juta
2018	83,5 juta
2019	92 juta

Dalam sebuah penelitian lain mengatakan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini mencapai 42,1% terbukti dari anak-anak yang menonton

⁴Indiana Sunita dan Eva Mayasari, *Yes Or Not Gadget Buat Si Bua Hati*, (Yogyakarta: CV Budi Utama 2017) ,12

⁵ Rumaita, Amaita, Pringga Vandelis, Hubungan ketergantungan Smartphone dengan kecemasan (Nomophobia), *Obsesi* Volume 10 Nomor 2 (2019) h, 89-90

video atau bermain game.⁶ Dari penelitian tersebut menunjukkan adanya kenaikan jumlah pengguna setiap tahunnya.

Dampak penggunaan *gadget* tentu saja ada yang positif maupun negatif dalam membentuk karakter anak tergantung bagaimana arahan orangtua dan orang dewasa terhadap apa yang baik bagi anak usia dini. Seperti yang dikatakan oleh Anwar dan Ahmad peran orang tua dalam mendidik anak yaitu:⁷

- a. Orangtua sebagai guru pertama dan utama
- b. Mengembangkan kreativitas anak
- c. Meningkatkan kemampuan otak anak
- d. Mengoptimalkan potensi anak

Pendapat tersebut mengungkapkan bahwa peran orangtua sangat penting bagi tumbuh kembang anak, namun jika dilihat pada masa sekarang orangtua cenderung menggantikan kasih sayangnya menggunakan *gadget* karena sibuk bekerja sehingga orangtua mengggap tanpa kehadirannya anak tidak akan merasa kesepian.

Sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui tentang orangtua milenial mendampingi penggunaan *gadget* anak usia 2-7 tahun. Para orangtua mengatakan tujuan ayah atau bunda memberikan *gadget* kepada anak supaya anak lebih pintar 22%, agar anak tidak rewel 21%, sedangkan yang terbanyak 34% adalah lain lain. Tujuan orangtua memberikan *gadget* pada dasarnya

⁶ Rown, C *Impact Of Technology On Child Sensory And Motor Development Children's Thinking* 65-106

⁷ Amad dan Anwar, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung:CV Alfabeta 2009), 17

positif, yakni ingin mendapatkan manfaat dari teknologi namun harus dibarengi dengan aturan yang jelas untuk mengurangi dampak negatifnya.⁸

Durasi penggunaan *gadget* yang terlalu lama karena kurangnya pengawasan orangtua akan menimbulkan berbagai masalah salah satunya dampak perkembangan emosional anak usia dini. Kenyataan saat ini yaitu asyiknya anak bermain *gadget*, mereka cenderung lupa dengan kewajibannya yaitu belajar dan bersosialisasi. Sampai-sampai anak tidak mendengarkan perintah orangtuanya. Bahkan sebagian anak akan cenderung marah jika *gadget* yang dimilikinya diambil oleh orang tuanya.

Penggunaan *gadget* untuk anak usia dini sebaiknya memperoleh pengawasan dari orangtua, seperti: pengawasan durasi penggunaan, video yang ditonton, aplikasi yang dibuka dan lain sebagainya. Karena sebagai generasi milenial anak usia dini harus mulai dikenalkan teknologi agar tidak dengan gagap teknologi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada senin, 20 Juli 2020 dengan guru kelas, kelompok B PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro menemukan masalah yang berkaitan dengan perkembangan emosional anak yaitu anak cenderung hiperaktif, gagal fokus, serta prestasi menurun, menurut peneliti hal-hal tersebut terjadi karena penggunaan gadget dirumah. Berikut adalah table hasil wawancara dengan wali kelas B4 di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro:

⁸ Ria Novianti dan Meyke Garzia, Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial, *Obsesi*, Volume 4 issue 2 2020, 1000

Tabel 2
Hasil Prasurvey Wawancara dengan Wali Kelas B1 PAUD PGRI 15A
Iringmuyo Kota Metro

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut sepengetahuan bunda, apakah banyak anak-anak dikelas B4 yang menggunakan gadget saat dirumah	Penggunaan ya ada mbak malah semua anak dikelas ini semuanya pakek gadget di rumah, bahkan ada seorang wali murid mengobrol dengan saya mengenai anaknya yang sering menggunakan gadget dirumah, kata belaiu anaknya dirumah jadi bias oprasiin sendiri gadget buat buka aplikasi entah youtub atau game padahal gak pernah diajarin mbak.
2.	Menurut bunda, dikelas B4 ini anak yang sering menggunakan gadget bagaimana sikapnya disekolah	Sejauh ini anak yang ada dikelas saya ya baik-baik aja mbak walaupun kadangan ada yang nakal suka ganggu temennya triak-triak ya ada mbak
3.	Apakah ada kecendrungan emosi untuk anak kelas B4 ini bun	Kecendrungan emosi ya, menurut saya ya ada mbak sebagian anak dikelas ini lebih cenderung suka marah kalau hal yang dimau gak dituruti, anak juga anak yang semakin dinasehati dia malah makin kacau
4.	Apakah kecendrungan emosi ini terjadi setiap hari atau hanya saat-saat tertentu saja bun	Gak si mbak kalo setiap hari palingan saat-saat tertentu aja, atau kadang lagi main sama temennya sering egois rebutan mainan juga ada tapi ya enggak setiap hari
5.	Bagaimana respon teman-teman sekelas dengan emosi yang dimiliki oleh anak tersebut	Respon anak-anak ya paling kalo lagi rebutan mainan ya saling berteriak terus nangis, atau galau gak ada apa-apa ya ada yang main sendiri ada yang main sama temennya kek gitu aja si mbak.

Sumber: Hasil Wawancara Dengan Wali Kelas B PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro

Tingkat perkembangan emosional anak kelompok B4 yaitu, dapat rasa empati terhadap orang lain, dapat mengendalikan diri terhadap orang lain,

mandiri, rasa tanggung jawab.⁹ Berikut akan tabel perkembangan emosional anak di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro:

Tabel 3
Tabel Perkembangan Peserta Didik di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro

No	Nama	Indikator Pencapaian Perkembangan				Ket
		1	2	3	4	
1	ATA	BB	MB	MB	BB	MB
2	SFA	MB	BB	BB	MB	MB
3	AYK	BB	MB	MB	BB	MB
4	AD	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
5	BAZ	BB	MB	MB	BB	MB
6	DJS	MB	BB	BB	BB	BB
7	DL	BB	MB	BB	MB	MB
8	IPA	BB	MB	BB	MB	MB
9	LK	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
10	NZA	MB	MB	MB	BB	MB
11	NSR	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
12	MAZM	BB	MB	BB	MB	MB
13	MWM	MB	BB	BB	BB	BB

Sumber: Data Perkembangan Emosional Peserta Didik di Paud PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro

Indikator Pencapaian Perkembangan Anak:

BB : BB (Belum Berkembanng), Anak belum mencapai indikator seperti yang diharapkan.

MB : MB (Mulai Berkembang), Anak mulai menunjukkan kemampuan dalam mencapai indikator seperti yang diharapkan dalam melaksanakan tugas selalu di bantu

⁹ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Bab IV Pasal 10, 5

BSH : BSH (Berkembang Sesuai Harapan), Anak menunjukkan sesuai indikator.

BSB : BSB (Berkembang Sangat Baik), Anak mampu melaksanakan tanpa bantuan secara cepat/ tepat/ lengkap/ benar.

Keterangan Kemampuan Anak:

1. Rasa empati, seperti rasa ingin menolong teman ketika teman membutuhkan bantuan misalnya meminjamkan pensil.
2. Mengendalikan diri, seperti ketika dikelas anak mau menunggu untuk dipanggil bergiliran untuk menjawab pertanyaan
3. Mandiri, seperti anak dapat menulis sendiri tanpa bantuan guru dikelas
4. Tanggung jawab, seperti anak mampu merapikan kembali mainan yang telah digunakan sesuai tempat semula

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari pra penelitian diatas maka

hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4
Presentase Hasil Kemampuan Emosional Anak Kelas B4 PAUD PGRI 15A
Iringmulyo Kota Metro

No	Kriteria	Jumlah Anak	Hasil
1.	BB	2	15%
2.	MB	8	61%
3.	BSH	3	23%
4.	BSB	0	0%
Jumlah		13	100%

Sumber: Data Perkembangan Emosional Peserta Didik di Paud PGRI 15A
Iringmulyo Kota Metro

Berdasarkan tabel di atas, persentase hasil perkembangan Emosional di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro dengan hasil 100% dari jumlah anak sebanyak 13 orang. Dibagi menjadi 4 dari masing-masing indikator. Dengan keterangan BB (Belum Berkembang) 15% dengan jumlah 2 orang anak, MB (Mulai Berkembang) sebanyak 61% dengan jumlah 8 orang anak,

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) sebanyak 23% dengan jumlah 3 anak, dan BDB (Berkembang Sesuai Harapan) sebanyak 0% dengan jumlah 0 anak.

Tabel 5
Tabel Lama Penggunaan Gadget Wawancara dengan Orangtua peserta didik di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro

No	Nama Anak	Lama Penggunaan	Kategori
1.	Arjun Tirta Almuksin	45 menit 1 kali dalam sehari	Sedang
2.	Siti Fatimah A.	15 menit 1 kali dalam sehari	Rendah
3.	Anggi Yola Kenza	30 menit 1 kali dalam sehari	Sedang
4.	Asyila dzakiatussahid	25 menit 1 kali dalam sehari	Sedang
5.	Bilal Abu Zaen	30 menit 1 kali dalam sehari	Sedang
6.	Dava Jaya Saputra	120 menit 1 kali dalam sehari	Tinggi
7.	Debina Lihawa	20 menit 1 kali dalam sehari	Rendah
8.	Inne Putri Afifah	30 menit 1 kali dalam sehari	Sedang
9.	Lintang Kinanti	30 menit 1 kali dalam sehari	Sedang
10.	Nadha Zheni Aqila	45 menit sehari sekali	Sedang
11.	Nazril Satria Rizki	30 menit 1 kali dalam sehari	Sedang
12.	M. Alvino Zein Martin	30 menit 1 kali dalam sehari	Sedang
13.	Maritza Wafa. M.	120 menit 1 kali dalam sehari	Tinggi

Sumber: Wawancara Secara Online Dengan Para Orangtua Peserta Didik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro

Hasil wawancara dengan orangtua tentang lama anak menggunakan gadget menunjukkan bahwa terdapat 2 anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas penggunaan tinggi, perkembangan emosionalnya pada 2 anak tersebut menunjukkan belum berkembang dikarenakan penggunaan

gadget dengan durasi tinggi saat dirumah, maka dari itu peneliti tertarik membahas dampak penggunaan gadget dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo Kota Metro.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas., maka pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Dampak Penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo Kota Metro Tahun Pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimana intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah dampak yang akan di timbulkan ketika bermain gadget dalam perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo tahun pelajaran 2021/2022.

2. Manfaat Penelitian

1) Teoritis

penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan secara teoritis terutama, bagi teori kependidikan anak usia dini mengenai dampak yang akan ditimbulkan oleh gadget.

2) Praktis

a) Bagi Institusi

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan perbendaharaan keperpustakaan bagi IAIN Metro

b) Bagi Orang Tua

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan bermain gadget pada anak usia dini pada orang tua dan menambah wawasan bagi pembaca.

D. Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan referensi terdahulu tentang variabel yang akan di kaji. Penelitian relevan di gunakan sebagai pembanding apakah penelitian yang dilakukan sudah pernah atau belum di lakukan oleh peneliti lain. Penelitian relevan dalam skripsi merupakan penelitian karya orang lain yang secara substansif berkaitan dengan tema atau topik penelitian yang akan dikaji oleh peneliti.¹⁰ Dalam survey peneliti telah menemukan beberapa riset

¹⁰ Zuhairi, Ida Umami, dkk, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jakarta: Rajawali Press, 2018), 30

skripsi yang relevan dengan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun:

Penelitian yang dilakukan oleh M. Hafiz Al-Ayouby dengan judul Dampak Penggunaan *gadget* Pada Anak Usia Dini Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung, penelitiannya menjelaskan tentang anak usia paud yang sering menggunakan perangkat *gadget* dalam aktivitas tertentu, dan akhirnya anak paud menggunakan *gadget* sangat berlebihan dengan durasi bervariasi namun diatas 30 menit. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan berbagai dampak positif dan negative. Sebagian besar anak usia dini menggunakan *gadget* untuk menonton youtube dan bermain game padahal jika di manfaatkan dengan baik, *gadget* dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang baik dan solutif. Penggunaan *gadget* sebaiknya jangan diberikann kepada anak di bawah usia paud, umur itu layak di berikan stimulus baik agar tidak mengganggu kehidupan bersosialisainya kelak.¹¹

Berdasarkan hasil dari kutipan penelitian relevan yang telah dibuat oleh peneliti diatas. Peneliti menemukan kesaamaan dalam variabel bebas, Sama-sama membahas tentang dampak penggunaan *gadget* selain itu peneliti juga menemukan perbedaan antara lain yaitu variabel terikat, lokasi penelitian, dan metode penelitian. Peneliti sebelumnya menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mengungkapkan suatu fenomena lapangan.

Penelitian skripsi yang dilakaukan oleh Yeni Triastutik dengan judul Hubungan Bermain *Gadget* Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usi 4-6

¹¹ M Hafiz Al-Ayouby, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung*, (Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, 2017)

tahun di Taman Kanak-Kanak Bina Insani Desa Candimulyo Kecamatan Jombang Kabupaten Jombang. Penelitian ini menjelaskan bagaimana hubungan *gadget* terhadap tingkat perkembangan anak, penelitian yang dilakukan oleh Yeni adalah untuk meneliti anak usia 4-6 tahun di sekolah guna melihat bagaimana respon anak-anak jika diberikan *gadget*, dalam penelitiannya Yeni menuliskan bahwa banyak anak yang ketika diberikan *gadget* cenderung langsung memilih duduk diam ketimbang berinteraksi dengan sekitarnya.

Hasil penelitian yang telah dibuat oleh Yeni menunjukkan adanya hubungan terhadap tingkat perkembangan ketika anak bermain *gadget*, oleh karenanya Yeni menyarankan agar orang tua dapat memberikan *gadget* pada porsinya dan bisa dimanfaatkan sebagai media untuk mendukung perkembangan anak.¹²

Berdasarkan hasil dari kutipan penelitian relevan yang telah dibuat oleh peneliti diatas. Peneliti menemukan kesamaan pada variabel bebas, Sama-sama membahas tentang *Gadget* selain itu peneliti juga menemukan perbedaan antara lain yaitu variabel terikat, lokasi penelitian, dan metode penelitian. Peneliti sebelumnya menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mengungkapkannya suatu fenomena lapangan.

Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Titik Mukarromah, dengan judul penelitian Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak, dalam

¹² Yeni Triastuti, *Hubungan Bermain Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun*, (Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendikia Medika, 2018)

penelitiannya menjelaskan bahwa dampak yang akan ditimbulkan oleh *gadget* sangatlah fatal apabila penggunaannya tidak sesuai dengan porsi, Titik juga menjelaskan ada banyak dampak negatif untuk perkembangan anak, salah satu dampak akibat pemakaian *gadget* adalah perkembangan sosial. Peneliti juga menjelaskan apabila anak dibiarkan menggunakan *gadget* tanpa pengawasan durasi yang tepat, maka anak ditakutkan tidak dapat menguasai norma masyarakat dengan baik, karena dampak dari *gadget* sendiri.

Hasil dari penelitian beliau dalam penelitian Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak. Menunjukkan adanya dampak dari penggunaan *gadget*, tetapi Titik juga mengatakan bahwa dampak tersebut bukan hanya terjadi karena Penggunaan *gadget* saja, melainkan ada hal lain.¹³

Berdasarkan hasil dari kutipan penelitian relevan yang telah dibuat oleh peneliti diatas. Peneliti menemukan kesamaan dalam variabel bebas, Sama-sama membahas tentang dampak penggunaan *Gadget* selain itu peneliti juga menemukan perbedaan antara lain yaitu variabel terikat, lokasi penelitian, dan metode penelitian. Peneliti sebelumnya menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mengungkapkan suatu fenomena lapangan.

¹³ Titik Mukarromah, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*, (Pendidikan Agama Islam, 2019)

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perkembangan Emosional Anak Usia Dini

1. Teori Perkembangan Emosional

Meurut Canon Bard dalam Syamsu Yusuf merumuskan teori tentang pengaruh fisiologis terhadap emosi. Teori ini menyatakan bahwa situasi menimbulkan rangkaian pada proses syaraf. Suatu situasi yang saling mempengaruhi antara *thalamus* (pusat penghubung antara bagian bawah otak dengan susunan urat syaraf disuatu pihak dan alat keseimbangan atau *Cerebellum*).

Menurut teori James dan Lange dalam Syamsu Yusuf, bahwa emosi itu timbul karean pengaruh perubahan jasmaniah atau kegiatan individu. Misalnya menangis itu karena sedih, tertawa karena gembira, lari itu karean takut, dan berkelahi itu karean marah.

Lindsley dalam Yusuf Syamsu mengemukakan teorinya yang disebut "*activation theory*" (teori pergerakan). Menurut teori ini emosi disebabkan oleh pekerjaan terlampau keras dan susunan syaraf teruma otak. Contohnya, apabila individu mengalami frustasi, susunan syaraf bekerja sangat keras yang menimbulkan sekresi kelenjar-kelenjar tertentu yang mempertinggi pekerjaan otak, maka hal itu menimbulkan emosi.

John B. Dalam Yusuf Syamsu mengemukakan bahwa ada tiga pola dasar emosi yaitu takut, marah, dan cinta (*jear, anger, and love*) .

ketiga jenis emosi tersebut menunjukkan respons tertentu pada stimulus tertentu pula, tetapi kemungkinan terjadi pula modifikasi (perubahan).¹⁴

2. Definisi Perkembangan Emosional

Perkembangan merupakan pola gerakan atau perubahan yang dinamis dimulai dari pertumbuhan atau konsepsi dan terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan manusia.¹⁵

Perkembangan merupakan sifat yang kualitatif daripada fungsi-fungsi. Dikatakan perubahan fungsi-fungsi ini karena perubahan ini disebabkan oleh adanya proses pertumbuhan material yang memungkinkan adanya fungsi itu sendiri, dan disamping itu adanya perubahan-perubahan tingkah laku.¹⁶

Perkembangan perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya dan kematangannya (maturation) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniyah).¹⁷

Fase perkembangan dapat diartikan sebagai penahapan atau pembabakan rentang perjalanan kehidupan individu yang diwarnai ciri-ciri khusus atau pola-pola tingkah laku tertentu. Mengenai masalah periodisasi

¹⁴ Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2017), 118

¹⁵ Rita Eka Izzaty, *Perilaku Anak Prasekolah Masalah Dan Cara Menghadapinya*, (Jakarta: PT Elex Media, 2017), 3

¹⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group 2011), 20

¹⁷ Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2017), 15

perkembangan para ahli berbeda pendapat pendapat itu secara garis besar digolongkan menjadi tiga yaitu: berdasarkan analisis biologis, didaktis dan psikologis.

Jadi, perkembangan merupakan proses perubahan yang dialami setiap manusia semasa hidupnya yang semakin lama semakin sempurna sesuai dengan stimulus dan pematangannya, bersifat kualitatif berbentuk fungsi-fungsi yang tidak dapat diukur atau dihitung secara angka.

3. Definisi Emosional Anak Usia Dini

Menurut UU Sisdiknas 2003 anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun dan 0-8 tahun menurut pakar pendidikan. Pada masa ini anak-anak mengalami perkembangan yang tidak dapat diulang lagi pada masa mendatang, maka usia ini disebut usia golden age.¹⁸

Emosi adalah perasaan yang ada dalam diri individu. Emosi dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk. Dalam Woork Book emosi didefinisikan sebagai “berbagai perasaan kuat”. Perasaan benci, takut, marah, cinta, senang, dan kesedihan. Macam-macam perasaan tersebut adalah gambaran dari emosi. Goleman dalam Luh Ayu Tirtayani menyatakan bahwa emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khususnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak.¹⁹

¹⁸ Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2011), h 7

¹⁹ Luh Tirtayani, Nice Mayalani Asril, I Nyoman Wirya, *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h 3

Menurut E Mulyasa dalam Ginanti emosi merupakan suatu keadaan perasaan yang bergejolak dalam diri seseorang yang disadari dan diungkapkan melalui wajah atau tindakan yang berfungsi sebagai inner adjustment (penyesuaian diri) dalam lingkungan untuk mencapai kesejahteraan dan keselamatan individu.²⁰

Menurut Soendoyo dalam Luh Tirtayani dkk, mengatakan bahwa emosi merupakan dasar dari perkembangan kepribadian Emosi merupakan hal yang penting karena manusia mempunyai kecenderungan memiliki kebutuhan:

- a. Mempertahankan diri, emosi akan mengingatkan manusia jika ada kebutuhan alamiah yang tidak terpenuhi. Misal bayi akan merasa takut karena kebutuhan rasa aman.
- b. Membuat keputusan, bayi menangis karena lapar dan barau berhenti ketika menangis ketika diberi ASI. Hal ini terjadi karena bayi bisa merasakan dan menginginkan ASI.
- c. Menciptakan batasan, ketika anak merasa tidak nyaman dengan perilaku orang lain emosi akan mengingatkannya. Jika meyakini apa yang dirasakan dan mampu mengekspresikannya, orang akan tahu apa yang kita rasakan. Bayi kan tersenyum dan menangis karena mendapatkan stimulus yang berlebihan.

²⁰ Ginawati, Dewi, 2017, *Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran (Role Playing)*, STKIP Siliwangi Bandung

- d. Komunikasi, emosi dapat menjadikan komunikasi terhadap orang lain. Ekspresi wajah yang beragam akan menggambarkan keaneragaman emosi.
- e. Menciptakan kesatuan, emosi menjadi sumber potensial yang terbesar untuk menyatukan umat manusia. Adanya emosi yang terbangun antara orang tua dan anak akan menciptakan rasa kesatuan dan kebersamaan.²¹

4. Tahapan Perkembangan Emosional anak usia dini

Tabel. 6
Tahapan-Tahapan Perkembangan Emosi Anak Sebagai Berikut:²²

No	Usia	Tahapan Perkembangan
1.	0-6 bulan	Bayi mamapu memperlihatkan senyuman pada beberapa minggu setelah lahir da melakukan percakapa nonverbal dengan orangtuanya, memperlihatkan ekspresi-ekspresi dan suara-suara yang merupakan awal dari komunikasi emosional akan terjalin dengan baik.
2.	6-8 bulan	Bayi mulai mengenal dan tertarik dengan orang-orang, benda-benda, dan tempat disekelilingnya mulai menemukan cara baru untuk mengungkapkan perasaan senang, takut, kecewa, dan rasa ingin tahunya. Pada usia delapan bulan bayi mulai merangkak kemana-mana, mampu mengenali orang yang dijumpai dan takut pada orang asing baginya. Bayi berusaha lekad pada orang tuanya untuk memperoleh rasa aman dan nyaman.
3.	9-12 bulan	Bayi mulai memahami bahwa ia dapat berbagi emosi dengan orang lain yang akan memperkuat ikatan emosionalnya. Pemahaman ini penting untuk pelatihan emosi.
4.	1-3 tahun	Anak mulai senang bertemu dengan anak-anak yang lain, mulai membengkok dan pada masa ini

²¹ *Ibid*, 3

²² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group 2011), 160

		pengembangan emosi menjadi sarana penting dalam mencegah anak-anak frustrasi atau marah-marah.
5.	4-7 tahun	Anak senang keluar rumah, bertemu teman-teman baru, dan mempelajari banyak hal karena rasa ingin tahunya. Orang tua diharapkan mulai melatih anak menahan tingkah laku yang tidak baik, memusatkan perhatian dan mengatur diri sendiri. Anak harus mulai belajar mulai mengatur emosinya dan bagaimana berkomunikasi dengan orang lain. Anak mulai takut mimpi buruk, takut mendengar pertengkaran orang tua, dan takut ditinggalkan.

Ekspresi berbagai sikap dan bagaimana ia berkomunikasi tersebut mempunyai peranan sangat penting bagi perkembangan anak. Bretherton et al dalam desmita menyebutkan 3 fungsi utama ekspresi emosi bayi 1) adaptasi dan kelangsungan hidup 2) regulasi, 3) komunikasi. Sehubungan dengan fungsi penyesuaian diri dan kelangsungan hidup, berbagai ketakutan (seperti takut gelap atau akan perubahan tiba-tiba dalam lingkungan), adalah sikap adaptif karena ada kaitan yang jelas antara gejala perasaan dengan kemungkinan bahaya. Berkaitan dengan fungsi pengaturan, emosi mempengaruhi informasi yang diseleksi anak-anak dari dunia persepsi dan perilaku yang mereka perhatikan. Anak-anak yang sedang gembira misalnya, cenderung mengikuti apa yang sedang mereka pelajari dibandingkan dengan anak-anak yang sedang merasa sedih. Kemudian, berkaitan dengan fungsi komunikasi, anak-anak menggunakan

emosi untuk menginformasikan kepada orang lain tentang perasaan-perasaan dan kebutuhan-kebutuhannya.²³

5. Unsur-Unsur Kecerdasan Emosional

Kecerdasan emosi mengacu pada kemampuan untuk mengenali makna-makna emosi dan hubungan-hubungannya, serta menggunakannya sebagai dasar penalaran masalah.

Daniel Goleman dalam Ahmad Susanto membagi lima unsur kemampuan utama antara lain sebagai berikut:²⁴

Tabel 7
Unsur-Unsur Kecerdasan Emosional

No	Aspek	Karakteristik Perilaku
1.	Kesadaran diri	a. Mengenal dan merasakan emosi sendiri. b. Memahami penyebab emosi yang timbul. c. Mengenal pengaruh emosi terhadap tindakan.
2.	Mengelola Emosi	a. bersikap toleran terhadap frustrasi dan mampu mengelola amarah secara lebih baik. b. mampu mengungkapkan amarah dengan tepat. c. dapat mengendalikan perilaku agresif yang dapat merusak diri dan orang lain d. d. memiliki perasaan yang positif tentang diri sendiri, sekolah, dan keluarga. e. Memiliki kemampuan untuk mengatasi stress. f. Dapat mengurangi perasaan kesepian dan cemas.
3.	Memanfaatkan emosi secara produktif	a. Memiliki rasa tanggung jawab. b. Mampu memusatkan pada tugas

²³ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 117

²⁴ Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 113-114

		yang diberikan c. Mampu mengendalikan diri dan tidak bersikap impulsif
4.	Empati	a. Mampu menerima sudut pandang orang lain. b. Memiliki kepekaan terhadap perasaan orang lain. c. Mampu mendengarkan orang lain.
5.	Membina hubungan	a. Memiliki pemahaman dan kemampuan untuk menganalisis hubungan dengan orang lain. b. Dapat menyelesaikan konflik dengan orang lain. c. Mampu berkomunikasi dengan orang lain. d. Memiliki sikap bersahabat atau mudah bergaul dengan teman sebaya. e. Memiliki sikap tenggang rasa dan perhatian terhadap orang lain f. Memperhatikan kepentingan sosial (senang menolong orang lain) g. Bersikap senang berbagi rasa dan bekerja sama. h. Bersikap demokratis dalam bergaul.

kecerdasan emosional semakin perlu dipahami, dimiliki, dan diperhatikan dalam pengembangannya mengingat kondisi kehidupan dewasa semakin kompleks. Kehidupan yang semakin kompleks ini memberikan dampak yang sangat buruk terhadap konstelasi kehidupan emosional individu. Menurut penelitian banyak orang yang gagal dalam hidupnya bukan karena kecerdasan intelektualnya rendah, namun karena mereka kurang memiliki kecerdasan emosional. Tidak sedikit orang sukses dalam hidupnya karena mereka memiliki kecerdasan emosional meskipun inteligensinya hanya pada tingkat rata-rata.

6. Mekanisme Terjadinya Emosi

Lewis dan Roseblum dalam Yeni Rachmawati, mengatakab bahwa ada lima tahapan emosi sebagai berikut:

a. Elicitors

Elicitors, yaitu adanya dorongan berupa situasi atau peristiwa.

b. Reseptors

Reseptors, yaitu aktivitas di pusat sistem syaraf, setelah indra menerima rangsangan dari luar. Dalam hal ini mata melihat peristiwa maka mata berfungsi sebagai indra penerima stimulus atau reseptor awal. Setelah mata menerima stimulus, ia melanjutkan rangsangan tersebut ke otak sebagai pusat sistem syaraf.

c. State

State, yaitu perubahan spesifik yang terjadi dalam aspek fisiologi. Dalam contoh kasus ini, setelah rangsangan mencapai otak maka otak menerjemahkan dan mengolah stimulus tersebut serta menyebarkan kembali stimulus yang telah diterjemahkan tadi ke berbagai bagian tubuh lain yang terkait sehingga terjadi perubahan fisiologis, seperti jantung berdetak keras, tekanan darah naik, badan tegang atau terjadi perubahan pada hormon lainnya.

d. Expression

Expression, yaitu terjadinya perubahan pada daerah yang dapat diamati, seperti pada wajah, tubuh, suara atau tindakan yang terdorong oleh perubahan fisiologis. Contohnya, otot wajah mengencang, tubuh

tegang, mulut terbuka, dan suara keras berteriak atau bahkan lari kencang menjauh.

e. **Experience**

Experience, yaitu persepsi dan interpretasi individu pada kondisi emosionalnya. Dengan pengalaman individu dalam menerjemahkan dan merasakan perasaannya sebagai rasa takut, stres, terkejut, dan ngeri.²⁵

7. Bentuk-Bentuk Perilaku Emosional Anak Usia Dini

Adapun bentuk-bentuk perilaku sosial emosional adalah sebagai berikut:

a. **Gembira**

Setiap orang pada berbagai usia, mulai dari bayi hingga orang yang sudah tua mengenal perasaan yang menyenangkan. Pada umumnya perasaan gembira dan senang diekspresikan dengan tersenyum atau tertawa. Dengan perasaan menyenangkan, seseorang dapat merasakan cinta dan kepercayaan diri. Perasaan gembira ini juga ada dalam aktivitas kreatif pada saat menemukan sesuatu, mencapai kemenangan ataupun aktivitas reduksi stres.

b. **Marah**

Emosi marah terjadi pada saat individu merasa dihambat, frustrasi karena tidak mencapai yang diinginkan, dicerna orang, diganggu atau dihadapkan pada suatu tuntutan yang berlawanan

²⁵ Yeni Rahmawati, *Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, h, 4-5

dengan keinginannya. Perasaan marah ini membuat orang, seperti ingin menyerang musuhnya. Kemarahan membuat individu sangat bertenaga dan impulsif (mengikuti nafsu/keinginan). Marah membuat otot kencang dan wajah merah (menghangat). Bartlet dan Izart menguraikan ekspresi wajah tatkala marah yang ditandai dengan dahi yang berkerut, tatapan tajam pada objek pencetus kemarahan, membesarnya cuping hidung, bibir ditarik ke belakang, memperlihatkan gigi yang mencengkeram, dan sering kali ada rona merah di kulit.

c. Takut

Perasaan takut merupakan bentuk emosi yang menunjukkan adanya bahaya. Menurut Helen Ross (dalam Simanjuntak, 1984) perasaan takut adalah suatu perasaan yang hakiki dan erat hubungannya dengan upaya mempertahankan diri. Stewart (1985) mengatakan bahwa perasaan takut mengembangkan sinyal-sinyal adanya bahaya dan menuntun individu untuk bergerak dan bertindak. Perasaan takut ditandai oleh perubahan fisiologis, seperti mata melebar, berhati-hati, berhenti bergerak, badan gemetar, menangis, bersembunyi, melarikan diri atau berlindung di belakang punggung orang lain.

d. Sedih

Dalam kehidupan individu akan merasa sedih pada saat ia berpisah dari yang lain, terutama berpisah dengan orang-orang yang

dicintainya. Perasaan terasing, ditinggalkan, ditolak atau tidak diperhatikan dapat membuat individu bersedih. Selanjutnya Stewart at all mengungkapkan bahwa ekspresi kesedihan individu biasanya ditandai dengan alis dan kening mengerut ke atas dan mendalam, kelopak mata ditarik ke atas, ujung mulut ditarik ke bawah, serta dagu diangkat pada pusat bibir bagian bawah.

Keempat emosi dasar ini dapat berkembang menjadi berbagai macam emosi, yang diklasifikasikan ke dalam kelompok emosi positif dan emosi negatif. Namun demikian, adapula beberapa di antaranya yang dapat mengekspresikan keduanya, tergantung pada pengalaman yang kita alami. Klasifikasi emosi positif dan negatif sebagaimana yang dikemukakan oleh Reynold (1987) tersebut adalah berikut ini.

Tabel 8
Klasifikasi Emosi Positif dan Negatif

Emosi Positif	Emosi Negatif
- Eagemess (rela)	- Impatience (tidak sabar)
- Humor (humor)	- Uncertainty (kebimbangan)
- Joy (kegembiraan/keceriaan)	- Anger (rasa marah)
- Pleasure (kesenangan/kenyamanan)	- Suspicion (kecurigaan)
- Curiosity (rasa ingin tahu)	- Anxiety (rasa cemas)
- Happiness (kebahagiaan)	- Gult (rasa bersalah)
- Delight (kesukaan)	- Jealousy (rasa cemburu)
- Love (rasa cinta/kasih sayang)	- Annoyance (rasa jengkel)
- Excitement (ketertarikan/takjub)	- Fear (rasa takut)
	- Depression (depresi)
	- Sadness (kesedihan)
	- Hate (rasa benci)

Kita dapat merasakan emosi-emosi ini dengan kuat dan dapat diperlihatkan dalam berbagai tampilan fisik, misalnya merasa bahagia maka kita dapat tertawa keras dan lepas atau jika merasa takut maka kita akan berteriak. Anda tidak perlu terkejut bila mendengar anak yang berteriak dan marah di supermarket karena tidak mendapatkan permen yang diinginkannya, tetapi Anda harus kaget apabila mendengar seorang dewasa yang melakukannya. Dengan sebab inilah maka kita harus mengajarkan anak-anak sejak usia dini untuk belajar bagaimana mengontrol emosinya. Kita semua tinggal dalam sebuah lingkungan, sangatlah tidak mungkin jika setiap orang mengekspresikan semua perasaan mereka secara tepat, seperti apa yang mereka harapkan.

Proses pengekspresian emosi ini memang dipengaruhi oleh lingkungannya. Adakalanya suatu lingkungan menerima anggotanya jika tertawa terbahak-bahak, namun adapula lingkungan yang menolak dan melarang anggotanya tertawa hingga mengganggu orang lain. Dalam keseharian juga kita terkadang memilih dalam mengekspresikan emosi agar tidak menyakiti perasaan orang lain. Selain itu, tradisi dan sikap sosial juga mengajari kita untuk memilah jenis emosi mana yang dapat ditunjukkan dan dibicarakan dan emosi mana yang tidak.²⁶

²⁶ *Ibid h, 8-11*

B. Gadget

1. Pengertian Gadget

Gadget selalu di artikan sebagai barang unik dan mungil yang mempunyai fungsi-fungsi khusus yang mempunyai sifat kepraktisan yang dapat di manfaatkan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Gadget di era globalisasi ini juga sangat berperan lebih bagi manusia dewasa atau kanak-kanak.

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus.²⁷ Gadget adalah media yang di pakai sebagai alat komunikasi modern.²⁸ Gadget merupakan alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus diantaranya smarthphon seperti iphone dan blackberry serta notebook ini juga merupakan kecanggihan gadget karena ini gabungan dari ini merupakan perpaduan antara computer portabel seperti notebook dan computer.²⁹

Pada masa sekarang ini gadget memang sudah banyak dikenal oleh kaum masyarakat, bagi mereka kata gadget sudah tak asing lagi, bahkan target pasarnya pun sekarang sudah menjalar ke anak usia sekolah atau remaja. Hal ini sejalan dengan pendapat Adek Diah Saputri dan Diah

²⁷ Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia dini, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, (Riau: PGSD FIP Universitas Pahlawan Ruanku Tambusai), No. 1 Vol. 1 2017, h, 3.*

²⁸ Indiana Sunita, Eva Mayasari, *Yess Or Not Gadget Buat Si Buah Hati, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2017), h, 55*

²⁹ Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang anak, (Jakarta: Universitas Budi Luhur 2014) h, 106*

Ayuning Pambudi mengatakan bahwa gadget memang sekarang ini banyak di targetkan kepada anak paud, usia sekolah dan remaja.³⁰

Gadget pada awalnya di buat hanya untuk kepentingan komunikasi, namun karena kemajuan zaman yang sangat cepat, dan ilmuan mampu membuat fitur-fitur canggih untuk melengkapi gadget, sehingga memungkinkan pemanfaatannya seperti untuk bekerja, berfoto-foto bahkan mengakses internet, serta masih banyak lagi.

2. Bentuk Penggunaan Gaget

Penggunaan *gadget* sekarang ini sudah tak terbatas oleh usia, semua orang boleh menggunakannya tergantung dengan kebutuhan pemiliknya. Penggunaan *gadget* sekarang ini sudah di gunakan oleh oarang dewasa sampai anak-anak sekalipun. Penggunaan *gadget* untuk orang dewasa bermacam-macam seperti untuk bekerja, bermain game, browsing internet dan membuka youtube. Sedangkan untuk anak usia dini biasanya hanya untuk media pembelajaran, menonton film animasi. Pemakaiannya juga sangat bervariasi dan beragam durasi, yang terjadi orang dewasa dan anak-anak.

Nurhaeda mengatakan dalam jurnalnya bahwa: pada dasarnya anak-anak belum saatnya diberikan telelpon genggam pribaaadi, kondisi ini dikhawatirkan anak-anak akan memiliki sifat prilaku konsumtif yang berlebihan. Pada dasarnya anak-anak sekolah menengah masih dilarang

³⁰ Adek Diah Saputri, Diah Ayuning Pambudi, *Dampak Penggunaan Gadge Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini*, *Jurnal: Proceidings of the 3rdAnnual Conference on Islamic Early Childhood Education*, (Yogyakarta: Stat Islamic University Sunan Kali Jaga), Vol. 3 2018, h, 267.

penggunaannya atau masih sangat memerlukan pengawasan yang ketat oleh orang dewasa disekitarnya.³¹

Bentuk penggunaan *gadget* yang *continue* atau bisa dikatakan terus menerus, bisa mengakibatkan hal yang sangat serius bagi anak usia dini seperti anak akan mengalami kecanduan. Ada tiga tanda yang membuat anak mengalami kecanduan gadget yaitu: Tantrum saat anak disuruh berhenti bermain *gadget*, tidak merespon panggilan (kemampuan komunikasi) saat sedang bermain gadget, dan saat sudah disekolah nilai akademisnya menurun (kemampuan anak), karena ia tidak tertarik dengan materi pembelajaran.³²

Gadget sendiri jika digunakan oleh orang dewasa bisa memakan waktu hingga 1-4 jam itupun penggunaannya bisa berulang kali dalam waktu 1x24 jam . hal ini tentunya sangat berlainan bila terjadi kepada anak usia paud, sebagai anak usia dini mereka harus dibatasi penggunaan gadget karena penggunaan yang tertlalu sering akan menimbulkan efek negative bagi anak, seperti kecanduan gadget. Oleh karena pembatasan dan pengawasan sanagat perlu dilakukan untuk menghindari dampak negative tersebut.

Berdasarkan penyesuaian durasi dalam menggunakan gadget Christiany Judhita dalam penelitiannya membagi durasi penggunaan gadget menjadi 3 yaitu:

³¹ Nuehaeda, "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu", *pendidikan*, Early Childhood Education Indonsrian

³² Jarot Wijanarko, Esther Setiawati, Ayah Ibu Baik

- a. Penggunaan intensitas yang tinggi yaitu penggunaan gadget yang lebih dari 3 jam per hari.
- b. Penggunaan gadget yang sedang yaitu di gunakan sekitar 3 jam dalam sehari.
- c. Penggunaan yang rendah yaitu penggunaan gadget yang kurang dari 3 jam perhari.

Penelitian penggunaan gadget juga di teliti oleh Nielsen. Nielsen merupakan sebuah badan yang bergerak dalam bidang informasi global serta media dan berfokus pada suatu penelitian dan melakukan suatu riset dalam memberikan suatau riset dlam memberikan inforsi tentang pemasan dan konsumen tentang media televise dan media elektronik lainnya.

Dalam riset Indonesia consumer mei 2013 Banyak sekali jenis gadget pada zaman sekarang ini seperti smartphone, laptop, video game, dan lain sebagainya dengan semakin bertambahnya kebutuhan manusia terhadap elektronik maka di buatlah gadget tersebut secara paraktis agar mudah digunakan. Contohnya gadget dalam bentuk handphone saat ini telah memiliki banyak sekali variasi seperti android, windows phone dan black berry.³³

3. Aplikasi Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget pada anak-anaka memang sering digunakan untuk banyak bermain, seperti bermain game. Selain penggunaan game, yang cukup banyakdigunakan dikalangan anak usia dini adalah untuk

³³ Okky Rahman Fajrin, *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget Dan Eksistensi permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar*, *Jurnal Idea Societa*, (Gresik: SDNU-1 Gresik), No. 6 Vol 2 November 2015, h,3-4

menonton film serial kartun anak. Sementara itu kurang sekali anak-anak yang menggunakan gadget untuk berinteraksi dengan orang tua atau untuk melihat video pembelajaran. Sari dan Mitsalia menyampaikan bahwa kebanyakan anak memanfaatkan gadget untuk bermain video game ketimbang memanfaatkannya untuk hal lain. Sedikit saja yang menghabiskan waktunya untuk menonton kartun.³⁴

Nurrachmawati mengatakan bahwa pc tablet atau smartphone dapat menampung berbagai aplikasi tentang mengenal huruf atau gambar dan aplikasi bermain. Namun pada dasarnya, anak-anak kerap menggunakan gadgetnya untuk bermain game ketimbang untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman sebaya.³⁵

Dengan demikian penjelasan diatas tampak jelas bahwa bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini mayoritas untuk bermain game ketimbang untuk pengenalan pembelajaran. Untuk itu, gadget sebaiknya digunakan dengan sebaik-baiknya agar dapat memaksimalkan teknologi yang sudah ada, serta penggunaan gadget akan memaksimalkan pembelajaran karena pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran tentu saja adalah hal yang mengarahkan anak agar tidak bosan dalam belajar. Anak-anak cenderung lebih semangat dalam belajar, karena aplikasi dalam gadget seperti youtube dilengkapi dengan berbagai hal seperti animasi yang bagus, warna yang cerah sehingga dapat menarik perhatian

³⁴ Sari, P dan Mitsalia A. A. 2016. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin*. Jurnal Profesi 13 (2) h, 73 – 77.

³⁵ Nurrachmawati, 2014. *Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. jurnal pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini*, Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini. Universitas Hasanuddin. Makasar.

anak untuk lebih focus disertai dengan musik dan lagu yang ceria. Namun apabila penggunaan gadget yang berkepanjangan tentu saja ada efek negatifnya seperti kecanduan yang berakibat buruk bahkan fatal terhadap psikologi anak usia dini.

4. Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Seberapa sering anak menggunakan gadget dapat dilihat dari berapa jam anak memakai gadget dalam sehari atau jikalau mingguan dapat dilihat berapa kali anak menggunakan gadget dalam kurun waktu satu minggu. Kebiasaan anak dalam menggunakan gadget baik dalam sehari atau seminggu pasti akan mempengaruhi kebiasaan anak seperti hanya memperdulikan gadget ketimbang bermain bersama teman-teman diluar.

Ferliana berpendapat bahwa “seorang anak dibawah usia 5 tahun boleh saja dikenalkan gadget, akan tetapi durasi penggunaannya haruslah diperhatikan, misalnya berikan gadget kepada anak hanya setengah jam atau satu minggu sekali di hari sabtu atau minggu saja. Anak perlu dikenalkan gadget namun penggunaannya harus dalam pengawasan agar tetap dalam berinteraksi dengan orang lain”. Ferliana, juga menambahkan bahwa penggunaan gadget yang hanya 2 jam namun berkelanjutan dapat mempengaruhi psikologi anak contohnya seperti, anak menjadi kecanduan bermain gadget tinimbang melaksanakan kegiatan yang seharusnya ialah belajar”.³⁶

³⁶ Puji Asmaul Chusna, Pengaruh Gadget Terhadap Karakter Anak, *Dinamika Penelitian: Medoa Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol 7 No 2. November 2017, 26

Menurut Sari dan Mitsalia, intensitas penggunaan gadget dikategorikan tinggi apabila pemakaiannya lebih dari 120 menit per hari dan dalam skala pemakaian berkisar kurang lebih 75 menit, selanjutnya jika dalam sehari bias berkali-kali atau lebih dari 3 kali dalam sehari pemakaian dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan pemakaian gadget. Penggunaan sedang jika menggunakan gadget lebih dari 40-60 menit perhari dan intensitas menggunakan 2-3 kali perhari setiap minggunya.

Lantas penggunaan gadget yang baik ialah dengan durasi kurang dari 30 menit perhari dan intensitas maksimal 2 kali pemakaian perharinya.

Selanjutnya Trinika dkk, mengatakan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tergolong tinggi yaitu pada anak usia dini ialah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian perharinya. Pemakaian yang baik pada anak usia dini tidak lebih dari 30 menit per harinya.³⁷

Dengan demikian dapat disimpulkan dari penjelasan diatas bahwa penggunaan gadget haruslah melalui pengawasan serta batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian gadget untuk menghindari kecanduan anak dalam menggunakan gadget. Wujud pemanfaatan gadget kepada anak dapat di bagai menjadi tingkat tinggi sedang dan rendah. Golongan rendah bilamana pemanfaatan gadget hanya saat waktu longgar seperti pulang sekolah atau setelah penat dalam belajar, serta periode penggunaan hanya

³⁷ Novitsari W dan Khotimah N, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Paud Teratai*, No 3 182-186

30 menit. Golongan sedang ialah jika penggunaan gadget antara 40 sampai dengan 60 menit dalam sekali penggunaan serta dengan penggunaan 2 sampai 3 kali dalam sehari. Akan tetapi bila pemakaian gadget memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit per hari secara kumulatif atau lebih dari 120 menit dalam sekali pemakaian, maka dapat dikatakan tingkat penggunaan gadget yang tinggi. Maka dari itu, orang tua perlu menerapkan kedisiplinan dan batasan dalam penggunaan gadget. Apabila penggunaan berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk yaitu kecanduan gadget sejak dini.

5. Cara Melindungi Anak dari Gadget

Adapun upaya yang dapat dilakukan untuk melindungi anak dari gadget, yaitu:

- a. Orang tua perlu mengetahui semua perangkat yang dapat mengakses internet
- b. Orang tua selalu mengawasi dalam penggunaan gadget
- c. Orang tua perlu mengatur pada gadget tentang akses yang berdampak negatif, misalnya pornografi
- d. Meminjamkan anak gadget sesuai keperluan informasi
- e. Memilih program/aplikasi yang positif
- f. Mendampingi dan meningkatkan interaksi pada anak ketika menggunakan gadget

- g. Telusuri aktivitas anak di dunia maya³⁸

6. Kelebihan dan Kekurangan Gadget

Adapun kelebihan dan kekurangan *gadget* adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan Gadget

1. Anak-anak dapat mengakses informasi yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar-mengajar.
2. Materi-materi pelajaran yang muncul pada gadget lebih menarik secara interaktif serta penyampaiannya akan lebih konseptual
3. Materi-materi pendidikan dapat diakses melalui belajar jarak jauh jika terkendala oleh biaya dan waktu
4. User Friendly, yang dimaksudkan disini system pada gadget sangat mudah untuk dijalankan. Anak- anak ahanya membutuhkan waktu sebentar saja untuk bias mempelajari system pada gadget.³⁹

b. Kekurangan Gadget

1. Hampir semua aplikasi terhubung dnegan internet.
2. Adanya iklan.
3. Lebih cepat daya batrei telepon pintar⁴⁰

³⁸Maulidya Ulfah, “*Digital Parenting Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anak dari Bahaya Digital?*”, (Tasikmalaya : Edu Publisher 2020), h.207

³⁹ Stefanus Rodrick Juraman, Pemanfaatan Smarthphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Dalam Mengakses Informasi Edukatif, VOL 3 NO 1 Tahun 2014, 5

⁴⁰ Nurcholis Istiawan, Hermawan Kusdianto, Pengaruh Bahan Ajar Myologi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PJKR Pada Mta Kuliah Anatomi, *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*, No 1 November 2018, 14

7. Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun

World Health Organization (WHO) tahun 2017 melaporkan bahwa di seluruh dunia, 10-20% anak-anak dan remaja mengalami kondisi kesehatan mental, seperti epilepsy, masa kanak-kanak, cacat perkembangan, depresi, kecemasan, dan gangguan perilaku. Sebanyak 5-25% dari anak-anak usia pra sekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, emosional, dan perilaku beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi berbagai emosional anak yaitu kebiasaan anak terhadap gadget.⁴¹

Menurut Novitasari dan Khotimah, Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi emosional yaitu kebiasaan anak bermain gadget. Pengenalan anak terhadap gadget biasanya berawal dari cara pengalihan orang tua ataupun keluarga dengan cara memperlihatkan game atau video yang ada di gadget dengan harapan agar anak tidak rewel atau tidak menangis. Dengan pengalihan tersebut secara tidak langsung telah mengenalkan anak dengan gadget yang nantinya dapat memicu keinginan anak terhadap gadget.⁴²

Penggunaan gadget yang berlebihan terhadap anak akan berdampak negative karena dapat menurunkan konsentrasi dan

⁴¹ WHO. (2017) Global Strategy for Women's, Children's and Adolescents Health 2016-2030. Available at: <http://www.who.int/life-course/publications/global-strategy-2016-2030/en/>

⁴² Novitasari, W. and Khotimah, N. (2016) „Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun“, Jurnal PAUD Teratai, 05(03), pp. 182–186.

meningkatkan ketergantungan anak untuk mengerjakan berbagai hal yang semestinya belum dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum dapat dilihat oleh anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan berdampak pada psikologis anak terutama emosionalnya.⁴³

Menurut Harlock Orangtua dan orang dewasa disekitar anak harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain gadget, karena total penggunaan dapat mempengaruhi perkembangan emosional anak.⁴⁴

Penggunaan gadget yang terlalu lama dapat berdampak ketergantungan dengan gadget yang penggunaannya tidak mengenal waktu, dan anak menjadi tantrum apabila tidak diberikan gadget.⁴⁵

Beberapa fenomena gadget diluar negeri juga menjadi *issue* hangat yang diperbincangkan. Beberapa kasus tentang kecanduan gadget pada anak usia dini salah satunya adalah yang terjadi di Inggris terdapat seorang anak perempuan berusia 4 tahun yang harus menjalani perawatan dari psikiater karena kecanduan *Ipad*. Fakta tersebut merupakan hal yang sangat mirip dimana anak usia 4 tahun sudah kecanduan media elektronik

⁴³ Chusna P. A, Arianti N.K, Pramudyawardani B, Pengaruh Media Gagdget Pada Perkembangan Karakter Anak *Dinamika Penelitian: Media Komunikas Sosial Keagamaan*, 316-330

⁴⁴ Hurlock E,B, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Rentan Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, 2015),

⁴⁵ Istiqomah dan Lisnawati, Damapk Eskposur Layar Monitor Terhadap Gangguan Tidur dan Tingkay Obesitas Pada Anak Anak The Effect Of Screen Time Exposure In Sleep Disorder and Obesity Level On Children, *Majority* no 2/ Februari 2017, 72-77

yaitu *ipad* yang merupakan jenis *gadget*. Tidak hanya itu berdasarkan berita tersebut juga diketahui 50% orangtua di Inggris mengizinkan anaknya bermain gadget hingga 4 jam perhari.⁴⁶

Menurut penelitian Mulyantari, yang meneliti tentang hubungan kebiasaan bermain gadget dengan status mental emosional pada anak usia prasekolah. Dengan hasil yang menunjukkan signifikan antara penggunaan gadget berdasar atas durasi penggunaannya. Kebiasaan penggunaan gadget yang tidak sesuai dengan rekomendasi American Academy of Pediatrics (AAP) pada anak dapat memberikan dampak negative pada status mental Emosional anak, dan begitupun sebaliknya.⁴⁷

8. Peran Orangtua terhadap penggunaan Gadget

Anak di era digital ini sudah tidak asing lagi dengan perangkat teknologi terutama gadget banyak orangtua yang telah mengenalkan gadget ketika anak masih di usia dini.

Orangtua berperan sangat penting dalam perkembangan emosi anak usai dini. Salah satu upaya orangtua dalam memberikan pendidikan bagi anak dalam keluarga di era digital seperti sekarang adalah dengan memberikan pendampingan dalam penggunaan media teknologi bagi anak. Orangtua dapat mengawasi dan mengarahkan anak pada konten-konten positif bagi anak dalam menggunakan kemajuan teknologi dengan tepat dan sesuai dengan masa tumbuh kembang anak.⁴⁸

⁴⁶ Chandra P. A, *Balita Ini Sakit Akibat Kecanduan Ipad*, (Jakarta: Kompas 2013), 2

⁴⁷ Shenoda, S. et al The Effects Of Armed Conflict On Children Pediatrics, 142(6). doi: 10.1542/peds.2018-2585, 2018

⁴⁸ Maulidya Ulfah, *Digital Parenting*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020) ,19

Kemajuan teknologi informasi telah mempengaruhi pandangan orang terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pandangan menjadi orangtua. Dahulu orang tua masih membiarkan anaknya bermain dengan teman diluar rumah dengan permainan tradisional. Namun saat ini orangtua lebih cenderung menggunakan teknologi digital sebagai media permainan bagi anak. Banyak orangtua yang kemudian berlomba memberikan akses teknologi digital pada anak-anak mereka.

Kecanggihan dan kemudahan oprasional membuat anak yang masih berusia dini mampu mengoprasikan teknologi ini. Teknologi menawarkan kemudahan dan variasi dalam proses anak mempelajari banyak hal teknologi yang memungkinkan untuk menghadirkan stimulus suara dan visual disaat bersamaan membuat anak mampu mempelajari banyak hal dalam satu waktu. Terutama sejak munculnya samrtphome yang multi fungsi dengan harga yang makin terjangkau mengakibatkan makin banyak orang yang mamapu memilikinya.

Orangtua memiliki peran sebagai pendidik pertama dan utama yang memiliki tanggung jawab untuk membentuk dan membina anak-anak secara fisik psikologis. Ada beberapa peran orangtua dalam mendidik anak di era digital antara digital antara lain:

1. Membatasi anak menggunakan gadget dan media digital lainnya.
2. Mendorong anak melakukan aktivitas motoric lainnya.
3. Memilih media atau tayangan yang tepat dan aman bagi anak.
4. Memonitoring lingkungan dunia anak.

5. Mendampingi dan memantau aktivitas anak dalam mengakses dan menggunakan media social.
6. Menunjukkan teladan yang baik dan positif dalam menggunakan media social.
7. Advisor, asesor, konselor, demonstrator, sahabat, fasilitator, pencari fakta, sumber pengetahuan, mentor, motivator, role model, supporter, bagi anak usia dini untuk menggunakan media social.⁴⁹

Peran orangtua di era digital sekarang ini memang sangat penting untuk mengontrol anak dalam menggunakan gadget. Maka dari itu orangtua perlu melakukan pendampingan dalam menggunakan gadget, melalui pendampingan tersebut, orangtua dapat mengawasi anak dan mengarahkan konten-konten positif bagi anak untuk menggunakan kemajuan teknologi secara tepat sesuai dengan masa tumbuh kembang anak.

⁴⁹ Santosa, E. T, *Raising Children In Digital Era*, (Central Jakarta: PT Elex Media Komputindo 2015),

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan, yaitu prosedur penelitian yang berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku informan yang dapat diamati. Oleh karena itu data primer yang diperlukan berupa hasil wawancara dengan para informan. Dengan demikian pengamatan juga berperan serta dalam penelitian ini.⁵⁰ Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temu-temuannya tidak diperoleh dari prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya.

Penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data dalam keadaan yang sewajarnya, mempergunakan cara bekerja yang sistematis, terarah dan dapat dipertanggungjawabkan, sehingga tidak kehilangan sifat ilmiahnya atau serangkaian kegiatan atau proses menjangkau data/informasi yang bersifat sewajarnya.

Lokasi penelitian adalah PAUD PGRI 15 A Iringmulyo. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah perkembangan sosial emosional anak usia dini.

2. Sifat Penelitian

Sifat penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang mengambil sesuatu

⁵⁰ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, XXXVI (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017) h, 26

(objek penelitian) dan kemudian menjelaskan gejala-gejala fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat yang sesuai dengan kondisi soal tertentu.⁵¹

Berdasarkan sifat penelitian di atas, maka penelitian ini berupaya mendeskripsikan secara sistematis dan faktual dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun, didasarkan pada data-data yang terkumpul selama penelitian dan dituangkan dalam bentuk laporan atau uraian.

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Penelitian deskriptif ini memusatkan perhatian pada masalah yang aktual sebagaimana adanya saat penelitian berlangsung.⁵²

Mencermati jenis penelitian deskriptif di atas, maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif jenis studi kasus. Studi kasus meliputi analisis yang mendalam dan kontekstual terhadap situasi yang sama dengan organisasi lain, di mana sifat dan definisi masalah yang terjadi adalah serupa dengan masalah yang dialami saat ini.⁵³ Dalam konteks penelitian ini, maka subyek penelitian adalah anak usia dini di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo.

⁵¹ Morrisan, Andy Corry W, dan Farid Hamid, Metode Penelitian Survei (Jakarta: Pustaka Media Grub, 2012), 37

⁵² Juliansyah Noor, Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah (Jakarta: Kencana, 2011), 34.

⁵³ *Ibid*, h, 34

B. Sumber Data

Data merupakan hasil pencatatan Penulis, baik berupa fakta maupun angka. Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari data yang diperoleh. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain.⁵⁴

Adapun sumber yang Penulis gunakan dalam menyusun Skripsi ini dikelompokkan menjadi dua yakni sumber primer dan sumber sekunder.

1. Sumber Primer

Sumber primer adalah data yang diperoleh dari pelaku peristiwa itu sendiri, dengan pertanyaan yang bersifat umum yang bertujuan untuk mengungkap data.⁵⁵ Adapun yang dimaksud dari data primer adalah data yang berbentuk verbal atau kata-kata yang diungkapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya, dalam hal ini adalah subjek penelitian (informan) yang berkenaan dengan variabel yang diteliti.

Berdasarkan kutipan di atas, maka sumber data primer dalam penelitian ini yaitu guru dan orangtua di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo anak usia 4-6 tahun.

2. Sumber Sekunder

Sumber sekunder dapat disebut juga dengan sumber tambahan atau sumber penunjang. Sumber sekunder adalah sumber data yang tidak

⁵⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 157

⁵⁵ Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif* (Jakarta: Rajawali Press, 2013), 104.

langsung dalam memberikan data pada pengumpulan data, misalnya dalam bentuk dokumen atau lewat orang lain.⁵⁶ Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder adalah saudara, teman yang dan refrensi buku-buku tentang perkembangan social emosional anak usia dini.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapat data yang memenuhi standar yang ditetapkan.

Dalam rangka untuk memperoleh data yang alami dan obyektif dilokasi penelitian, hendaklah seorang penulis menggunakan bermacam-macam metode pengumpulan data untuk mencapai tujuan penelitian tersebut. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan maka penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Teknik Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan.⁵⁷ Jadi wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan dialog atau tanya jawab dengan orang yang dapat memberikan keterangan atau informasi.

⁵⁶ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder* (Jakarta: Rajawali Press, 2011), 114.

⁵⁷ Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*, 29.

Jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara mendalam, yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dan cara tanya jawab sambil bertatap muka anatar pewawancara dengan informan dengan menggunakan pedoman wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama.⁵⁸

Dalam proses wawancara peneliti berusaha menggali tentang bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia 4-6 tahun, dan bagaimana intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan emosioanal anak usia 4-6 tahun. Peneliti melakukan wawancara pada dua tempat, tempat pertama yaitu sekolah disekolah peneliti menggali tentang bagaimana sikap anak dengan teman sebaya, peneliti menanyakan lebih mendalam mengenai kepribadian anak dengan guru kelas, peneliti menanyakan hal tentang emsi anak seperti apakah anak mudah marah, emosi stabil atau tidak terakhir peneliti juga menanyakan bagaimana cara guru untuk mengurangi penggunaan gadget disekolah.

Selanjutnya adalah tempat kedua yakni rumah para peserta didik yang menjadi sampel dalam penelitian, dirumah peneliti banyak bertanya tentang penggunaan gadget seperti, berapa lama anak menggunakan gadget dalam sehari, ketika bermain gadget aplikasi apa saja yang digunakan, bagaimana respon anak jika tiasak diberi gadget saat meminta

⁵⁸ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, 139.

bagaimana interaksi dengan teman sekitar rumah, dan bagaimana upaya orangtua agar perhatian anak tidak bermain gadget terus menerus.

Wawancara dilakukan kepada sumber primer, yaitu orang tua dan guru di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro yang mempunyai anak usia 4-6 tahun. Data-data yang diperoleh diharapkan dari wawancara mendalam tersebut yaitu: data dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun.

2. Teknik Observasi

Metode observasi adalah kegiatan pengumpulan data melalui pengamatan atas gejala, fenomena, dan fakta empiris yang terkait dengan masalah dalam penelitian.⁵⁹

Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Observasi ini peneliti lakukan pada dua tempat yakni di sekolah dan di rumah, disekolah peneliti mengamati bagaimana anak dikelas, baik sikap dengan teman sebaya, kepribadian anak, pengawasan guru kelas, dan bagaimana pembelajaran di kelas dengan menggunakan gadget.

Observasi kedua dilakukan dirumah peserta didik sebagai sampel, disana peneliti juga mengamati berapa lama penggunaan gadget saat dirumah, bagaimana emosi anak ketika gadget tidak diberikan, bagaimana keseharian anak apakah selalu bermain gadget.

⁵⁹ Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012), 120.

3. Teknik Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah kumpulan fakta dan data yang tersimpan dalam bentuk tes atau artefak. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan, artefak, dan foto.⁶⁰

Metode ini digunakan untuk mencari data tentang profil PAUD PGRI 15 A Iringmulyo, visi, misi, keadaan sekolah, dan struktur organisasi satuan pendidikan. Dokumentasi yang dilakukan peneliti, adalah sekolah dan rumah peserta didik yang merupakan sampel dari penelitian.

D. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Teknik penjamin keabsahan data dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk mengetahui kredibilitas data yang dikumpulkan selama penelitian. Teknik yang digunakan untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini adalah triangulasi data. Triangulasi data yaitu teknik yang lebih mengutamakan efektifitas hasil penelitian.⁶¹

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu menggunakan kata-kata, hal ini bisa dipengaruhi oleh kredibilitas informannya, waktu pengungkapan, kondisi yang dialami. Maka peneliti perlu melakukan triangulasi yaitu pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Sehingga ada triangulasi dari sumber dan triangulasi waktu.

⁶⁰ Juliansyah Noor, h, 141

⁶¹ Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*, 169

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk mengkaji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

Berdasarkan pada keterangan di atas maka peneliti bermaksud menggali data tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro. Adapun untuk mencapai kepercayaan tersebut, maka ditempuh langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan oleh orang tua dengan apa yang dikatakan oleh guru.
- c. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

2. Triangulasi Waktu

Jadi pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi dalam waktu atau situasi yang berbeda.⁶²

Berdasarkan teknik di atas, maka dalam penelitian ini, Penulis membandingkan data yang diperoleh dari sumber primer, dengan data yang diperoleh dari sumber sekunder. Dalam hal ini Penulis membandingkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru,

⁶² Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2016), 374.

dengan data yang diperoleh dari wawancara dengan orang tua. Selain itu Penulis juga membandingkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan data yang diperoleh dari observasi, dan dokumentasi, namun dengan waktu dan situasi yang berbeda sehingga diketahui kesesuaian data hasil wawancara dengan fakta di lapangan.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa data kualitatif, yaitu analisa yang mendasarkan pada adanya hubungan semantik antarmasalah penelitian. Analisis kualitatif dilaksanakan dengan tujuan agar peneliti mendapatkan makna data untuk menjawab masalah penelitian. Oleh karena itu, dalam analisis kualitatif data-data yang terkumpul perlu disistematisasikan, distrukturkan, disemantikkan, dan disintesisikan agar memiliki makna yang utuh.⁶³

Analisis data dalam penelitian kualitatif Model Miles and Huberman ini dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah analisis jawaban yang diwawancarai. Bila kurang memuaskan setelah jawaban di analisis, maka penelitian akan melanjutkan pertanyaan lagi sampai tahap tertentu.

Model lapangan ini menganalisis secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Sehingga peneliti benar-benar mendapat hasil yang sesuai dengan fakta lapangan tanpa adanya rekayasa. Aktivitas

⁶³ Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*, 153.

dalam analisis data yaitu menggunakan data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. Langkah-langkah analisis yaitu:

1. Data Reduction (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, di cari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya nanti bila diperlukan.

Berdasarkan keterangan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti akan mencatat dan merangkum data, kemudian akan memilih hal-hal pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, kemudian akan membuang hal-hal yang tidak penting.

2. Data Display (Penyajian Data)

Setelah reduksi data, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data adalah menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun sehingga mempermudah untuk memahami apa yang sedang terjadi, serta merencanakan tindakan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

Berdasarkan keterangan di atas, maka peneliti telah menyajikan data yang berbentuk uraian dan memiliki hubungan antar kategori yang sedang dibahas dalam bentuk teks naratif.

3. *Conclusion Drawing/Verification* (Kesimpulan)

Tahapan ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan ini akan diikuti dengan adanya bukti-bukti yang diperoleh ketika penelitian di lapangan.

Verifikasi data dimaksudkan untuk penentuan data terakhir dari keseluruhan proses tahapan analisis sehingga keseluruhan permasalahan mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosioanal anak usia 4-6 tahun di PAUD PGRI 15A Iringmulyo kota Metro dapat terjawab sesuai dengan data dan permasalahannya.⁶⁴

Teknik analisis data, merupakan bagian penting dalam penelitian, karena dengan teknik ini peneliti dapat menganalisa secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri dan oranglain.

⁶⁴ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2014), 91.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro

1. Sejarah Berdirinya PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro

PAUD TK PGRI Metro Timur merupakan taman kanak-kanak yang ada di Kota Metro yang didirikan oleh Drs. Mardi dengan dibantu Panitia Pendiri pada tanggal 25 Maret 1982 dengan beranggotakan Bapak Sugiyo sebagai ketua, Bapak Drs. Suyono sebagai sekretaris, Bapak Eko Suprpti sebagai bendahara, Ibu Suhartati dan Ibu Uliati sebagai anggota lainnya.

Berdirinya PAUD PGRI ini disaksikan oleh seluruh orang tua/wali murid dan pamong desa setempat. Tepatnya pada hari Sabtu tanggal 25 Juni 1982, pukul 10.00 WIB. Panitia pendiri mengumpulkan anggota pengurus lengkap untuk membahas tentang:

- a. Pemberian nama Taman Kanak-Kanak yaitu Taman kanak-kanak PGRI
- b. Pemberian nama Taman Kanak-Kanak yaitu Taman Kanak-Kanak PGRI
- c. Pelaksanaan kegiatannya dimulai pada awal Tahun Pelajaran 1982-1983 tepatnya pada tanggal 15 Juli 1982.
- d. Kepala Sekolah sementara yaitu Ibu Suhartati guru SDN 2 yang merangkap menjadi Kepala Sekolah TK PGRI.

PAUD TK PGRI Metro diresmikan tanggal 14 September 1982 tepatnya pada pukul 08.00-10.00 WIB, bertempat di SDN 2 Iringmulyo yang beralamatkan di Jalan Lembayung 15 A Metro. SDN 2 Iringmulyo memberikan fasilitas 2 lokal ruang belajar, sarana belajar 2 meja dan 2 kursi, 1 lemari besar, 1 stempel bantalan, 1 set buku kurikulum, 2 papan tulis serta 60 piring dan sendok. Pada tahun inventaris ini masih sangat kurang, namun dari pihak yayasan masih akan terus berusaha untuk penambahan secara bertahap.

Setelah berjalan beberapa tahun, PAUD PGRI memiliki gedung sendiri yang tidak jauh dari lokasi lama dan memiliki 5 lokal ruang belajar sampai dengan sekarang. Dalam perjalanannya Kota Metro pada tahun 2000 dipecah menjadi 5 kecamatan, dan 15 A Iringmulyo masuk pada Kecamatan Metro Timur.

2. Visi, Misi dan Tujuan Paud PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro

- a. Visi PAUD PGRI yaitu terwujudnya mutu pendidikan yang mengembangkan seluruh potensi anak agar berbudaya manusia yang sehat, mandiri, kreatif, disiplin, berprestasi, berkarakter serta beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang Maha Esa.
- b. Misi PAUD PGRI yaitu:
 - 1) Terwujudnya TK swbagai pusat pendidikan yang berkualitas.
 - 2) Meningkatkan sarana dan prasarana yang memadai dan bermutu.
 - 3) Meningkatkan mutu kualitas pendidikan dan menerapkan management partisipatif.

- 4) Mendorong dan membantu siswa dalam menumbuh-kembangkan bakat dan minat secara optimal
 - 5) Melestarikan dan mengenalkan bahasa serta budaya Lampung pada anak.
- c. Tujuan PAUD PGRI yaitu membantu anak didik menjadi anak yang berbudi pekerti baik serta mengembangkan berbagai potensi psikis, kemampuan berbahasa, fisik motorik, kognitif science, kemandirian serta dapat memecahkan setiap masalah yang dihadapi untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya

3. Sarana dan Prasarana PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro

Di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo Metro Timur memiliki sarana dan prasarana untuk proses belajar mengajar yaitu:

Tabel.8
Keadaan Sarana dan Prasarana di PAUD PGRI

No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keadaan
1.	Ruang kepala sekolah	1	Baik
2.	Ruang kelas belajar	5	Baik
3.	Toilet	5	Baik
4.	Tempat cuci tangan	8	Baik
5.	Aula	1	Baik

Sumber : hasil dokumentasi di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo pada Selasa, 15 Juni 2021

4. Data Peserta Didik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro

Di PAUD PGRI memiliki 88 peserta didik, diantaranya 38 laki-laki dan 50 perempuan peserta didik. Adapun data peserta didik di PAUD PGRI sebagai berikut:

Tabel.9
Data Peserta Didik kelas A.1 di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Azzam Muzakki	L
2	Assyfatu Haifa Aqna	P
3	Alisa Maushofi	P
4	Afifa Assama	P
5	Dai Samudra Alrafif	L
6	Faeza Gilang	L
7	Humaira Naifa Tasnem	P
8	Ikhsan Erzi Saifaudzan	L
9	Isyana Zoya Sefita Sefita	P
10	Julio Dwi Ramadhan	L
11	M. Hafid Setia	L
12	Putri Nabila Azahra	P
13	Rino Bagas Al Farel	L
14	Rafael Bryan	L
15	Sahafa Azzahra	P

Dari hasil wawancara kepala sekolah kelas A.1 berjumlah 15 peserta didik diantaranya 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Yang diampu oleh guru wali kelas Zakia Ulfa Kumala,S.Pd

Tabel.10
Data Peserta Didik kelas A.2 di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Abqori Hanif	L
2	Adzra Simutra	L
3	Ariana Dwi Permata	P
4	Dwi Khaisa	P
5	Finna Afdan Ardani	P

6	Fatan Evan	L
7	Gohidion	L
8	Maritza Wafa Maharani	P
9	Rizki Dwi Cahya	L
10	Radea Adelia	P
11	Syaqila Syakib	P
12	Carlita Ayu	P

Sedangkan kelas A.2 berjumlah 12 peserta didik diantaranya 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Yang di ampu oleh guru wali kelas Zulfa Oktavia, S.Pd.Aud.

Tabel.11
Data Peserta Didik kelas B.1 di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Axcel Herliansyah	L
2	Anindya Fauziah	P
3	Aqila Alfia Athar	P
4	Bilqis Farihan	P
5	Dimas Iqmal Pratama	L
6	Darren Oliver	L
7	Dimas Aditya Irawan	L
8	M. Saputra	L
9	Michelle	P
10	Putra Andika Pratama	L
11	Rio Rezki	L
12	Yusuf Hudalil	L

Selanjutnya adalah kelas B.1 berjumlah 12 peserta didik diantaranya 8 anak laki-laki dan 4 anak perempuan, dengan guru wali kelas Emalia Luthfi,SE.,S.,Pd.

Tabel.12
Data Peserta Didik kelas B.2 di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Adzka Devandra Arifth	L
2	Aidil Dwi Darmawan	L
3	Andini Faranisa	P
4	Anjeli Shinto Marito	P
5	Aqila Ayuni Natasya	P
6	Aska Ramadhan	L
7	Deliva Al-Khanzaa	P
8	Hafidz Wirayoda	L
9	Hanifa Zulfa Azzahra	P
10	Kaizen Tataqun	L
11	Muhammad Hamdan S	L
12	Putri Oktaviana	P
13	Rakka Sacca Henwij	L
14	Rifki Aditya Hakim	L
15	Selvi Anggraini	P
16	Sherni Gracia	P
17	Yiroz Khoirunniza	P
18	Nazhifah	P

Kelas B.2 berjumlah 12 peserta didik diantaranya 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, dengan guru wali kelas Liayan Sari, S.Pd.i.

Tabel.13
Data Peserta Didik kelas B.3 di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Akhifa Naila Bustami	P
2	Ardina Neta Fadilar	P
3	Asyfa Mazaya Putri	P
4	Risma Putra Ramadhan	P
5	Intan Raini	P
6	Kiki Khumaira	P
7	M. Fariza Irlangga	L
8	M. Jefri Affendi	L
9	Donita Juan Azzahra	P
10	Syakhila Isma Hazimal	P
11	Sifa Finanda	P
12	Willianti Nurazkia	P

B.3 berjumlah 12 peserta didik diantaranya 2 anak laki-laki dan 10 anak perempuan, dengan guru wali kelas Eka Sejati Nurulita, S.E.i., S.Pd.Aud.

Tabel.14
Data Peserta Didik kelas B.4 di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Arjuna Tirta Almuksin	L
2	Siti Fatimah. A.	P
3	Anggi Yola Kenza	P
4	Asyila Dzakaiatussahid	P
5	Bilal Abu Zain	L
6	Dava Jaya Saputra	L
7	Devina Lihawa	P
8	Inne Putri Afifah	P
9	Lintang Kenanti	P
10	Nadha Zheni Aqila	P
11	Nazril Satria Rizki	L
12	M. Alfino Zaen Martin	L
13	Maritza Wafa .M.	P

Kelas B.4 merupakan kelas yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian. Kelas ini berjumlah 13 peserta didik diantaranya 5 anak laki-laki dan 8 anak perempuan, dengan guru wali kelas Esterlita Yuslifika, S.Pd.Aud. peneliti tertarik melakukan penelitian dikelas tersebut karena dirasa sesuai dengan penelitian yang akan dilakuakn oleh peneliti, menariknya kelas ini mempunyai anak-anak yang cenderung aktif, ekspresif serta mudah diajak bergaul.

Tabel.15
Data Peserta Didik kelas B.5 di PAUD PGRI 15 A Iringmulyo

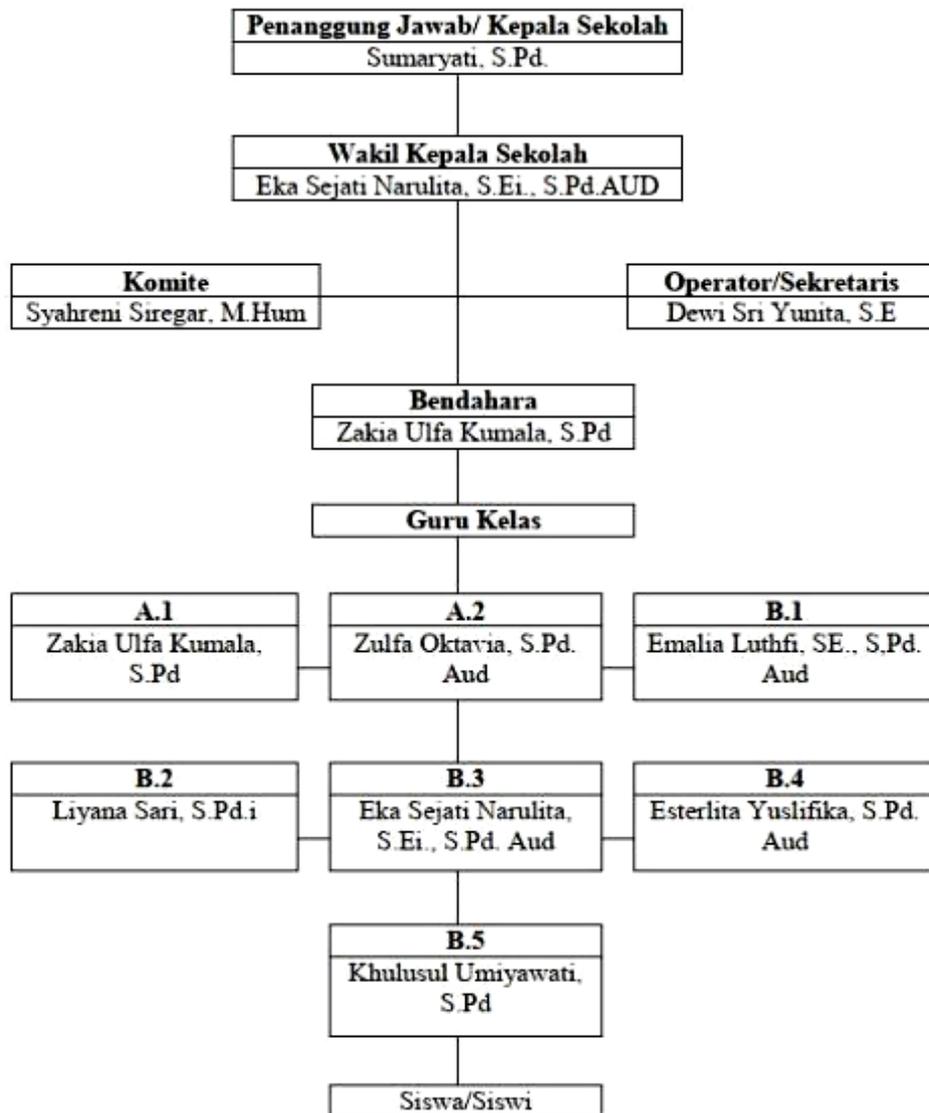
No	Nama	Jenis Kelamin
1	Al-Faro Hafidz	L
2	Alita Putri	P
3	Arsifa Hilwa	P
4	Bintang Mazaya	P
5	Darianto	L
6	Febi Fayqiah Mutia	P
7	Fatin Alfaiza	P
8	Hilmi alwi. A	P
9	Khalifa Tri Laksita	P
10	M. Ilkham Firdaus	L
11	Nazwa Gira. L	P
12	Siti Fatima Azahra	P
13	Syakita Nur Lutfia	P

kelas B.5 berjumlah 13 peserta didik diantaranya 3 anak laki-laki dan 10 anak perempuan, dengan guru wali kelas Khulushul Umiyawati, S.Pd.

Dari data tabel diatas bahwa PAUD PGRI ditahun 2020/2021 mempunyai jumlah keseluruhan peserta didik 95 anak, terbagi menjadi 7 kelas. Kelas pertama yaitu A.1 dengan jumlah peserta didik 15 anak, kelas kedua A.2 dengan jumlah peserta didik 12 anak, kelas ketiga B.1 dengan jumlah 12 peserta didik, kelas keempat B.2 dengan jumlah peserta didik 18 anak, kelas kelima B.3 dengan jumlah peserta didik 12 anak, kelas keenam B.4 dengan jumlah 13 peserta didik, kelas ketuju yaitu B.5 dengan jumlah peserta didik 13 anak. Ketertarikan penelitian peneliti tertuju pada kelas B4. Kelas B4 dengan wali kelas bunda Esterlita Yuslifika, S.Pd. Aud.

5. Struktur di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro

Adapun Struktur di PAUD PGRI yaitu sebagai berikut:



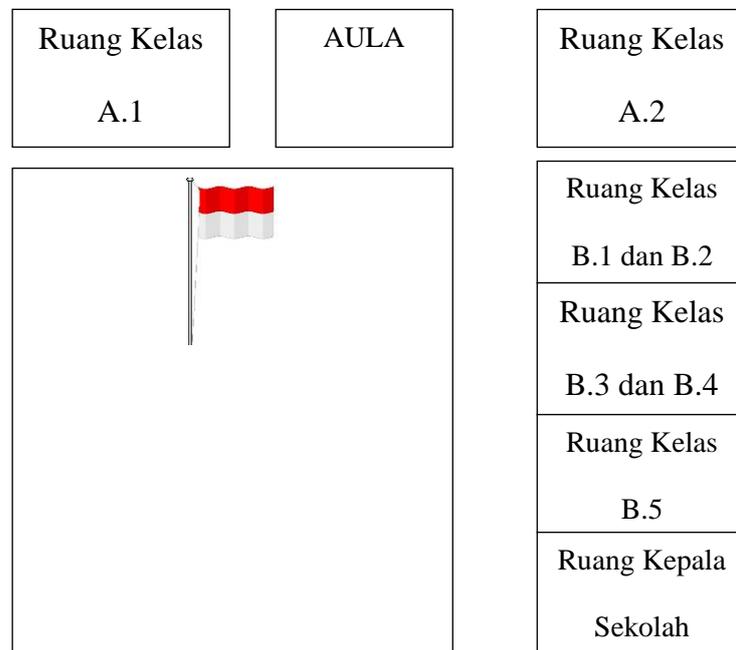
Gambar.1
Struktur Organisasi PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro

6. Denah Lokasi di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro

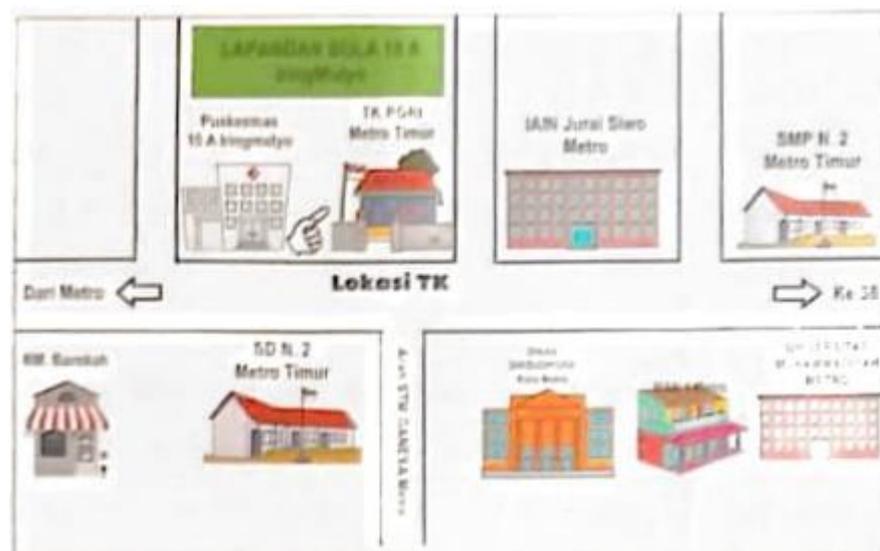
a. Alamat PAUD PGRI 15 A Iringmulyo Metro Timur ini terletak di:

- 1) Nama PAUD : PAUD PGRI Metro Timur
- 2) Kepala PAUD : Ibu Sumaryati, S.Pd.
- 3) NPSN : 69843381
- 4) Jenjang Pendidikan : TK
- 5) Status Sekolah : Swasta
- 6) Alamat : Jl.Ki Hajar Dewantara No.87
- 7) RT/RW : 019/009
- 8) Kode Pos : 34112
- 9) Kelurahan : Iringmulyo
- 10) Kecamatan : Metro Timur
- 11) Kab/Kota : Kota Metro
- 12) Provinsi : Lampung
- 13) Posisi Geografis : -5,1197 (Lintang) 105,3275 (Bujur)
- 14) Status Kepemilikan : Yayasan
- 15) SK Izin Operasional : 2126104001
- 16) No. Telp : 081373449297
- 17) Waktu Penyelenggaraan : Sehari Penuh/5 Hari

Denah kelas dan denah lokasi PAUD PGRI sebagai berikut:



Gambar. 2
Denah Kelas PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro



Gambar.3
Denah Lokasi PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro

B. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro

Perkembangan emosi merupakan kemampuan dalam mengendalikan diri baik saat benci, takut, marah, cinta, senang, dan kesedihan.⁶⁵ Perkembangan emosional merupakan proses pengendalian diri untuk memahami perasaan dan keadaan orang disekitarnya, jika kemampuan memahami perasaan orang lain ini tidak mengalami perubahan maka perlu diketahui penyebabnya.

Saat ini istilah *gadget* pasti sudah tidak asing lagi ditelinga para milenial mulai dari orang dewasa sampai anak-anak, *gadget* merupakan alat elektronik yang mempunyai fungsi khusus. *Gadget* juga telah banyak dimanfaatkan dalam berbagai hal seperti: dalam dunia pendidikan, pekerjaan, bahkan sampai menggantikan dunia bermain anak. Sebagai orang dewasa tentunya tau bahwasannya *gadget* jika digunakan secara berlebihan akan sangat berdampak terhadap perkembangan anak salah satunya adalah perkembangan emosional.

Penggunaan *gadget* pada anak pasti menimbulkan dampak terhadap perkembangannya. Pada dasarnya anak usia dini membutuhkan stimulus yang tepat untuk membuat perkembangannya semakin baik. Namun, jika terlalu lama menggunakan *gadget* pasti ada saja dampak yang ditimbulkan salah satunya ialah dampak dalam perkembangan emosional anak, hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock orangtua dan orang dewasa disekitar anak harus

⁶⁵ Luh Ayu Tirtayani, Nice Maylani Asril, dan Eye Nyoman Wiriam, *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 3.

mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain gadget, karena total penggunaan sapat mempengaruhi perkembangan emosional anak.⁶⁶ berikut petikan wawancara.

(W/F.1/WK)

Gadget sebenarnya baik, namun jika penggunaannya tidak diawasi oleh orang dewasa pasti menimbulkan banyak hal negatif, salah satunya ialah terganggunya perkembangan anak. Kalau sudah menyangkut tentang perkembangan anak, biasanya akan berkaitan dengan kehidupan anak dimasa mendatang.⁶⁷

Jika dianalisis pendapat Hurlock dengan wawancara peneliti terhadap wali kelas terlihat mempunyai kesamaan, mereka sama-sama menyatakan bahwa jika penggunaan *gadget* berlebihan amakn dapat berpengaruh terhadap kondisi perkembangan ana terutama perkembangan emosional.

Terganggunya perkembangan emosional dikarenakan penggunaan *gadget* ini lebih kebagaimana anak dalam lingkungannya, baik lingkungan sosial maupun keluarga. Lingkungan sosialnya dapat diliat bagaimana interaksi antara teman sebayanya berikut petikan wawancara (W/F.1./WK)

Interaksi anak dengan teman-temannya cukup baik namun ada saat dimana ketika bermain dengan teman satu kelas anak kurang bisa mengendalikan amarahnya.⁶⁸

Selain kurang bisa mengendalikan amarahnya peneliti juga ingin tahu bagaimana anak yang menggunakan *gadget* dalam bersikap dan belajar di dalam kelas, berikut petikan wawancara (W/F.1/WK)

⁶⁶ Hurlock E,B, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendektan Rentan Kehidupan*, 316-330

⁶⁷ Hasil wawancara dengan wali kelas kelompok B4 PAUD PGRI Iringmulyo Kota Metro 29-10-2021

⁶⁸ Hasil wawancara dengan wali kelas kelompok B4 PAUD PGRI Iringmulyo Kota Metro 29-10-2021

Sikap anak yang menggunakan *gadget* pada umumnya seperti anak biasanya, hanya saja terkadang dia lebih sulit diberitahu dan gampang sekali marah apalagi jika hal yang dia mau belum bisa dilakukan pasti anak cepat sekali terpancing emosinya.terkadang juga suka menyendiri lebih focus terhadap apa yang ia kerjakan, untuk prestasi anak didalam kelas ya lumayan hanya saja perlu perhatian lebih karena kurangnya konsentrasi sehingga penerimaan pembelajaran lebih lambat.⁶⁹

Hal ini searah dengan pendapat chusna dkk bahwa jika penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak negative karena dapat menurunkan konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk mengerjakan berbagai hal yang semestinya belum dapat mereka lakukan sendiri.⁷⁰

Akibat lainya dari terganggunya perkembangan emosi adalah tantrum. Tantrum merupakan ledakan amarah, kondisi ini biasa terjadi kepada anak ketika *gadget* yang masih dalam genggamannya anak diambil paksa oleh orangtua karena anak sudah terlalu lama bermain dengan gadget. Berikut petikan wawancaranya (W/ F.1/WK).

Iya mbak setuju saya juga bila anak terlalu banyak menggunakan waktunya untuk bermain gadget, anak akan sulit mengontrol emosinya mungkin karena sudah terlalu nyaman dan suka, jadi bila diambil gadget oleh orangtuanya karena sudah kelamaan bermainnya anak akan tantrum, dan akan marah bahkan sampai triak-triak.⁷¹

Pendapat ini signifikan dengan dengan pendapat WHO ditahun 2017, WHO melaporkan bahwa sebanyak 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak seperti, keterlambatan motorik, bahasa, emosional, perilaku serta terus

⁶⁹ Hasil wawancara dengan wali kelas kelompok B4 PAUD PGRI Iringmulyo Kota Metro 29-10-2021

⁷⁰ Chusna P.A, Arianti N.K, Pramudyawardani B, pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak , *Dinamik Penelitian:Media Komunitas Sosial Keagamaan*, 316-330

⁷¹ Hasil wawancara dengan wali kelas kelompok B4 PAUD PGRI Iringmulyo Kota Metro 29-10-2021

meningkat selama beberapa tahun terakhir. Salah satu factor yang mempengaruhi berbagai emosional yaitu kebiasaan anak terhadap gadget.⁷²

Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara kepada orangtua mengenai pendapat orangtua terhadap penggunaan gadget pada perkembangan emosional anak, serta cara yang dilakukan orangtua untuk membuat anak terhindar dari dampak yang ditimbulkan gadget.

Dalam wawancara tersebut orangtua mengatakan bahwasannya penggunaan gadget terhadap anak yang digunakannya secara berlebihan itu sangat berpengaruh apalagi untuk perkembangan emosional anak, seperti anak menjadi pribadi yang tertutup dan menyendiri, berikut petikan wawancara (W/F.1/OT.1).

Memang benar mbak sekarang ini gadget udah gak kenal umur, anak kecil aja kalo dikasih udah ngerti, kalo ditanya tentang pengaruhnya pastinya berpengaruh mbak apalgi masa pandemi seperti ini untuk keluar saja susah apalagi main dengan teman sebaya mbak, jadi focus anak-anak selalu gadget kalau tidak dikasih marah nangis, gitu mbak.⁷³

Pendapat lain mengatakan bahwasannya penggunaan gadget yang tidak diawasi dengan baik pastilahh menimbulkan berbagai hal yang tidak baik bagi anak salah satunya adalah perkembangan anak (W/F.2/OT2)

Benar mbak, saya sudah mengalaminya, bagaimana anak susah diatur untuk penggunaan gadget, tpi Alhamdulillah akhir-akhir ini lumayan bisa disetir.⁷⁴

⁷² WHO, (2017) Global Strategy for women's, Children's and Adolescents Health 206-2030. Aavailable at:<http://www.who.int/life-course/publications/global-strategy-2016-2030/en/>

⁷³ Hasil wawancara dengan orangtua peserta didik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro 29-10-2021

⁷⁴ Hasil wawancara dengan orangtua peserta didik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro 29-10-2021

Pendapat lain mengatakan bahwa, untuk sekarang ini memang kehidupan anak sudah sulit dipisahkan dengan gadget karena kesehariannya pun menggunakan gadget. Faktanya anak lebih memilih bermain gadget ketimbang bermain bersama teman dirumah, (W/F.1/OT2).

Anak jika sudah bermain gadget sangat sulit dicopot mbak, walaupun sudah berkali-kali diberikan pengertian yang rasional kadang tetap saja. Sampai kadang kala saya ambil paksa karena anaknya benar-benar tidak bisa berhenti bermain gadget.⁷⁵

Selanjutnya terkait tentang durasi penggunaan gadget ketika dirumah, orangtua ada yang mengatakan bahwa pemakaian gadget ketika dirumah lumayan lama sampai terkadang lupa waktu untuk belajar ataupun mengaji. (W/F.2/OT1).

anak jika sudah bermain gadget lupa semuanya, kalo enggak ibunya yang ingetin pasti lupa mbak, apalagi kadang disuruh ngaji malah ngambek padahal sudah bermain lama, disuruh berhenti bermain ngambek, kadang saya bingung harus diapain anaknya, untuk durasi penggunaan yang jelas lama mbak, untuk estimasi waktu sekitar setengah jam tapi sering mbak sehari bisa 3 samapai 4 kali pegang gadget dalam sehari⁷⁶

Pendapat orangtua mengenai aplikasi yang sering dibuka oleh anak jika sedang bermain gadget, ada yang mengatakan dalam satu kali bermain anak membuka youtube untuk melihat konten-konten anak yang dia sukai, terkadang bermain game, dan ada juga yang senang melihat tiktok. (W/F.2/OT.2)

⁷⁵ Hasil wawancara dengan orangtua peserta didik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro 29-10-2021

⁷⁶ Hasil wawancara dengan orangtua peserta didik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro 29-10-2021

Anak saya jika dirumah main gadget random si mbak kadang liat youtub kadang ngegame, tapi setelah saya perhatikan akhir-akhir ini juga melihat tiktok di hp kakaknya.⁷⁷

Pendapat lain mengatakan bahwasannya anak dapat tantrum jika gadget diambil ketika anak tengah asyik memainkannya (W./F.1/OT1)

Benar mbak, anak kalau main kadang suka lupa waktu, giliran diingatkan oleh orantua terkadang nanti-nanti karena saya sudah gemes jadi saya ambil paksa, berujung nangis dan triak-triak.⁷⁸

orang tua mengatakan jika memang gadget berpengaruh pada perkembangan emosi anak, anak sangat senang ketika dikenalkan dengan gadget. Apalagi jika sudah mengetahui adanya game. Biarpun sedang bersama teman-temannya, tetap saja fokusnya di gadget. Berikut petikan wawancaranya (W./F.1/OT2) :

Game merupakan salah satu yang membuat anak tidak terlepas dari gadget, walaupun sedang bermain dengan teman-temannya. Tetap fokus anak bermain game.⁷⁹

Sebaiknya penggunaan gadget tidak digunakan untuk pembelajaran di kelas. Cara itu dapat digunakan untuk menghindari anak dari dampak yang ditimbulkan gadget. Guru kelas mengatakan jika ketika pembelajaran di kelas, dapat menggunakan laptop untuk memberikan pengajaran pada anak. Berikut petikan wawancaranya (W./F.2/WK) :

⁷⁷ Hasil wawancara orangtua peserta didik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro 29-10-2021

⁷⁸ Hasil wawancara orangtua peserta didik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro 29-10-2021

⁷⁹ Hasil wawancara orangtua peserta didik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro 29-10-2021

Tidak menggunakan *Handphone* untuk pembelajaran ketika di dalam kelas. Biasanya digunakan laptop untuk memberikan pengajaran pada anak yang dilakukan biasanya 2 kali dalam 1 bulan.⁸⁰

Selanjutnya, orangtua sebaiknya memberikan durasi waktu pada anak ketika menggunakan gadget dan tetap mendampingi anak ketika mereka memainkan gadget. Pendidik dapat memberikan pengertian pada anak soal dampak gadget, selalu berkomunikasi dengan orang tua anak tentang dampak positif maupun negatif yang ditimbulkan gadget, serta kerjasama antara orang tua dan pendidik untuk anak dalam penggunaan gadget. Berikut petikan wawancaranya (W/ F.2/ OT1) :

Sebaiknya orang tua mendampingi anak ketika anak sedang menggunakan gadget. Lebih baiknya diberikan durasi waktu pada anak dalam menggunakan gadget agar tidak berlebihan. Kerjasama antara orang tua dan pendidik untuk anak, memberikan pengertian tentang dampak positif dan negatif yang ditimbulkan gadget.⁸¹

Cara yang dapat dilakukan orang tua untuk menghindari anak dari dampak gadget, salah satunya dapat dilakukan dengan meluangkan waktu untuk bermain dengan anak. Karena mungkin anak juga merasa bosan dengan pembelajaran di masa pandemi ini, yang hanya belajar dari rumah saja. Berikut petikan wawancaranya (W/F.2/OT2) :

Biasanya anak diajak bermain bersama, supaya anak juga merasa mendapat perhatian dari orang tuanya. Walaupun mungkin memang waktu yang diluangkan tidak banyak, setidaknya dengan kita mengajak anak bermain, anak jadi tidak terlalu ketergantungan dengan gadget yang biasa digunakan hanya untuk bermain game saja.⁸²

⁸⁰ Hasil wawancara dengan wali kelas kelompok B4 PAUD PGRI Iringmulyo Kota Metro 29-10-2021

⁸¹ Hasil wawancara wali kelas kelompok B4 PAUD PGRI Iringmulyo Kota Metro, 29-10-2021

⁸² Hasil wawancara Orangtua peserta didik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro 29-10-2021

Cara lain yang dapat dilakukan, seperti yang dikatakan salah satu orangtua, mengatakan jika salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membuat anak terhindar dari dampak *gadget* yaitu dengan meminimalisir aplikasi pada gadget. Cukup isi aplikasi-aplikasi yang hanya berkaitan dengan yang dapat membantu proses belajar anak. Diluar itu sebaiknya jangan berikan game-game yang berlebihan di dalam gadget. Supaya anak juga tidak terlalu ketergantungan untuk memainkannya. Berikut petikan wawancarnya (W/F.2/OT1) :

Cara yang dapat dilakukan bisa dengan mendownloadkan aplikasi-aplikasi yang penting saja, yang ada hubungannya dengan pembelajaran anak. Tidak memberikan game-game terlalu banyak di dalam gadget, secukupnya saja.⁸³

Ada juga orang tua yang mengatakan bahwa salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menghindari anak dari dampak gadget yaitu dengan memberikan durasi waktu pemakaian gadget pada anak. Berikut petikan wawancaranya (W/F.1/OT2) :

Diberikan batasan waktu ketika pemakaian gadget. Tetap diberikan pengawasan serta mendampingi anak.⁸⁴

Berdasarkan wawancara di atas, menunjukkan hasil yang signifikan antara penggunaan gadget dengan durasi penggunaannya dapat mempengaruhi perkembangan emosional anak. Dalam penggunaannya anak sangat menyukai game untuk bermain, youtube dan terkadang tiktok untuk menonton acara atau hal yang mereka anggap menarik. Saat adah sudah betah

⁸³ Hasil Wawancara dengan Orang tua Peserta Didik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro 29-10-2021

⁸⁴ Hasil Wawancara dengan Orang tua Peserta Didik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro 29-10-2021

dengan berbagai hal yang dilakukan dengan gadgetnya, lama kelamaan akan lupa waktu akhirnya penggunaannya akan lebih lama. Akibat dari penggunaan gadget yang lama atau biasa disebut dengan intensitas waktu bermain gadget anak akan kecanduan oleh gadgetnya, jika sudah kecanduan anak akan merengek, menangis, bahkan terkadang samapai mengalami tantrum jika gadget yang diminta tidak diberikan. Tidak hanya itu peneliti juga menemukan bahwa anak yang terklalu lama dengan gadgetnya mengalami penurunan konsentrasi belajar karena kurangnya fokus saat belajar.

C. Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional

1. Intensitas penggunaan DJS

Dalam penggunaannya DJS menggunakan waktu paling lama 120 menit 3 sampai 2 kali dalam sehari. Intensitas penggunaan DJS termasuk penggunaan yang cukup tinggi karena idealnya anak dalam menggunakan gadget menurut Starburger dalam Maulidya Ulfah adalah kurang dari 1 jam per hari.⁸⁵

Menurut ibu DJS penggunaan gadget saat dirumah memang sering dan lama, saat dimintapun anak akan merengek minta gadgetnya kembali. Berikut petikan wawancara ibu DJS (W/F.2/OT1).

Iya mba DJS kalo dirumah main gadgetnya lama, apalagi kalo saya sedang mengurus kegiatan diwarung, terus lagi rame-ramenya, kadang saya susah untuk mengontrol DJS saat bermain gadget.⁸⁶

⁸⁵ Maulidya Ulfah, *Digital Parenting*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020) 23.

⁸⁶ Hasil Wawancara dengan Orang tua Peserta Didik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro 29-10-2021

Saat peneliti melakukan observasi terhadap perkembangan Emosi DJS, peneliti menemukan bahwa DJS saat meminta sesuatu dan tidak segera dituruti DJS akan marah sambil menangis, jika meminta gadget pasti DJS akan merengek terlebih dahulu saat tidak dituruti DJS akan marah dan mengomel. DJS cenderung dirumah saja, karena situasi pandemi namun sesekali ia akan bermain bersama teman-temannya jika diijikan oleh ibunya, dan saat peneliti melakukan observasi tentang bagaimana sikap DJS terhadap teman sebayanya, Menurut peneliti DJS merupakan anak yang cukup aktif dan periang, DJS jika bertemu dengan teman sebaya lebih mengalah dan tidak egois, namun saat pulang bermain apapun yang terjadi ketika bermain DJS akan menceritakan kepada orangtuanya (O/F.1).

2. Intensitas Penggunaan MWM

MWM mempunyai intensitas penggunaan gadget yang cukup tinggi, penggunaannya mencapai 30 menit dan dilakukan 2,3 samapai 4 kali dalam sehari. Orangtua MWM bekerja sebagai guru disalah satu sekolah. MWM kesehariannya adalah bermain dengan gadgetnya, bermain dengan ibu pengasuhnya, dan sesekali bermain dengan ponakannya, berikut petikan wawancara dengan ibu MWM (W/F.2/OT2).

Iya mba MWM cukup sering pakai gadget, kadang suka susah diingetin, biasanya kalo papanya yang ingetin masih mau dia mba, bedahalnya jika saya dan mba yang asuh, pasti dia cuek. Kadang saya capek mba kalau ingetin, padahal dari dulu sudah saya kasih waktu untuk dia main gadget, tapi ternyata kalau saya dan papanya sedang bekerja sepulangnya dari sekolah dia ke mbanya langsung minta gadget gitu, kadang saya maklumin mba karena disini anak-anak yang seumuran MWM juga gak ada jadi dia bingung mau main apa, dirumah sebenarnya disediakan mainan, dari yang

dia suka sampai apa yang dia mau, pernah juga dulu ketika saya dan papanya kerja wifi saya matikan, lalu mbanya nelp katanya MWM menangis diajak apa-apa enggak mau, jadi ya terpaksa saya suruh idupin.⁸⁷

Setelah melakukan wawancara dengan ibu MWM peneliti langsung melakukan obsevasi, dalam observasi peneliti menemukan bahwa MWM memang benar tidak ada teman sebaya yang dapat diajak bermain dengannya. Keseharian MWM adalah bersama mba pengasuh, gadget dan mainan dirumah. MWM ketika dia tidak diberikan gadget anaknya akan meminta sambil menangis, sesekali mba pengasuh MWM berhasil mengalihkan fokusnya terhadap gadget dengan mengajaknya bermain petak umpet atau lempar bola namun tidak lama kemudian ia pasti akan meminta gadgetnya kembali. Interaksi MWM terhadap keluarganya juga cukup baik hanya saja anak ini cenderung egois jika meminta apapun harus segera dituruti.

3. Komparasi antara DJS dan MWM

- a. Intensitas DJS adalah 120 menit 2 sampai 3 kali dalam sehari, DJS jika tidak diberi gadget maka akan merengek dan menangis, namun jika interaksi dengan teman sebaya DJS malah cenderung mengalah.
- b. Intensitas MWM adalah 30 menit 2,3 sampai 4 kali dalam sehari, MWM juga jika tidak beri gadget ia akan menangis namun interaksi teman sebaya dilingkungan rumah kurang karena tidak adanya anak yang umurnya sama dengan MWM, namun interaksi dengan keluarga cukup baik.

⁸⁷ Hasil Wawancara dengan Orang tua Peserta Didik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro 29-1-2021

Dari hasil penelitian dilapangan diatas dapat dikomparasikan bahwa anak yang menggunakan gadget dengan intensitas waktu yang cukup tinggi dapat membuat anak menjadi kecanduan terhadap gadget itu sendiri. Hal ini dapat berpengaruh serta berdampak terhadap emosional anak seperti lebih mudah marah, merengek bahkan tantrum ketika meminta gadget namun tidak diberikan.

D. Pembahasan

Penelitian dampak gadget terhadap perkembangan anak usai 4-6 tahun ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang akan dialami anak ketika terlalu lama bermain gadget. Seperti yang diketahui bahwasannya gadget merupakan alat elektronik kecil yang praktis dan mempunyai banyak manfaat kegunaan namun selain ada manfaat pasti akan ada dampak penggunaan terhadap perkembangan anak salah satunya ialah perkembangan emosional.

Semakin bertambahnya usia anak maka semakin bertambah pula perkembangan emosionalnya. Perkembangan emosional anak usia dini dikatakan telah baik apabila anak mampu mengendalikan dirinya, mampu mengelola emosi yang dirasakannya, mempunyai rasa empati terhadap sesama, mempunyai kesadaran diri untuk mengenali dan penyebab emosi yang dirasakannya. Dalam perannya orangtua dan pendidik sangat berperan dalam mengembangkan perkembangan emosional anak secara maksimal, dengan memberikan rangsangan pembelajaran di lembaga PAUD dan begitupun pada saat sedang dirumah, orangtua dituntut untuk memberikan rangsangan serta contoh bagi anak.

Dari hasil penelitian, peneliti menemukan bahwasannya adanya dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro. Dalam penelitian tersebut dari 13 peserta didik terdapat 2 orang anak yang tergolong dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi. Waktu yang digunakan dalam penggunaan gadget sekitar 120 menit dalam sekali pemakaian. 2 anak dengan kategori intensitas penggunaan tinggi mengakibatkan perkembangan emosionalnya belum berkembang. Hal ini dapat dilihat dari tabel perkembangan emosional peserta didik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro. Belum berkembangnya emosional anak yang diakibatkan oleh penggunaan gadget juga sudah diupayakan ditangani sebaik-baiknya oleh guru PAUD PGRI.

Guru PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro dalam menangani dampak gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun, dengan memperhatikan anak pada saat belajar, saat berinteraksi dengan teman sebaya, untuk menghindari dampak dari gadget yang berlebihan, guru di sekolah menggunakan laptop sebagai bahan pengenalan dan pembelajaran di dalam kelas. Jadi dengan begitu, guru dapat belajar sekaligus mengenalkan serta memberikan pengertian terhadap anak tentang bahaya gadget. Namun peran guru hanya di sekolah, ketika anak sudah tidak berada dilingkungan sekolah, guru sudah tidak dapat mengawasi anak dengan maksimal.

Belum maksimalnya pengawasan guru terhadap anak diluar lingkungan sekolah, karena kurangnya kerja sama antara orangtua dan guru

tentang dampak gadget terhadap emosional anak, sehingga anak tetap bermain gadget saat dirumah.

Menurut pengakuan wali kelas DJS dan MWM saat dikelas mempunyai sedikit kesamaan emosional, jika DJS anaknya lebih cenderung berulah jail, dan egois. MWM lebih egois dalam urusan mainan, dalam segi pembelajaran MWM juga lebih susah untuk tanggap, karena kurangnya konsentrasi dalam belajar saat dikelas.

Pernyataan diatas dapat dibuktikan dengan jumlah 13 peserta didik hanya 2 peserta didik dengan hasil perkembangan emosional belum berkembang sesuai harapan. Namun kedua peserta didik tersebut memiliki kelebihan perkembangan lain yaitu DJS mempunyai kelebihan menggambar dan MWM mempunyai kelebihan dalam hal menari.

Sedangkan saat melakukan penelitian terhadap DJS dirumah, peneliti melihat bahwa anak tetap menggunakan gadget saat dirumah, tentu saja hal tersebut membuat orangtua khawatir. Orangtua DJS mengaku telah memberi aturan dalam memakai gadget, seperti dalam sehari orangtua memberikan waktu bermain gadget 2 kali dengan intensitas waktu 30 menit. Namun karena orangtua DJS ini mempunyai usaha toko sembako, minuman, dan lain-lain, anak sampai kelewat jam yang telah ditentukan. Karenanya intensitas waktu yang diberikan 30 menit terkadang menjadi 120 menit dengan penggunaan 2-3 kali dalam sehari. Dengan begitu karena penggunaannya lebih dari 60 menit dalam sehari DJS dikategorikan pengguna gadget intensif. Jika dilihat dari perkembangan emosi DJS saat dirumah anaknya cenderung aktif bermain

kadang juga masih bermain dengan teman sebaya, dan masih mempunyai perasaan empati terhadap sesama, tetapi jika soal gadget anak lebih sering merengek meminta gadgetnya bahkan sesekali tantrum, karena orangtua enggan memberikan.

Selanjutnya penelitian terhadap MWM dirumah, MWM dikenal anak yang periang, aktif dalam bermain, ketika bermain dengan teman sebaya MWM cenderung egois, MWM merupakan pengguna gadget yang intensitasnya cukup tinggi. Orangtua MWM mengaku penggunaan gadget saat dirumah tentu saja dibatasi 30 menit 1-2 kali dalam sehari. Tetapi karena Orangtua MWM merupakan Pegawai Negeri Sipil jadi ia tidak mengawasi anaknya dengan maksimal. dari pembatasan orangtua yang tadinya 30 menit dalam 1-2 kali dalam sehari ini bisa jadi 3-4 kali dalam sehari.

BAB V

PENUTUP

A Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, pada bagian ini akan disampaikan beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Menunjukkan adanya dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 4-6 tahun. Anak yang sudah mengalami gangguan pada perkembangan emosional akan sulit mengendalikan diri terhadap emosi akibatnya anak akan mempunyai sikap mudah marah cenderung egois, apalagi tentang gadget jika tidak diberikan maka anak akan merengek terus samapai menangis terkadang anak sampai tantrum untuk mendapatkan gadgetnya.
2. Intensitas penggunaan gadget yang berlebihan secara terus-terus menerus pastinya akan menimbulkan dampak terhadap perkembangan anak salah satunya adalah perkembangan emosional. Idealnya waktu bermain gadget anak adalah kurang dari 1 jam perhari, jika penggunaanya melewati batas pasti ada dampak yang akan dirasakan oleh pengguna seperti anak sulit mengendalikan emosinya, mudah marah, merengek jika meminta gadgetnya, bahkan terkadang anak sampai tantrum karena apa yang dimau tak kunjung diberikan orangtua.

B Saran

Berdasarkan dari hasil pembahasan dan kesimpulan di atas, maka dapat diajukan saran yang mungkin dapat bermanfaat, antara lain:

1. Untuk pendidik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro, sebaiknya lebih mengedapankan komunikasi dengan orangtua, dengan memperhatikan komunikasi maka guru dan orangtua dapat mudah mengidentifikasi perkembangan emosional anak, terutama anak yang sering menggunakan gadget dirumah,
2. Kepada orangtua, wali murid diperlukan ketegasan dan pendampingan agar penggunaan gadget dirumah dapat diminimalisir, ketegasan saat anak sudah diberikan waktu pemakaian gadget maka jika waktu sudah berakhir orangtua harus memberikan pengertian bahwa durasi penggunaan gadget sudah berakhir. Pendampingan ini dilakukan ketika anak sedang menggunakan gadget orangtua disekitar anak harus sedikit meluangkan waktu untuk mengecek aplikasi apa saja yang digunakan anak, dan jika terus menerus di digunakan berdampak tidak terhadap perkembangan emosional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adek Diah Saputri, Diah Ayuning Pambudi, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini*, *Jurnal: Proceedings of the 3rd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, (Yogyakarta: Stat Islamic University Sunan Kali Jaga), Vol. 3 2018, h, 267.
- Ahmad Susanto, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Amad dan Anwar, 2009, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Bandung: CV Alfabeta
- Chusna P. A, Arianti N.K, Pramudyawardani B, Pengaruh Media Gagdget Pada Perkembangan Karakter Anak *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*,
- Desmita, 2013, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Ginawati, Dewi, 2017, *Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran (Role Playing)*, STKIP Siliwangi Bandung,
- Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*
- Hurlock E,B, 2015, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Rentan Kehidupan*, Jakarta: Erlangga
- Indiana Sunita dan Eva Mayasari, 2017, *Yes Or Not Gadget Buat Si Bua Hati*, Yogyakarta: CV Budi Utama
- Istiqomah dan Lisnawati, 2017, *Dampak Eskposur Layar Monitor Terhadap Gangguan Tidur dan Tingkay Obesitas Pada Anak Anak The Effect Of Screen Time Exposure In Sleep Disorder and Obesity Level On Children*, *Majority* no 2/ Februari
- Juliansyah Noor, 2011, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah* Jakarta: Kencana
- Lexy J. Moleong, 2017, *Metode Penelitian Kualitatif*, XXXVI, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Luh Tirtayani, Nice Mayalani Asril, I Nyoman Wiryana, 2021, *Perkembangan Sosial Emosioanal Pada Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Graha Ilmu

- M Hafiz Al-Ayouby, 2017, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung*, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
- Maulidya Ulfah, 2020, *Digital Parenting Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anak dari Bahaya Digital?*, Tasikmalaya : Edu Publisher 2020)
- Morrisan, Andy Corry W, dan Farid Hamid, 2012, *Metode Penelitian Survei* Jakarta: Pustaka Media Grub
- Musfiqon, 2012, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan* Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Nanang Martono, 2011, *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder* Jakarta: Rajawali Press
- Novitasari, W. and Khotimah, N. (2016) „Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun“, *Jurnal PAUD Teratai*, 05(03),
- Nurcholis Istiawan, Hermawan Kusdianto, Pengaruh Bahan Ajar Myologi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PJKR Pada Mta Kuliah Anatomi, *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*, No 1 November 2018, 14
- Nurrachmawati, 2014. *Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini*, *Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*. Universitas Hasanuddin. Makasar.
- Okky Rahman Fajrin, *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget Dan Eksistensi permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar*, *Jurnal Idea Societa*, (Gresik: SDNU-1 Gresik), No. 6 Vol 2 November 2015,
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Bab IV Pasal 10
- Puji Asmaul Chusna, Pengaruh Gadget terhadap Karakter Anak, *Dinamika Penelitian: Medoa Komunkasi Sosial Keagamaan*, Vol 7 No 2. November 2017, 26
- Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia dini*, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Riau: PGSD FIP Universitas Pahlawan Ruanku Tambusai), No. 1 Vol. 1 2017,
- Ria Novianti dan Meyke Garzia, Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru OrangTua Milenial, *Obsesi*, Volume 4 issue 2 2020, 1000

- Rita Eka Izzaty, 2017, *Perilaku Anak Prasekolah Masalah Dan Cara Menghadapinya*, Jakarta: PT Elex Media, 2017
- Rown, C *Impact Of Technology On Child Sensory And Motor Davelopment Children's Thinking 65-106*
- Rumaita, Amaita, Pringga Vandelis, Hubungan ketergantungan Smarthphone dengan kecemasan (Nomophobia), *Obsesi* Volune 10 Nomor 2 (2019) h, 89-90
- Sari, P dan Mitsalia A. A. 2016. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin*. Jurnal Profesi 13 (2) .
- Shenoda, S. et al The Effects Of Armed Conflict On Children Pediatrics, 142(6). doi: 10.1542/peds.2018-2585, 2018
- Stefanus Rodrick Juraman, Pemanfaatan Smarthphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikai Dalam Mengakses Informasi Edukatif, VOL 3 NO 1 Tahun 2014, 5
- Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta
- Syamsu Yusuf LN, 2017, *Psikologi Perkembangan Anak Remaja*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Titik Mukarromah, *Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*, (Pendidikan Agama Islam, 2019)
- Trianto, 2011, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, Jakarta: Kencana
- WHO. (2017) Global Strategy for Women's, Children's and Adolescents Health 2016-2030. Available at: <http://www.who.int/life-course/publications/global-strategy-2016-2030/en/>
- Widiawati, 2014, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang anak*, Jakarta: Universitas Budi Luhur
- Yeni Rahmawati, *Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*,
- Yeni Triastuti, *Hubungan Bermain Gadget dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun*, (Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendikia Medika, 2018)

Zuhairi, Ida Umami, dkk, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jakarta: Rajawali Press, 2018), 30

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Dokumentasi Hasil Observasi dan Wawancara



Foto 1.

Peneliti Melakukan Wawancara dengan Ibu Sumaryati, S.Pdi Selaku Kepala PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro Lampung Tentang Profil PAUD.



Foto 2.

Peneliti Sedang Melakukan Wawancara dengan Ibu Esterlita Yuslifika, S.Pd, Aud Selaku Guru Kelas PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro Lampung Mengenai Dampak Penggunaan Gadget terhadap Emosional.



Foto 3.

Peneliti Sedang Melakukan Wawancara dengan Ibu Yusnia Sari Selaku Orangtua dari DJS Mengenai Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Meosional dan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Emosional Anak.



Foto 4.

Peneliti Sedang Melakukan Wawancara dengan Ibu Rachmawaty Selaku Orangtua dari MWM tentang Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional dan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional Anak.

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN
EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN DI PAUD PGRI 15A
IRINGMULYO KOTA METRO
OUTLINE**

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL
NOTA DINAS
PERSETUJUAN
HALAMAN PENGESAHAN
ABSTRAK
ORISINALITAS PENELITIAN
MOTTO
PERSEMBAHAN
KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR LAMPIRAN
BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Pertanyaan Penelitian
- C. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- D. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Perkembangan Emosional Anak Usia Dini
 - 1. Teori Perkembangan Emosional
 - 2. Definisi Perkembangan Emosional
 - 3. Definisi Emosional Anak Usia Dini
 - 4. Tahapan Perkembangan Emosional Anak Usia Dini
 - 5. Unsur-Unsur Kecerdasan Emosional
 - 6. Mekanisme Terjadinya Emosi
 - 7. Bentuk-Bentuk Perilaku Emosional Anak Usia Dini
- B. Gadget
 - 1. Pengertian Gadget
 - 2. Bentuk Penggunaan Gadget
 - 3. Aplikasi Penggunaan Gadget
 - 4. Intensitas Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini
 - 5. Cara Melindungi Anak Dari Gadget
 - 6. Kelebihan Dan Kekurangan Gadget
- C. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Jenis dan Sifat Penelitian
 - 1. Jenis Penelitian
 - 2. Sifat Penelitian
- B. Sumber Data
 - 1. Sumber Primer

2. Sumber Sekunder
- C. Teknik Pengumpulan Data
 1. Teknik Wawancara
 2. Teknik Observasi
 3. Teknik Dokumentasi
- D. Teknik Penjamin Keabsahan Data
 1. Triangulasi Sumber
 2. Triangulasi Teknik
- E. Teknik Analisa Data
 1. Data Reduction (Reduksi Data)
 2. Data Display (Penyajian Data)
 3. Conclusion Drawing/Verification (Kesimpulan)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Profil PAUD PGRI 15A Iringmulyo
 1. Sejarah Berdirinya PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro
 2. Visi, Misi, dan Tujuan PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro
 3. Letak Geografis PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro
 4. Struktur Organisasi PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro
 5. Keadaan Sarana dan Prasarana PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro
 6. Data Peserta Didik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro
- B. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro
- C. Intensitas Penggunaan *Gadged* terhadap Perkembangan Emosional
 1. Intensitas Penggunaan DJS
 2. Intensitas Penggunaan MWM
 3. Komparasi Antara DJS Dan MWM
- D. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

Metro, Mei 2021
Peneliti



Risa Azizatul Muawanah
NPM. 1701030031

KISI-KISI PEDOMAN WAWANCARA

No	Fokus yang ditanya	Sub Fokus	Sub-sub Fokus	item
1	Dampak gadget terhadap emosional anak	a. Dampak terhadap emosi anak b. Dampak terhadap pembelajaran dikelas	1. Sikap anak 2. Kepribadian anak 3. Gejala penggunaannya 1. Konsentrasi anak 2. Hasil belajar anak	6 6 1 1
2	Intensitas penggunaan gadget	a. Lama penggunaan b. Aplikasi yang digunakan c. Pengawasan dirumah	1. Berapa kali dalam seminggu 2. Berapa kali dalam sehari 3. Aplikasi apa saja yang digunakan 4. Cara melindungi anak dari gaded 5. Agar anak tidak terfokus dengan gadget 6. Peram gadget untuk anak 7. Alasan orangtua memberikan gadget 8. Cara menghadapi anak yang terlanjur kecanduan gadget	1 1 1
Jumlah				22

DAFTAR KODING

Daftar Informan

No	Nama	Jabatan	Kode
1	Sumaryati, S.Pd.i	Kepala Sekolah PAUD PGRI	KS
2	Esterlita Yuslifika S.Pd.Aud	Wali Kelas B4 PAUD PAGRI	WK
3		Orangtua/wali	OT1
4		Orangtua/wali	OT2

No	Kode	Keterangan
1	W	Wawancara
2	O	Obsevasi
3	D	Dokumentasi
4	F1	Fokus 1 (Dampak Gadget terhadap Emosional Anak)
5	F2	Fokus 2 (Intensitas Penggunaan Gadget)

Lampiran 1

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN
EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN DI PAUD PGRI 15A
IRINGMULYO KOTA METRO**

I. WAWANCARA**A. Daftar Wawancara Umum dengan Kepala Sekolah**

1. Bagaimana sejarah berdirinya paud PGRI 15A iringmulyo kota Metro?
2. Bagaimana visi, misi, dan tujuan paud PGRI 15A iringmulyo kota Metro?
3. Bagaimana data peserta didik paud PGRI 15A iringmulyo kota Metro?
4. Bagaimana struktur di PAUD PGRI 15A Iringmulyo kota Metro?
5. Bagaimana denah lokasi PAUD PGRI 15A Iringmulyo kota Metro?

B. Daftar Wawancara dengan Wali Kelas B4

1. Bagaimana sikap (anak pengguna gadget intensif) ini di dalam kelas?
2. Bagaimana sikapnya terhadap teman sebayanya?
3. bagaimana (anak pengguna gadget intensif) selalu terlihat menyendiri?
4. Bagaimana (anak pengguna gadget intensif) cenderung agresif?
5. bagaimana (anak pengguna gadget intensif) cenderung mempunyai emosi tinggi atau biasa saja?
6. Bagaimana menghadapi emosi (anak yang menggunakan gadget intensif)?

7. Untuk pembelajaran dikelas apakah (anak pengguna gadget intensif) ini mengikuti pembelajaran dengan baik dari awal hingga akhir pembelajaran?
8. bagaimana (anak pengguna gadget intensif) mengalami penurunan hasil belajar?
9. Menurut bunda adakah gejala-gejala bahwa anak ini intensif dalam penggunaan gadget saat dirumah?
10. Menurut bunda bagaimana dampak gadget itu sendiri terhadap emosi anak?
11. Menurut bunda bagaimana cara menyikapi anak yang sudah terlanjur kecanduan gadget bahkan sering tantrum bila gadget itu diambil dari tangannya?

C. Daftar Wawancara dengan Orangtua/Wali

1. Seberapa intensif anak menggunakan gadget saat dirumah?
2. Dalam satu hari anak bisa berapa lama dan berapa kali menggunakan gadget?
3. Aplikasi apasajakah yang digunakan anak dalam menggunakan gadget?
4. Bagaimana sikap anak bila tidak diberikan gadget saat meminta?
5. Bagaimana sikapnya dengan teman-teman disekitar rumah?
6. Bagaimana aktivitas anak saat sudah bermain gadget?
7. Bagaimana sikap anak apakah cenderung agresif apabila gadget yang sedang digunakannya diambil oleh bapak/ibu?

8. Sebagai orangtua bagaimana cara untuk melindungi anak dari gangguan perkembangan emosi yang disebabkan oleh gadget?
9. Menurut bapak/ibu upaya apa yang dapat dilakukan oleh orangtua agar anak tidak terlalu terpaku dengan gadget?
10. Menurut bapak/ibu pentingkah memberikan anak gadget pada usia dini?
11. Sebagai orangtua apakah alasan memberikan gadget pada anak usia dini?

II. OBSERVASI

Tabel Observasi Pengamatan Orangtua dan Guru Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro

NO	Indikator pertanyaan	Jawaban	
		Y	T
1	Dampak Gagdet terhadap emosional anak		
2	Membatasi penggunaan gadget		
3	Pembuatan jadwal penggunaan gadget bagi anak		
4	Berdiskusi bahwasannya penggunaan gadget yang terlalu lama tidak baik bagi kesehatan		
5	Aplikasi disesuaikan dengan usia anak		
6	Guru mengamati bagaimana perkembangan emosi anak disekolah		
7	Cara guru menghadapi anak yang emosi anak		
8	Orangtua melakukan pengawasan penggunaan gadget		

	anak dirumah		
9	Orangtua mengamati perkembangan emosional anak dilingkungan rumah		
10	Emosional anak saat dilingkungan sekolah dan rumah		

III. DOKUMENTASI

1. Sejarah PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro
2. Visi, Misi PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro
3. Sarana dan Prasarana PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro
4. Data Peserta Didik PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro
5. Struktur PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro
6. Denah Lokasi PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro

Metro, 9 September 2021



Risa Azizatul Muawanah
NPM.1701030031

**Hasil Wawancara dengan Ibu Esterlita Yuslifika S.Pd.Aud Selaku Guru
Kelas di PAUD PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro**

Hari/Tanggal : Jumat/29 Oktober 2021

Waktu : 10.00-selesai

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1	R. Bagaimana sikap (anak pengguna gadget intensif) ini di dalam kelas?	W/F.1/WK Baik mba, jadi gini kalo Djs dan Mwm, biasa mba seperti anak pada umumnya Cuma di hal-ha tertentu mereka agak egois.
2	R. Bagaimana sikapnya terhadap teman sebayanya?	W/F.1/WK Interaksi anak dengan teman-temannya cukup baik namun ada saat dimana ketika bermain dengan teman satu kelas anak kurang bisa mengendalikan amarahnya
3	R. Bagaimana (anak pengguna gadget intensif) selalu terlihat menyendiri?	W/F.1/WK Oh tidak mba, Djs dan Mwm jika dikelas masih bermain dengan teman-temannya Cuma ya kadang anaknya suka gak mau gantian kalo soal mainan, ya bisa dibilaang egois lah.
4	R. Bagaimana (anak pengguna gadget intensif) cenderung agresif?	W/F.1/WK Agresif, tidak juga mba, kalau Djs dan Mwm sedang tidak akur dengan teman bermain, pasti mereka akan menangis terkadang juga pergi begitu saja.
5	R. Bagaimana (anak pengguna	W/F.1/WK

	gadget intensif) cenderung mempunyai emosi tinggi atau biasa saja?	Jika di sekolah, Djs dan Mwm emosinya lumayan tinggi tapi tidak agresif mba, emosinya cenderung ke egois karena tidak bisa dilarang mba. biasalah anak kalau dilarang nanti ujungnya mereka akan menangis
6	R. Bagaimana menghadapi emosi (anak yang menggunakan gadget intensif)?	W/F.1/WK Biasanya kalau Djs dan Mwm mengekspresikan emosinya itu dengan menangis mba, jadi ketika mereka menangis biasanya hanya saya biarkan menangis sejadi-jadinya dan setelahnya saya beri pengertian sambil dielus-elus dadanya.
7	R. Untuk pembelajaran dikelas apakah (anak pengguna gadget intensif) ini mengikuti pembelajaran dengan baik dari awal hingga akhir pembelajaran?	W/F.1/WK Kalau soal ini Djs dan Mwm agak sedikit berbeda, kalau Djs anaknya ketika belajar cukup mengikuti pembelajaran tapi Mwm anaknya agak sedikit kurang fokus dalam pembelajaran, ketika masuk jam belajar Mwm
8	R. bagaimana (anak pengguna gadget intensif) apakah mengalami penurunan hasil belajar?	W/F.1/WK Enggak mba Alhamdulillah Djs dan Mwm selama ini belajarnya hasil belajarnya baik, Cuma kalau Mwm memang perlu perhatian khusus dalam pembelajaran.
9	R. Menurut bunda adakah gejala-gejala bahwa anak ini intensif dalam penggunaan gadget saat dirumah?	W/F.1/WK Tidak mba, Cuma memang kalau soal gadget sesekali jika ditanya mereka mengerti

10	R. Menurut bunda bagaimana dampak gadget itu sendiri terhadap emosi anak?	W/F.1/WK Menurut saya ya sangat berdampak, soalnya setahu saya gadget itu banyak akibatnya apalagi kalau buat anak mba.
11	R. Menurut bunda bagaimana cara menyikapi anak yang sudah terlanjur kecanduan gadget bahkan sering tantrum bila gadget itu diambil dari tangannya?	W/F.1/WK Jika cara disekolah guru hanya menggunakan gadget seminggu sekali bahkan satu bulan sekali, tergantung kebutuhan dalam pembelajaran. Dan disekolah juga hanya menggunakan satu laptop dan menggunakan bantuan proyektor agar meminimalisir pencahayaan dari laptopnya sendiri.

**Hasil Wawancara dengan Yusnia Sari Selaku Orangtua DJS di PAUD PGRI
15A Iringmulyo Kota Metro**

Hari/Tanggal : Jumat/29 Oktober 2021

Waktu : 13.00-selesai

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1	R. Seberapa intensif anak menggunakan gadget saat dirumah?	W/F.2/OT1 Iya lumayan mba, kadang-kadang saya sampai kewalahan ingetinnnya soalnya kalau ada saya ditaruh gadgetnya kalau gak ada ntar dia suka ambil sendiri gitu.
2	R. Dalam satu hari anak bisa berapa lama dan berapa kali menggunakan gadget?	W/F.2/OT1 Sebenarnya si gak nentu mba tapi paling sering 2- 3 kali dalam sehari mba, pagi hari bangun tdur nanti siang kadang-kadang malem bareng ayahnya mba.
3	R. Aplikasi apa saja yang digunakan anak dalam menggunakan gadget?	W/F.1/OT1 Seringnya naka pakai aplikasi youtube dan game offline yang di download oleh papanya mba.
4	R. Bagaimana sikap anak bila tidak diberikan gadget saat meminta?	W/F.1/OT1 Kadang suka ngerekek gitu mba, nangis kadang ya suka marah sambil ngikutin ibunya kemana-mana gitu.
5	R. Bagaimana sikapnya dengan teman-teman disekitar rumah?	W/F.1/OT1 Ya karena pandemic gini ya mab mainnya agak agak terbatas jadi ya kadang kalau ketemu temen main seneng aja dia mba, jadi kadang ya

		main bareng.
6	R. Bagaimana aktivitas anak saat sudah bermain gadget?	W/F.1/OT1 Kalau sudah pegang gadget naka ya suka males, kadang kalau terlalu fokus dengan gadget dipanggil ibunya aja gak nyaut mba.
7	R. Bagaimana sikap anak apakah cenderung agresif apabila gadget yang sedang digunakannya diambil oleh bapak/ibu?	W/F.1/OT1 Agresif engga mba, Cuma yaitu marah-marah sambil nangis ngerengek ikutin ibunya kemana-mana biar dikasih hnya.
8	R. Sebagai orangtua bagaimana cara untuk melindungi anak dari gangguan perkembangan emosi yang disebabkan oleh gadget?	W/F.1/OT1 Ya kalau say biasa mba, diatur waktu pemakainnya missal sehari 1 jam aja atau 30 menit aja gitu tapi kadnag susah, udah diatur gtu kan say akadnag sibuk sama kerjaan di toko ayahnya juga apalagi kala lagi rame ya suka kecolongan.
9	R. Menurut bapak/ibu upaya apa yang dapat dilakukan oleh orangtua agar anak tidak terlalu terpaku dengan gadget?	W/F.2/OT1 Apaya, ak lau saya lebih ke mengalihkan perhatian dia, missal dibawa main smaa papanya, apa dikasih maianna sendiri tapi ya kayak gitu kadnag gak lama mba, kalau bosan larinya pasti ke gadget lagi.
10	R. Menurut bapak/ibu pentingkah memberikan anak gadget pada usia dini?	W/F.2/OT1 Penting-penting gak penting ya mba, soalnya ya saya juga pengen anak say tau teknologi, tapi bahaya juga.
11	R. Sebagai orangtua apakah alasan memberikan gadget pada anak usia	W/F.2/OT1 Karena papa sama ibunya pakek terus

dini?	anaknya minta mba, lagian temen-temen sekitar rumah juga pada punya kalo gak dibeliin juga kasian kadng minta terus.
-------	--

**Hasil Wawancara dengan Yusnia Sari Selaku Orangtua MWM di PAUD
PGRI 15A Iringmulyo Kota Metro**

Hari/Tanggal : Jumat/29 Oktober 2021

Waktu : 15.00-selesai

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1	R. Seberapa intensif anak menggunakan gadget saat dirumah?	W/F.2/OT2 Gak nentu mba kadnag kalau anak sma saya ya dia pasti yang dipegang bukan gadget, tapi kalau udah sama ayah atau mbanya ya dia lumayan sering.
2	R. Dalam satu hari anak bisa berapa lama dan berapa kali menggunakan gadget?	W/F.2/OT2 Berapa ya mba, kira-kira ya 1 jam lebih lah mba.
3	R. Aplikasi apa saja yang digunakan anak dalam menggunakan gadget?	W/F.2/OT2 Youtube si mba nontonin mainan slime nonton Barbie gitu.
4	R. Bagaimana sikap anak bila tidak diberikan gadget saat meminta?	W/F.1/OT2 Nangis mba, kadnag nriankin mamanya.
5	R. Bagaimana sikapnya dengan teman-teman disekitar rumah?	W/F.1/OT2 Mwm ini jarang keluar rumah mba, dilingkungan rumah ini yajarang anak seumuran jadi ya kalau ketemu teman kadang kalau mau dia main kalau engga ya dia drumah aja.
6	R. Bagaimana aktivitas anak saat sudah bermain gadget?	W/F.1/OT2 Iya waktu main gadgetnya anak saya ya fokus aja mba gak bisa disuruh apa-apa mba.
7	R. Bagaimana sikap anak apakah cenderung agresif apabila gadget	W/F.1/OT2 Tidak samapai agresif mba, seringnya

	yang sedang digunakannya diambil oleh bapak/ibu?	mengecek sambil triakin mamanya.
8	R. Sebagai orangtua bagaimana cara untuk melindungi anak dari gangguan perkembangan emosi yang disebabkan oleh gadget?	W/F.1/OT2 Membatasi pemakaian si mba, Cuma kadang kan kita ada kesibukan anaknya sama mbanya jadi disitu kadang anak susah di beri pengertian
9	R. Menurut bapak/ibu upaya apa yang dapat dilakukan oleh orangtua agar anak tidak terlalu terpaku dengan gadget?	W/F.1/OT2 Mengalihkan perhatian anak si mba, ya kayak dikasih mainan sendiri, diajak jalan-jalan gitu.
10	R. Menurut bapak/ibu pentingkah memberikan anak gadget pada usia dini?	W/F.1/OT2 Pentinglah mba biar anak gak gaptek Cuma mungkin penggunaan gadgetnya harus diatur dan diawasi lebih lagi.
11	R. Sebagai orangtua apakah alasan memberikan gadget pada anak usia dini?	W/F.1/OT2 Awalnya saya pengen anak tau lagu-lagi anak gitu lo mba lewat youtub terus lama-lama keterusan sampe sekarang jadi susahh lepas.



PEMERINTAH KOTA METRO
YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN
TAMAN KANAK-KANAK PGRI
KOTA METRO

Jl. Ki Hajar Dewantara 15 a No. 87 Metro Timur 34111 Telp. (0725) 45473

Nomor : 421.1/15/D3.3/127/2020 Metro, 16 Juli 2020
Perihal : Izin Pra Survey

Kepada Yth : Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini
di
Tempat

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat Kementerian Agama Republik Indonesia Institut Agama Islam Negeri Metro Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

No: B-1840/In.28.1/J/TL.00/06/2020 Tanggal 03 Juli 2020 perihal Izin Pra Survey.

Guna penyelesaian tugas akhir/ skripsi, maka dengan ini kami PAUD TK PGRI Kota Metro menyelenggarakan/ mengizinkan kepada:

Nama : Risa Azizatul Muawanah
NPM : 1701030031
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Untuk melaksanakan kegiatan pra survey tersebut yang akan dilaksanakan pada 20 Juli 2020, dikarenakan situasi covid 19 maka kegiatan tersebut dilaksanakan dengan metode wawancara bersama ibu guru kelas.

Demikianlah surat ini disampaikan kiranya dapat dilaksanakan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala TK PGRI Kota Metro



Sumaryati
Sumaryati, S.Pdi
NIP.196508122007012026



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-4262/In.28/D.1/TL.00/10/2021
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA PAUD PGRI 15A
IRINGMULYO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-4263/In.28/D.1/TL.01/10/2021,
tanggal 29 Oktober 2021 atas nama saudara:

Nama : **RISA AZIZATUL MUAWANAH**
NPM : 1701030031
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di PAUD PGRI 15A IRINGMULYO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN DI PAUD PGRI 15A IRINGMULYO KOTA METRO".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 29 Oktober 2021
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Yudiyanto S.Si., M.Si.
NIP. 19760222 200003 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metroainiv.ac.id; e-mail: tarbiyah.ain@metroainiv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-4263/In.28/D.1/TL.01/10/2021

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **RISA AZIZATUL MUAWANAH**
NPM : 1701030031
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di PAUD PGRI 15A IRINGMULYO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN DI PAUD PGRI 15A IRINGMULYO KOTA METRO".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 29 Oktober 2021

Mengetahui,
Pejabat Setempat

SUMARJATI, S. Pd. I
NIP. 196508122007012026

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Yudiyanto S.Si., M.Si.
NIP 19760222 200003 1 003



**PEMERINTAH KOT METRO
YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN
TAMAN KANAK-KANAK PGRI
KOTA METRO**

Jl. Ki Hajar Dewantara 15 a No.87 Metro Timur 34111 Telp. (0725)45473

Nomor : 421.1/15/D3.3/127/2021
Lampiran : -
Perihal : **Balasan Research**

Kepada Yth : Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan IAIN Metro
di

Tempat

Dengan Hormat,

Menindaklanjuti Surat Izin Research No. B-4263/In.28/D.1/TL.01/10/2021
tanggal 29 Oktober 2021 atas nama saudara :

Nama : Risa Azizatul Muawanah

NPM : 1701030031

Semester : 9 (Sembilan)

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan ini kami sampaikan bahwa PAUD TK PGRI Kota Metro bersedia
menjadi tempat Research dengan Judul Skripsi "DAMPAK PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA 4-
6 TAHUN DI PAUD PGRI 15 A IRINGMULYO KOTA METRO".

Demikianlah surat ini kami sampaikan atas kerjasamanya di ucapkan
terimakasih.

Metro, 30 Oktober 2021

Kepala TK PGRI



Sumarvati, S.Pdi

NIP.196508122007012026

Metro, 29 Oktober 2021

Nomor : 421.1/35/D3.3/127/2021



PEMERINTAH KOTA METRO
YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN
TAMAN KANAK-KANAK PGRI
KOTA METRO

Jl. Ki Hajar Dewantara 15 a No.87 Metro Timur 34111 Telp. (0725)45473

Lampiran :-

Perihal : Surat Selesai Research

Kepada Yth : Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan IAIN Metro
di

Tempat

Dengan Hormat,

Menindaklanjuti Surat Izin Research No. B-4263/In.28/D.1/TL.01/10/2021 tanggal 29 Oktober 2021 atas nama saudara :

Nama : Risa Azizatul Muawanah

NPM : 1701030031

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA 4-6
TAHUN DI PAUD PGRI 15A IRINGMULYO KOTA
METRO.

Telah selesai melakukan penelitian di TK PGRI Kota Metro sesuai prosedur yang berlaku.

Demikianlah surat ini kami sampaikan atas kerjasamanya di ucapkan terimakasih.

Kepala TK PGRI



Sumaryati, S.Pdi

NIP.196508122007012026



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-1368/In.28/S/U.1/OT.01/11/2021**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Risa Azizatul Muawanah
NPM : 1701030031
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2021 / 2022 dengan nomor anggota 1701030031

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 02 Desember 2021
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H.
NIP.19750505 200112 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan G. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA JURUSAN PIAUD

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Risa Azizatul Muawanah
 NPM : 1701030031
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 Judul Skripsi : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
 PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN DI
 PAUD PGRI 15A IRINGMULYO KOTA METRO

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka jurusan pada Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 01 Desember 2021

Ketua Jurusan PIAUD

Uswatun Hasanah

NIP. 198810192015032008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1718/In.28.1/J/TL.00/05/2021
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Aguswan Khotibul Umam (Pembimbing 1)
Nihwan (Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

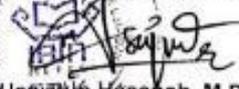
Nama : **RISA AZIZATUL MUAWANAH**
NPM : 1701030031
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN DI PAUD
PGRI 15A IRINGMULYO KOTA METRO

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 28 Mei 2021
Kepala Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP.19831019 201503 2 008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kangas 15 A lingkungan Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah@metroiaic.ac.id; e-mail: info@tarbiyah.metroiaic.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Risa Azizatul Muawanah
 NPM : 1701030031

Jurusan : PIAUD
 Semester : IX /2021

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	7/12 2021	✓		Devri Semai Cahae	
		✓		See Ujia Muningsih	

Mengetahui,
 Ketua Jurusan PIAUD

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
 NIP. 19881019 2015032 008

Dosen Pembimbing I

Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, M.A
 NIP. 19730801199031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A. Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: arbiyah.metrowww.ac.id/e-mail/tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Risa Azizatul Muawanah
 NPM : 1701030031

Jurusan : PIAUD
 Semester : IX/2021

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
1.	22/10/2021		✓	Bab 4 dan 5 mengenai isi dari Penemuan.	
2.	2/11/2021		✓	Perbaiki isi dan keseragaman tabel agar lebih rapih.	
3.	9/11/2021		✓	Perbaiki penulisan dalam skripsi	
4.	5/12/2021		✓	Acc Bab IV dan V dimuna dasyahar	

Mengetahui,
 Ketua Jurusan PIAUD

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
 NIP. 198810192015032008

Dosen Pembimbing II

Nihwan, M.Pd.
 NIDN. 2022029301

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN OUTLINE DAN

RIAWAT HIDUP



Peneliti bernama Risa Azizatul Muawanah yang dilahirkan di Waspada pada tanggal 4 Juni 1999. Sebagai anak pertama dari dua bersaudara dengan nama adik Mar'atul karimah, anak dari Bapak Jumino dan Ibu Siti Rukayah. Ayah dan ibu bekerja sebagai petani. Yang bertempat tinggal di jalan lintas Liwa Dusun Margo Rukun Pekon Waspada Kecamatan Sekincau Lampung Barat.

Sebelum masuk ke jenjang Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung peneliti mengenyam pendidikan anak usia dini di Raudhatul Athfal Nurul Iman Sekincau lulus pada tahun 2005, melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri Waspada lulus pada tahun 2011, kemudian melanjutkan pendidikan tingkat menengah pertama di SMP Negeri 2 Sekincau lulus pada tahun 2014, setelah itu melanjutkan pendidikan di MAS Miftahul Huda Sanyir lulus pada tahun 2017.

Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di IAIN Metro Lampung Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Saat kuliah peneliti mengikuti organisasi jurusan yaitu Himpunan Mahasiswa Jurusan PIAUD dan mempunyai jabatan sebagai wakil ketua himpunan selama kurang lebih satu tahun.