

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOSIAL
ANAK DI DESA TEMPURAN TRIMURJO LAMPUNG TENGAH**

Oleh:

**SITI ALFINAH
NPM. 1801082007**



**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1443 H / 2021 M

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOSIAL
ANAK DI DESA TEMPURAN TRIMURJO LAMPUNG TENGAH**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagiaian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)

Oleh:

**SITI ALFINAH
NPM. 1801082007**

**Dosen Pembimbing:
Wellfarina Hamer, M.Pd.**

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (TIPS)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1443 H / 2021 M

PERSETUJUAN

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERILAKU SOSIAL ANAK DI DESA TEMPURAN
TRIMURJO LAMPUNG TENGAH**

Nama : Siti Alfinah
NPM : 1801082007
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)

DISETUJUI

Untuk di ajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 25 November 2021
Pembimbing II



Wellfarina Hamer, M.Pd.
NIP. 19920218201903 2 010



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iaimetro@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : **Pengajuan Skripsi untuk Dimunaqosyahkan**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Di Metro

Asslamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca dan mengadakan bimbingan serta perbaikan seperlunya maka Skripsi yang disusun oleh:

Nama : Siti Alfinah
NPM : 1801082007
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI DESA TEMPURAN TRIMURJO LAMPUNG TENGAH**

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan untuk di Munaqosyahkan. Demikian harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tadris IPS


Tubagus Ali R.P.K, M.Pd
NIP. 19880823 204503 1 007

Metro, 25 November 2021
Pembimbing II


Wellfarina Hamer, M.Pd.
NIP. 19920218201903 2 010



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail:
iainmetro@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No. B-5341/111-281/D/PP-00-9/12/2021

Skripsi dengan judul: PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI DESA TEMPURAN TRIMURJO LAMPUNG TENGAH disusun oleh: SITI ALFINAH NPM: 1801082007, Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Kamis, 2 Desember 2021.

TIM PENGUJI:

Ketua/Moderator : Wellfarina Hamer, M.Pd

Penguji I : Tubagus Ali R.P.K, M.Pd

Penguji II : Karsiwan, M.Pd

Sekretaris : Anita Lisdiana, M.Pd



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI DESA TEMPURAN TRIMURJO LAMPUNG TENGAH

Oleh:
Siti Alfinah

Email; finalfinah106@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di Desa Tempuran trimurjo Lampung Tengah. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan populasi yang di gunakan sebanyak 28 anak Teknik pengambilan sampel, populasi yang di gunakan adalah anak di Desa Tempuran 12 B sebanyak 28 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah *kolerasi product moment* dan uji t. Berdasarkan hasil penelitian di peroleh Thitung 6,135 > Ttabel 1,70 dengan variabel memiliki tingkatan signifikansi atau probalitas $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak. Hubungan antara pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak sebesar 0,769 termasuk kategori tingkat hubungan yang kuat dengan kadar determinasi sebesar 0,591 yang berarti penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perilaku sosial anak berdampak negatif sebesar 59,9% dan sisanya 40,1% berdampak positif.

Kata Kunci : Pengaruh Penggunaan *Gadget*, Perilaku Sosial Anak

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Alfinah

NPM : 1801082007

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwasannya penyusunan skripsi ini secara keseluruhan merupakan hasil penelitian saya secara asli kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka skripsi ini.

Metro, 2 Desember 2021
Saya yang menyatakan,



SITI ALFINAH
NPM.1801082007

HALAMAN MOTTO

”jika kamu tidak dapat menahan lelahnya belajar, maka kamu harus sanggup menahan perihnya kebodohan”. (Imam Syafi`i).

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan sebagai salah satu wujud ungkapan syukur ini saya persembahkan kepada orang-orang yang menyanyangi saya dan merupakan orang-orang yang berarti dalam kehidupan saya, yaitu :

1. Kedua orang tua saya Bapak Sofyan Hadi dan Ibu Nakilah yang tidak pernah berhenti untuk mendoakan, mendukung baik secara finansial maupun material dan mendorong saya untuk menyelesaikan program Strata satu (S1).
2. Adik saya Muhammad Nafis merupakan salah satu orang yang tiada henti berdoa dan memberikan semangat untuk kakaknya.
3. Tete Rofiah, kakak Joko, Tete Maslena dan kakak Baiturrahman beserta keluarga besar saya di Metro yang tidak pernah berhenti untuk memberikan arahan, nasihat, motivasi, doa dan dukungannya.
4. Dosen pembimbing saya Ibu Wellfarina Hamer, M.Pd yang tidak pernah lelah untuk membimbing saya dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Tubagus Ali Rachman Puja Kusuma, M.Pd sebagai ketua jurusan Tadris IPS beserta dosen FTIK khususnya jurusan Tadris IPS yang selalu mengarahkan saya untuk menjadi pribadi yang lebih baik.
6. Untuk teman-teman saya Arlina, Lina, Lian, Muthi, Ami dan Endang yang tetap menemani saya dalam keadaan apapun serta memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Untuk saya sendiri terima kasih telah menjadi pribadi yang kuat, yang selalu berfikir positif, tetap tenang dalam keadaan apapun sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas taufik, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro guna memperoleh gelar S.Pd.

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag.,PIA selaku Rektor IAIN Metro, Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd selaku Ketua Jurusan Tadris IPS IAIN Metro. Wellfarina Hamer, M.Pd. selaku pembimbing yang telah memberikan arahan selama ini yang dengan susah payah telah memberikan bimbingan dan pengarahan secara ikhlas dalam penyelesaian skripsi ini, Bapak dan Ibu Dosen yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada penulis selama melakukan studi di Institut Agama Islam Negeri Metro, Kepala desa Tempuran bapak Slamet Widodo beserta perangkat desa Tempuran yang telah memberikan informasi serta bantuan dalam penyelesaian skripsi ini, Orang tua saya, beserta keluarga besar saya yang telah memberikan dukungan dan doa.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari sempurna tetapi peneliti telah berusaha semaksimal mungkin. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun kearah yang lebih baik sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Metro, 15 Desember 2021

Penulis



Siti Alfinah

NPM. 1801082007

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORSINALITAS PENELITIAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Penelitian Relevan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Konsep Teori Variabel Terikat.....	10
1. Pengertian Penggunaan <i>Gadget</i> Anak.....	10
2. Dampak Positif Penggunaan <i>Gadget</i>	11
3. Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i>	12
4. Manfaat dan Resiko Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak.....	13
B. Konsep Teori Variabel Bebas	14

1. Pengertian Perilaku Sosial Anak.....	14
2. Bentuk-bentuk Perilaku Sosial.....	17
3. Aspek-aspek Perilaku.....	20
4. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial.....	23
5. <i>Gadget</i> Mempengaruhi Perilaku Sosial Anak.....	25
C. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	28
B. Definisi Operasional Variabel.....	28
C. Populasi, Sample dan Teknik Sampling.....	30
D. Teknik Pengumpulan Data.....	31
E. Instrumen Penelitian.....	31
1. Uji Validitas.....	33
2. Uji Reliabilitas.....	34
F. Teknik Analisis Data.....	36
1. Uji Normalitas.....	36
2. Uji Homogenitas.....	37
G. Pengujian Hipotesis.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	40
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	40
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	47
3. Pengujian Hipotesis.....	50
B. Pembahasan.....	53
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	1.1	Jumlah Data Desa Tempuran	2
Tabel	1.2	Penggunaan gadget anak Desa Tempuran 12 B	3
Tabel	3.1	Definisi Operasional Penelitian	28
Tabel	3.2	Lembar Angket	32
Tabel	4.1	Jumlah Penduduk.....	42
Tabel	4.2	Sejarah Nama Kepala Pemerintahan	42
Tabel	4.3	Sarana Prasarana Desa.....	43
Tabel	4.4	Mata Pencaharian Penduduk	44
Tabel	4.5	Sarana dan Prasarana Pemerintahan Tempuran Tahun 2020 ...	44
Tabel	4.8	Data Uji Validitas	48
Tabel	4.9	Hasil Uji Normalitas.....	48
Tabel	4.10	Hasil uji homogenitas	50
Tabel	4.11	Kolerasi penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku sosial anak.....	51
Tabel	4.12	Koefisien Penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku sosial anak..	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Peta Desa Tempuran 12 B Lampung Tengah	41
Gambar 4.2	Struktur Organisasi Pemerintahan Tempuran Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah	46

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 2 Kisi-Kisi Angket
- Lampiran 3 APD
- Lampiran 4 Hasil Uji Validitas 1
- Lampiran 5 Hasil Uji Validitas 2
- Lampiran 6 Hasil Uji Reliabilitas
- Lampiran 7 Hasil Uji Normalitas
- Lampiran 8 Hasil Uji Homogenitas
- Lampiran 9 Hasil Uji Hipotesis Variabel
- Lampiran 10 Outline
- Lampiran 11 Surat Keterangan Balasan Pra-Survey
- Lampiran 12 Surat Bimbingan Skripsi
- Lampiran 13 Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 14 Surat Balasan Izin Research
- Lampiran 15 Surat Tugas
- Lampiran 16 Surat Keterangan Bebas Pustaka

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Zaman yang serba praktis ini, dunia teknologi sangat berkembang pesat. Sehingga, Perkembangan ini telah membawa dunia ke era globalisasi yang sangat maju dan modern. Perkembangannya pun tidak dapat di hindari karena manusia senantiasa membutuhkan teknologi agar dapat mempermudah aktifitasnya. Kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks, manusia membutuhkan alat yang dapat membantu kebutuhan, kelancaran, dan keringanan beban pekerjaan yang rumit menjadi lebih mudah. Untuk membantu semua beban pekerjaan manusia terciptanya alat praktis, canggih dan serba cepat yaitu *gadget*.

Gadget ialah sebuah benda barang elektronik, teknologi kecil yang memiliki banyak fungsinya. Jenis *gadget* pun, beraneka ragam macamnya tergantung dari fungsi pemanfaatannya, misalnya seperti handphone android atau iphone, laptop, kamera digital, music player, (Mp3, Mp4, ipad), tablet, PSP (Play Station Portable), jam digital dan lain sebagainya.¹

Secara umum masyarakat mendefinisikan *gadget* ialah alat teknologi berukuran kecil yang praktis dan dapat digunakan kapan saja dengan mudah. *Gadget* adalah alat teknologi portable karena dapat digunakan tanpa harus menggunakan stop kontak beraliran listrik². Hal yang membedakan dari *gadget* dengan teknologi lainnya yaitu, adanya unsur pembaruan, sehingga hal

¹ Isna, Nadhila, *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern*. (Jakarta: Penamadani, 2013). 13

² Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing, 2019.

itu membuat hidup masyarakat lebih praktis. Seperti yang kita ketahui, fungsi utama dari *gadget* ialah untuk mempermudah pekerjaan manusia, antara lain; berkomunikasi, mencari tahu berbagai informasi atau aktivitas lainnya. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, *gadget* bukan hanya digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia tetapi juga untuk menghibur manusia sehingga dapat memberikan kesenangan semata. Oleh karena itu, *gadget* digunakan dari berbagai macam kalangan dari orang tua sampai anak-anak.

Penggunaan *gadget* yang sudah berkembang luas juga tidak asing untuk di lihat. Sehingga, penggunaan *gadget* ini dapat di jumpai di berbagai tempat dari berbagai kalangan usia baik dewasa hingga anak-anak. Usia anak-anak 6-12 juga saat ini sudah biasa menggunakan *gadget*, fenomena ini dapat terlihat di Desa Tempuran. Desa Tempuran dibagi menjadi tiga bedeng yakni; Bedeng 12 A, Bedeng 12 B, dan Bedeng 12 C, yang terdiri dari kepala keluarga sebaagai berikut.

Tabel 1.1
Jumlah Data Desa Tempuran

No	Nama Bedeng	Jumlah Kepala Keluarga	Jumlah anak berusia 6-12 Tahun
1	12 A	632	36
2	12 B	825	53
3	12 C	207	45

Sumber: data Desa Tempuran Tahun 2020/2021

Bedeng 12 B menjadi lokasi penelitian di wilayah Tempuran Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah. Bedeng 12 B terdiri dari dusun I sampai IV yang berjumlah 825 kepala keluarga. Berdasarkan hasil pra observasi dan wawancara terhadap kepala desa dan warga sekitar di Desa Tempuran 12 B peneliti mendapatkan data bahwa terdapat anak-anak yang

berusia 6-12 sebanyak 28 anak menggunakan *gadget* dan memiliki *gadget* berikut uraian berdasarkan tabelnya.

Tabel 1.2
Penggunaan *gadget* anak Desa Tempuran 12 B

No	Jenis kelamin	Dusun I	Dusun II	Dusun III	Dusun IV
1.	Laki-laki	4	3	4	4
2.	Perempuan	3	4	3	3

Sumber: data pra observasi tahun 2021/2022

Peneliti tertarik mengambil anak yang berusia 6-12 tahun karena menurut teori Erik Erikson usia 6-12 tahun berada di tahap IV (*Industry inveriorty*) usia ini anak-anak belajar untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan dalam menyelesaikan tugas akademik maupun nonakademik itu sebabnya kekuatan yang perlu ditumbuhkan ialah “kompetensi” atau terbentuknya berbagai keterampilan belajar melalui kompetisi yang sehat dengan kelompoknya.³

Oleh karena itu peneliti mengambil usia 6-12 tahun yang sedang senang-senangnya melakukan apa yang disukai dan menginginkan kepuasan dalam pencapaian hidupnya. Berdasarkan hasil pra observasi, Orang tua juga menyatakan bahwa mereka sering menghabiskan uang ratusan maupun jutaan untuk membelikan *gadget* pada anaknya. Peristiwa ini sudah terbiasa ada di lingkungan di Desa Tempuran 12 B yang alasan utamanya untuk memenuhi kebutuhan pendidikan serba menggunakan teknologi internet.

Penggunaan *gadget* yang seharusnya dibutuhkan untuk kepentingan pendidikan kini beralih fungsi. Berdasarkan pra-survey anak-anak berusia 6-12 tahun di Desa Tempuran 12 B ternyata menggunakan *gadget*-nya untuk membuka dan menonton berbagai animasi, kartun, dan video lainnya di aplikasi-aplikasi tertentu, serta *game online* yang saat ini sedang *trend* di

³ M. Shoffa Saifillah Al-Faruq & Sukatin. *Psikologi Perkembangan*. (Yogyakarta: Depublish). 2020

kalangan anak-anak di Desa Tempuran 12 B. Hal itulah yang dapat merubah perilaku sosial atau tingkah laku sosial anak di Desa Tempuran 12 B.

Menurut Susanto mengatakan perilaku sosial atau sering juga disebut dengan istilah perilaku prososial yaitu suatu kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal tingkah laku yang diterima oleh orang lain dan belajar memainkan peran sosial yang diterima orang lain.⁴

Menurut Myers, Perilaku sosial adalah pola interaksi dan tindakan antara individu dengan lainnya. Rusli Ibrahim juga menyatakan bahwa perilaku sosial seseorang itu tampak dalam pola respon atau orang yang dinyatakan hubungan timbal balik antar pribadi.⁵ Sejalan dengan hal tersebut, Baumeister & Bushman menyatakan bahwa perilaku sosial yang dapat diterima masyarakat dipandang sebagai perilaku yang memberikan efek positif pada masyarakat, seperti menolong, berbuat baik atau disebut dengan perilaku prososial.⁶

Berbagai definisi pembahasan diatas, perilaku sosial adalah sikap, tindakan, karakter dan sifat untuk saling membutuhkan, saling mendukung dalam kebersamaan, untuk menjalankan keberlangsungan hidup. Oleh karena itu, manusia dituntut untuk bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, dan menjadi masyarakat yang baik.

Syamsu Yusuf mengatakan melalui pergaulan hubungan sosial, baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman bermainnya, terdapat bentuk- bentuk tingkah laku sosial anak, antara lain seperti; pembangkangan, agresi, berselisih atau bertengkar, menggoda,

⁴ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana. 2015

⁵ Rusli Ibrahim. *Perilaku Sosial*. Jakarta: PT Rineka Cipta

⁶ Baumeister & Baushman. *Social Psychology and Human Nature*. Belmont: Wadsworth Cengage Learning.

persaingan, kerja sama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri, dan simpati.⁷

Berdasarkan pra observasi hasil wawancara dengan orang tua dan wali anak penggunaan *gadget* dapat merubah perilaku sosial atau tingkah laku sosial yang kurang baik pada anak di Desa Tempuran 12 B, adanya pembangkangan atau membantah ketika orang tua meminta bantuan pada anak, perubahan sikap sensitif atau agresif terhadap orang sekitar, berselisih atau bertengkar dengan saudara karena rebutan *gadget*, menggoda atau *bullying* dimedia sosial, persaingan kebaruan penggunaan berbagai macam *gadget* atau *game Online* dan yang paling umum yaitu tingkah laku berkuasa atau mementingkan diri sendiri bersifat egoisme terhadap lingkungan sekitar.

Faktor yang mempengaruhi perilaku sosial anak yaitu⁸ (1) faktor internal yang meliputi; kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual, motivasi serta agama. (2) Faktor eksternal yang meliputi keluarga dan masyarakat lingkungan sekitar. Oleh karena itu, faktor tersebut dapat mempengaruhi perilaku sosial anak baik dalam hal positif atau negatif. Sehingga, penggunaan *gadget* terhadap anak harus terus di awasi, agar anak tidak terpengaruh perilaku sosial yang negatif terhadap penggunaan *gadget* dan dapat digunakan sesuai kebutuhan serta fungsinya .

Berdasarkan pembahasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Tempuran Trimurjo Lampung Tengah."

⁷ Syamsu yusuf. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya). 2004.

⁸ Muhammad Izzuddin Taufiq, *At Ta`Shil Al Islam Lil Dirasaat An Nafsiya; Panduan Lengkap Dan Praktis Psikologi Islam, Terj. Sari Nurulita*. Jakarta: Gema Insani Press, 2006. hlm. 656

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi permasalahannya yaitu :

1. Penggunaan *gadget* di usia anak-anak 6-12 tahun yang dapat merubah tingkah laku atau perilaku sosial anak di Desa Tempuran 12 B
2. Orang Tua yang rela menghabiskan uang ratusan ribu maupun jutaan ribu untuk membelikan *gadget* pada anaknya dapat dikatakan pemborosan untuk hal yang tidak terlalu di butuhkan sebagai anak yang masih di bawah umur.
3. Penggunaan *gadget* pada anak-anak di Desa 12 B.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah untuk memudahkan pembahasan dalam penelitian ini dan menjaga agar penelitian ini lebih fokus sehingga tidak dapat menimbulkan salah dalam penafsiran, maka diperlukannya pembatasan masalah, oleh karena itu penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di Desa Tempuran Trimurjo Lampung Tengah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di Desa Tempuran Trimurjo Lampung Tengah.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Tempuran, Trimurjo, Lampung Tengah” maka peneliti memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui ada atau tidak adanya Pengaruh Penggunaan *Gadget* Pada Perilaku Sosial Anak di Desa Tempuran Trimurjo Lampung Tengah.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang telah dilakukan yaitu:

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran realitas sosial yang ada di kehidupan masyarakat khususnya dalam pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak
- b. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan kajian dan tambahan pengetahuan di bidang akademis dan menjadi sumber ilmu atau referensi di dalam mengkaji pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak dan dampaknya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah pengetahuan serta pemahaman yang berhubungan dengan pengaruh *gadget* dan perilaku sosial anak dalam kesehariannya. Selain itu dapat meningkatkan kompetensi di dalam bidang penelitian.

b. Bagi orang tua

Menjadikan orang tua lebih berhati-hati untuk memperhatikan anaknya dalam menggunakan *gadget* yang tentunya agar terhindar dari pengaruh negatif terhadap anak.

G. Penelitian Relevan

Sebelum melakukan penelitian ini terdapat penelitian yang relevan sebagai bahan acuan penulis yang berhubungan dengan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak. Antara lain sebagai berikut:

No	Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan	Kebaruan
1	Dalillah mahasiswi UIN Syarif Hidayatullah, judul skripsi: Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat.	Sama-sama meneliti pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku sosial.	Lokasi, populasi serta waktu penelitian.	Penelitian ini menggunakan teori Erikson
2	Sa`adah mahasiswi IAIN Syekh Nurjati Cirebon, judul skripsi: Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Siswa di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon.	Mempunyai persamaan dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui dampak penggunaan <i>gadget</i> .	Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif.	Penelitian ini membahas perilaku sosial anak
3	Jessica Citra Jutersfan Wau mahasiswi STIK Santa Elisabeth, judul skripsi: Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Perilaku Anak di SD Swasta Asisi Medan Selayang Tahun 2019.	Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak negatif atau positif terhadap penggunaan <i>gadget</i> pada anak.	Memfokuskan terhadap perkembangan perilaku sosial siswa SD.	Menggunakan teori Eri erikson sehingga lebih terarah pada tahapan dan usianya.
4	Titik Mukarromah mahasiswi IAIN metro Lampung, judul skripsi: Dampak	Dampak atau pengaruh penggunaan <i>gadget</i> .	Memfokuskan untuk mengidentifikasi dampak	Menggunakan usia 6-12 tahun yang proses

No	Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan	Kebaruan
	Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak.		penggunaan <i>gadget</i> pada perkembangan sosial anak usia dini.	tahapannya sesuai pada penelitian ini.
5	Andi Maryanto mahasiswa IAIN Bengkulu, judul skripsi: Dampak <i>Smartphone</i> Terhadap Perkembangan Sosial dan Keagamaan Anak Usia Baligh Di Desa Bandu Agung Kecamatan Kaur Utara Kabupaten Kaur	Dampak negatif maupun positif.	Fokus terhadap perkembangan sosial dan keagamaan anak.	Memberikan kejelasan perilaku sosial anak.

Persamaan dari penelitian relevan yang di atas ini adalah sama-sama fokus pada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku dan dampaknya. Sedangkan, perbedaannya yakni terletak pada objek, subjek serta teori yang digunakan. Penelitian ini juga memberikan kebaruan pada penelitian sebelumnya baik secara teori atau pengolahan datanya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Teori Variabel Terikat

1. Pengertian Penggunaan *Gadget* Anak

Secara umum, *gadget* adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain mengatakan bahwa *gadget* merupakan benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat di bawa kemana-mana dengan mudah. *Gadget* adalah perangkat elektronik *portable* karena dapat digunakan tanpa harus terhubung dengan stop kontak beraliran listrik.⁹

Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah dan praktis. Salah satu *gadget* pembaruannya yang selalu berkembang adalah handphone. Handphone merupakan alat komunikasi yang dulunya menggunakan perantara kabel (telepon) atau menggunakan sinyal radio. Saat itu telepon belum bisa disebut *gadget* karena penggunaannya masih terkesan rumit.

Memasuki generasi ketiga sudah mulai dikenalkannya adanya sistem pengoprasian pada handphone (Java, Symbian dan Android) pada waktu ini penggunaan internet juga mulai digancarkan, dan bisa dibilang fungsinya mendekati PC. Kemudian selanjutnya memasuki generasi ke-4 hingga saat ini mulai muncul istilah *smartphone* dengan teknologi sinyal 4G hingga 5G. Inilah yang menyebabkan pengguna *gadget* pada saat ini

⁹ Eka Anggraini. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing, 2019.

semakin melonjak tinggi, dengan kecanggihannya yang mampu menjadikan *gadget* dengan penjualannya nomor satu di dunia.

Helmi (2017:1) menyatakan bahwa manfaat penggunaan *gadget* tidak hanya sekedar untuk mengakses informasi dan hiburan saja melainkan juga untuk keperluan pekerjaan dan belajar. Hal ini dikuatkan kembali dalam penelitian Jeshikamandiangan bahwa penggunaan *gadget* dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh terutama dalam mencari informasi, sehingga para siswa bisa melibatkan *gadget* dalam proses belajar.¹⁰

Oleh karena itu, *gadget* sangat diminati oleh berbagai kalangan tanpa mengenal status sosial, usia dan jenis kelamin. Berdasarkan pra observasi di Desa Tempuran 12 B anak-anak menggunakan *gadget* untuk menonton video animasi, membuka jejaring pertemanan di media sosial serta membantu kegiatan pembelajaran maupun penugasannya di sekolah.

2. Dampak Positif Penggunaan Gadget

Menurut Yordi Anugrah Pertama, dampak positif penggunaan *gadget* yaitu:¹¹

- a. Komunikasi menjadi lebih praktis
- b. Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif.
- c. Mudahnya melakukan akses ke luar negeri.
- d. Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan

gadget yang menurut mereka untuk hidup lebih baik¹²

¹⁰ Jeshikamandiangan, “Pengaruh Penggunaan HP dalam Lingkungan Sekolah”. Diakses dari <https://jeshikamandiangan.wordpress.com/2017/05/22/pengaruh-penggunaan-hp-dalam-lingkungan-sekolah/>, tanggal 17 Februari 2020, pukul 18.50 WIB.

¹¹ Yordi Anugrah Pratama. “Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget. Diakses dari <https://YordiAnugrahPratama.wordpress.com/2015/06/21/Dampak-positif-dalam-menggunakan-gadget/> pada tanggal 13 Desember 2021 pukul 12:22 WIB.

Dari uraian di atas penggunaan *gadget* sebenarnya di ciptakan dengan manfaat yang dapat banyak digunakan untuk mempermudah dan membantu segala pekerjaan manusia sehingga hal tersebut menjadi lebih mudah praktis dan efisien.

3. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* pada anak yang dapat menimbulkan dampak positif, ternyata juga dapat menimbulkan dampak negatif yaitu sebagai berikut:¹³

- a. Menjadi pribadi yang tertutup
- b. Kesehatan otak terganggu
- c. Kesehatan mata terganggu
- d. Kesehatan tangan terganggu
- e. Gangguan tidur
- f. Suka menyendiri
- g. Perilaku kekerasan
- h. Pudarnya kreativitas
- i. Terpapar radiasi
- j. Ancaman *cyberbullying*

Berdasarkan uraian dampak negatif di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* tentunya tidak baik jika digunakan secara terus-menerus karena dapat menimbulkan hal yang tidak di inginkan.

¹³ Derry Iswidharmanjaya, B. A. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia

4. Manfaat dan Resiko Penggunaan *Gadget* pada Anak

Adapun manfaat dan resiko penggunaan *gadget* menurut Andry Priyatna¹⁴;

1) Manfaat

- a) Untuk dapat tetap terhubung. Kenyamanan karena mampu terhubung dengan anak dimanapun mereka berada, dengan segera akan mengubah banyak hal dalam kehidupan keluarga kita.
- b) Alasan keamanan/keselamatan. Memudahkan kita untuk menghubungi pihak lain yang dapat membantu kita ketika dalam keadaan darurat.

2) Resiko

a) Pengaruh Kesehatan Mental

Seseorang yang rajin menggunakan *gadget* cenderung mudah mengalami cemas dan despresi karena penggunaan *gadget* yang terus menerus ketika di berhentikan mereka menjadi khawatir gelisah karena cenderung memikirkan *gadget* miliknya sendiri.

b) Kurang Tidur

Remaja yang sering menggunakan ponsel cenderung lebih sering bangun di malam hari. Karena ada pesan atau panggilan masuk sehingga merasa lelah dan kurang mampu fokus pada esok harinya.

¹⁴ Andri Priyatna. *Parenting di Dunia digital*. Jakarta: PT. Gramedia, 2012. hal 70-72

c) *Bullying*

Gadget yang digunakan untuk menyebar rumor atau gambar- gambar yang tidak pantas di lihat.

d) Bakteri

Karena sering kali dekat dengan mulut saat bertelepon, dan di mulut kita banyak kuman yang dapat ditularkan melalui permapasan, batuk dan bersin-bersin sehingga kebanyakan ponsel seluler pun bisa saja menjadi sarana penyebar kuman.

e) Tumor Otak

Memang masih menjadi perdebatan tentang pengaruh radiasi elektromagnetik dari ponsel terhadap perkembangan otak anak-anak dan remaja. Tetapi FDA di AS menyarankan memakai *headset* pada saat bertelepon.

B. Konsep Teori Variabel Bebas

1. Pengertian Perilaku Sosial Anak

Perilaku sosial adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain, sehingga memerlukan sosialisasi dalam hal tingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain. Menurut Bar-Tal dalam Martini Jamaris menyatakan perilaku sosial merupakan perilaku yang dilakukan secara sukarela (*voluntary*), yang dapat menguntungkan atau menyenangkan orang lain tanpa antisipasi *reward* eksternal. Sedangkan, menurut Skinner sebagai bapak perilaku sosial (*Behaviorisme*) mengatakan bahwa, perilaku sosial adalah perilaku yang dapat diamati dan determinan dari lingkungannya.¹⁵

Perilaku sosial ini dilakukan dengan tujuan yang baik, seperti menolong, membantu, berbagi, dan menyumbang atau menderma. Adapun

¹⁵ Santrock, John W. *Life Span Development*. (Jakarta: Erlangga. 2002). Hlm.27

menurut Stang dan Wrightsman dalam Raven dan Rubin mengartikan sosial sebagai perilaku yang sukarela dilakukan dengan tujuan agar dapat bermanfaat bagi orang lain.¹⁶

Menurut Susanto menyatakan bahwa perilaku sosial atau sering juga disebut dengan istilah perilaku prososial yaitu suatu kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal tingkah laku yang diterima oleh orang lain dan belajar memainkan peran sosial yang diterima orang lain.¹⁷

Menurut Myers, Perilaku sosial adalah pola interaksi dan tindakan antara individu dengan lainnya. Rusli Ibrahim menyatakan perilaku sosial seseorang itu tampak dalam pola respon atau orang yang dinyatakan hubungan timbal balik antar pribadi.¹⁸ Sejalan dengan hal tersebut, Baumeister & Bushman menyatakan bahwa perilaku sosial yang dapat diterima masyarakat dipandang sebagai perilaku yang memberikan efek positif pada masyarakat, seperti menolong, berbuat baik atau disebut dengan perilaku prososial.¹⁹

Sesungguhnya yang menjadi dasar dan inti dari pembahasan di atas adalah bahwa sebenarnya manusia adalah makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk yang memiliki dimensi kebersamaan dengan orang lain. Teori psikonalisasi misalnya, menyatakan bahwa manusia itu memiliki pertimbangan moral sosial (super ego) ketika pada pilihan-pilihan berperilaku. Sedangkan ilmu humaniora menjelaskan realitas sosial

¹⁶ Ahmad susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya Edisi Pertama*. (Jakarta: Kencana, 2011). Hlm.138

¹⁷ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana. 2015

¹⁸ Rusli Ibrahim. *Perilaku Sosial*. Jakarta: PT Rineka Cipta

¹⁹ Baumeister & Baushman. *Social Psychology and Human Nature*. Belmont: Wadsworth Cengage Learning.

sebagai sebuah organisme hidup dalam bentuk teori-teori sosial tentang kehidupan manusia dalam bentuk masyarakat.²⁰

Dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah aktivitas manusia yang dapat di amati oleh orang lain atau instrumen penelitian. Perilaku sosial berupa tindakan seseorang yang berkaitan dengan perbuatannya secara langsung yang berhubungan atau di hubungkan pada nilai-nilai sosial di masyarakat.

Adapun Jenis perilaku pada manusia yang dapat dibedakan menjadi dua yaitu:²¹

a. Refleksi

Perilaku refleksi yaitu perilaku yang dapat terjadi dari reaksi secara spontan terhadap stimulus yang mengenai organisme tersebut. Misalnya, ketika jari tangan kita terkena api maka secara spontan kita menarik jari tangan.

b. Non-Refleksi

Perilaku non-refleksi dapat dikendalikan, diatur dan dapat dibentuk oleh pusat kesadaran atau otak. Misalnya, jika kita menyebrang di jalan raya maka kita menghindari kendaraan yang dapat membuat terjadinya kecelakaan.

²⁰ Abdul Latif. *Pendidikan Berbasis Kemanusiaan*. (Bandung: Refika Aditama, 2009). 4

²¹ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: ANDI, 2004. 13-14.

2. Bentuk-bentuk Perilaku Sosial

Bentuk-bentuk perilaku sosial atau tindakan sosial menurut Max Weber (dalam Narwako dan Suyanto, 2010, hlm 19) adalah sebagai berikut:²²

a. Rasionalitas Intrumental

Tindakan sosial yang dilakukan seseorang didasarkan atas pertimbangan dan pilihan sadar yang berhubungan dengan tujuan tindakan itu dan ketersediaan alat yang dipergunakan untuk mencapainya. Rasional instrumental adalah tindakan sosial yang dilaksanakan dengan pertimbangan tertentu antara usaha, manfaat dan tujuan ingin didapat oleh orang tersebut.

b. Rasionalitas Nilai

Sifat rasionalitas jenis ini adalah bahwa alat-alat yang ada hanya merupakan pertimbangan dan perhitungan yang sadar, sementara tujuan-tujuannya sudah ada di dalam hubungannya dengan nilai-nilai individu yang bersifat absolut.

c. Tindakan Tradisional

Tindakan jenis ini seseorang memperlihatkan perilaku tertentu karena kebiasaan yang diperoleh dari nenek moyang, tanpa refleksi yang sadar atau perencanaan. Oleh karena itu tindakan ini didasarkan suatu nilai yang mengikuti pada tradisi yang dilakukan dan hanya berdasar oleh orang sebelumnya.

²² Narwoko, J Dwi dan Suyanto. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan edisi Ketiga*. Jakarta: Prenada Media Group.2010

d. Tindakan Afektif

Tindakan ini didominasi oleh perasaan atau emosi tanpa refleksi intelektual atau perencanaan sadar. Tindakan afektif ini sifatnya spontan, tidak rasional dan merupakan ekspresi emosional dari individu.

Adapun bentuk-bentuk tingkah laku sosial pada anak:²³

- a. Pembangkangan (*Negativisme*) yaitu sebagai bentuk tingkah laku melawan. Anak-anak Desa 12 B ketika menggunakan *gadget* mereka sering melakukan perlawanan baik di lingkungan keluarga atau teman sebayanya.
- b. Agresi (*aggression*), yaitu perilaku menyerang balik secara fisik (*nonverbal*) maupun kata-kata (*verbal*). Agresi ini mewujud dalam perilaku menyerang, seperti mencaci maki, mencubit, menendang, menggigit dan marah-marah. Bentuk tingkah laku sosial agresi juga ada pada anak-anak di Desa Tempuran 12 B mereka menyerang ketika sedang focus bermain *gadget* miliknya sendiri, apalagi ketika *gadget* digunakan untuk menonton video animasinya.
- c. Berselisih atau bertengkar (*quarreling*), terjadi apabila seseorang merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap orang lain. Anak-anak di Desa Tempuran 12 B juga sering berselisih atau bertengkar, hal ini dikarenakan rebutan *gadget*, ketika orang tua atau saudara nya

²³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* . 41-43.

meminjam *gadget* miliknya mereka enggan untuk menyerahkan sehingga terjadi pertengkaran karena *gadget*.

- d. Menggoda (*teasing*), yaitu sikap bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau cemoohan) sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang di serangnya. Anak-anak di Desa 12 B yang menggunakan *gadget* juga ternyata menggunakan media sosial yang pernah menggoda temannya lewat kolom komentar media sosialnya.
- e. Persaingan (*rivalry*). Yaitu keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu di dorong orang lain. Persaingan juga terjadi pada anak-anak di Desa 12 B mereka bermain *game online* yang di dalamnya terdapat persaingan hero (jagoan) mereka, mereka juga rela menghabiskan uang jajannya hanya untuk membeli hero yang terbaik.
- f. Kerja sama (*cooperation*), yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok. Kerja sama merupakan sikap dalam bentuk positif penggunaan *gadget*, hal ini ternyata terdapat pada anak-anak di Desa 12 B. ketika mereka mengerjakan tugas sekolah mereka menggunakan *gadget* untuk mempermudah atau membantu tugas yang mereka buat yang kadang-kadang mereka juga membentuk grup *whatsapp*.
- g. Tingkah laku berkuasa (*ascendant behavior*), yaitu sejenis tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi, atau bersikap *bossiness*. Hal ini mewujud dalam perilaku menyuruh, mengancam

atau memaksa seseorang untuk memenuhi kebutuhan dirinya. Hal ini juga terjadi pada anak-anak di Desa Tempuran 12 B mereka sering mengancam saudara atau orang tuanya ketika *gadget* yang mereka miliki di ambil seperti salah satunya tidak berkeinginan untuk sekolah ketika tidak ada *gadget*.

- h. Mementingkan diri sendiri (*selfishness*), yaitu sikap egosentris dalam memenuhi keinginannya. Anak-anak di Desa 12 B yang memiliki serta menggunakan *gadget* mereka lebih mementingkan apa yang mereka inginkan, seperti ketika mereka kehabisan kuota, mereka memaksa kepada orang tuanya untuk segera membelikan kuota atau pulsa untuk kepentingan *gadget* yang mereka miliki.
- i. Simpati (*sympathy*), yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mendekati atau bekerjasama dengannya. Sejak adanya penggunaan *gadget* pada anak-anak di Desa 12 B sikap peduli mereka berkurang, mereka lebih menyukai hal-hal yang berbau *gadget* dari pada terhadap lingkungan sekitar.

3. Aspek-aspek Perilaku

Aspek-aspek perilaku meliputi pengamatan, perhatian, fantasi, ingatan, tanggapan dan berpikir.

- a. Pengamatan merupakan kegiatan untuk mengenal obyek panca indra, dengan jalan melihat, mendengar, meraba, membaui dan mengecap. Melihat adalah proses pengenalan obyek luar melalui penglihatan

dalam bentuk simbol, lambang, warna yang memberikan arti, kesan, sifat dan watak. Mendengar adalah proses penerimaan suara yang memberi makna. Mencium adalah proses pengenalan obyek melalui indra penciuman yang dapat membentuk perilaku seseorang. Mengecap adalah proses pengenalan rasa manis, asam, asin atau pahit menggunakan indra pengecap. Meraba merupakan ransangan indra kulit yang akan dapat merasakan sakit, panas, dingin, sentuhan dll.²⁴

- b. Perhatian merupakan kegiatan pemusatan energi psikis yang tertuju pada obyek secara sadar. Perhatian dapat terpancar atau terpusat, dapat spontan atau disengaja, obyek perhatian adalah sesuatu yang menarik. Dari subyektivitas yang menjadi perhatian berhubungan dengan fungsi, kepentingan, tingkat kebutuhan, kegemaraan, pekerjaan, jabatan atau sejarah hidup.²⁵
- c. Fantasi merupakan kemampuan membentuk tanggapan yang telah ada yang menunjukkan kreativitas. Dengan fantasi orang dapat melepaskan diri dari ruang dan waktu untuk mengatasi masalah ditempat lain dan dalam waktu yang berbeda. Dengan fantasi orang dapat melepaskan diri dengan kesukaran dan hal-hal yang tidak menyenangkan serta orang dapat menciptakan sesuatu yang dicita- citakan.²⁶
- d. Ingatan merupakan aspek perilaku sehingga orang dapat mereflesikan dirinya. ingatan terdiri dari tiga tahap penyusunan informasi (fisik,

²⁴ Siti Aisyah, *Perkembangan Peserta Didik Dan Bimbingan Belajar* . Yogyakarta: Depublish, 2012. Hal.1

²⁵ *Ibid*, Hal.2

²⁶ *Ibid* , Hal 2

suara, kode) dan tahap penyimpangan informasi yang terorganisasi dan mempertahankan kode dalam ingatan. Tahap ketiga yaitu tahap mengulang kembali informasi dari kode-kode yang pernah diterima sebelumnya. Ingatan bisa jangka panjang dan pendek.²⁷

- e. Tanggapan merupakan reaksi atas informasi pada seseorang dan berbeda- beda tergantung diri hangat tidaknya, hidup hampanya, lahiriah atau batiniah yang akan memengaruhi perilaku seseorang.²⁸
- f. Asosiasi merupakan hubungan antara tanggapan yang satu dengan yang lainnya saling memreproduksi.²⁹
- g. Berpikir merupakan aktivitas idealistis menggunakan simbol-simbol dalam memecahkan masalah berupa deretan ide dan bentuk bicara. Berpikir merupakan ukuran keberhasilan seseorang dalam belajar, berbahasa, dan memecahkan masalah . dengan berpikir seseorang akan lebih mudah dalam menghadapi berbagai persoalan dan dapat mengambil kesimpulan melalui induksi, deduksi serta analogi.³⁰
- h. Perasaan merupakan bentuk fungsi jiwa untuk mempertimbangkan dan mengukur sesuatu sesuai dengan perasaan biologis/fisik seperti, perasaan keindahan, perasaan tanggapan, perasaan instink. Perasaan psikis/rohani seperti, perasaan ketuhanan, perasaan keindahan, perasaan intelektual, perasaan simpati, perasaan susila.³¹

²⁷ Siti Aisyah, *Perkembangan Peserta Didik Dan Bimbingan Belajar* . Yogyakarta: Depublish, 2012. Hal.3

²⁸ *Ibid* hal 3

²⁹ *Ibid*. Hal 4

³⁰ *Ibid*. Hal 5

³¹ *Ibid*. Hal 6

- i. Kehendak/kemauan merupakan fungsi jiwa untuk mencapai sesuatu yang berasal dari dalam atau dorongan kekuatan yang datang dari dalam untuk mencapai tujuan yang berlangsung secara disadari.³²

4. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial

Manusia merupakan makhluk hidup yang paling sempurna dibandingkan dengan makhluk hidup yang lainya. Karena manusia memiliki akal sebagai pembeda dan mempunyai kemampuan yang lebih dibandingkan makhluk lainnya. Akibat adanya kemampuan inilah manusia mengalami perkembangan dan perubahan baik dalam psikologis maupun fisiologis.

Perubahan yang terjadi pada manusia akan menimbulkan perubahan pada perkembangan pada pribadi manusia atau tingkah lakunya. Pembentukan perilaku tidak dapat terjadi dengan sendirinya atau tanpa adanya proses tetapi pembentukannya senantiasa berlangsung dalam intraksi manusia, dan berkenan dengan objek tertentu.³³

Ada dua faktor untuk yang mempengaruhi perilaku sosial seseorang yaitu:³⁴

a. Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang ada pada diri manusia sejak lahir, segala sesuatunya telah dibawa murni asli dalam dirinya sendiri.

Faktor internal yaitu sebagai berikut:

³² *Ibid* hal 5

³³ Jalaluddin Rakhmat, Psikologis Komunikasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.

³⁴ Abdul Rahman Saleh. *Psikologis: Suatu Pengantar Dalam Persepektif Islam*. Jakarta: Kencana, 2009.

- 1) Kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual. Kecerdasan emosional merupakan kecerdasan yang sangat penting untuk mempengaruhi perilaku sosial manusia. Karena aspek kecerdasan emosional sering kali disebut sama dengan kecerdasan sosial, yang mana peraktiknya sama dengan kecerdasan sosial.
- 2) Motivasi merupakan kekuatan penggerak yang membangkitkan aktivitas pada makhluk hidup dan menimbulkan tingkah laku serta mengarahkannya menuju tujuan tertentu. Dalam hal ini motivasi memerankan perannya sebagai alasan seseorang melakukan sesuatu. Motivasi merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu hal. Dalam perilaku, motivasi itu penting, karena perilaku sosial seseorang merupakan perilaku termotivasi.
- 3) Agama merupakan peranan penting dalam mempengaruhi perilaku sosial manusia. Jika seseorang memahami pemahaman agama yang luas maka orang tersebut juga memahami perilakunya. Karena pada dasarnya agama merupakan ajaran yang terbaik, khususnya agama islam, sangat mendorong umatnya untuk berperilaku sosial.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang ada pada luar manusia yang dapat mempengaruhi pribadi seseorang. Adapun faktor-faktornya yaitu sebagai berikut:

1) Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan yang paling utama dalam diri manusia. Dari keluarga manusia menemukan kodratnya sendiri sebagai makhluk sosial. Karena dalam lingkungan keluarga manusia pertama berinteraksi dengan orang lain.

2) Lingkungan masyarakat

Masyarakat merupakan tempat manusia untuk berinteraksi dan berelasi yang lebih luas. Dari masyarakat manusia menyesuaikan hidup dengan manusia lainnya. Lingkungan masyarakat tidak kalah penting untuk membentuk perilaku sosial manusia, karena dalam masyarakat sendiri di dalamnya terdapat berbagai aspek organisasi seperti kebudayaan, sosial, ekonomi, agama dan lain-lain.

5. *Gadget* Mempengaruhi Perilaku Sosial Anak

Gadget adalah teknologi baru dimana setiap orang dapat selangkah lebih maju dari kemarin. Bagaimanapun juga *gadget* diperlukan, mempermudah kehidupan dan berpengaruh positif untuk umat manusia. Melalui *gadget*, komunikasi menjadi mudah, serta yang lebih penting adalah memanfaatkannya *gadget* untuk mempengaruhi perilaku sosial masyarakat secara baik.³⁵

Kebanyakan anak-anak tersebut menggunakan *gadget* untuk menonton film, lagu, video klip, program televisi, bermain game online, maupun aplikasi lainnya di handphone. Mereka sering menggunakan *gadget*-nya, tak heran bila penelitian tersebut juga mendapati, 4 sampai 6 hingga 10 anak usia *pre-school* sudah sangat lekat dengan tayangan

³⁵ Agoeng Noegroho, *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010

televisi maupun aplikasi di *gadget*, sehingga sangat beresiko kecanduan layar elektronik.³⁶ Sama halnya dengan anak-anak di Desa Tempuran 12 B pada pra observasi kebanyakan dari mereka menggunakan *gadget* untuk bermain media sosial, bermain game *online*, serta menonton film atau video di aplikasi *youtobe* atau hal serupa lainnya.

Montolalu mengatakan.³⁷ “bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginannya dan kepuasannya, kreativitas dan imajinasinya”.

Saat ini lingkungan bermain anak telah digantikan oleh *gadget* sebagai teman terdekat anak, banyak peran orang tua yang tadinya menjadi teman kini digantikannya oleh *gadget*, begitu juga sebaliknya orang tua yang sibuk bekerjapun menggantikan teman bermain anaknya dengan *gadget*. Maka, tak jarang orang tua di Desa Tempuran 12 B tidak membelikan *gadget* untuk anaknya. Jika tidak dibelikan seorang anak akan menangis dan marah kepada orang tuanya, karena seorang anak tersebut sangat menginginkan *gadget* nya, apalagi rata-rata anak di Desa Tempuran 12 B yang mempengaruhinya yaitu ketika melihat teman sebaya di lingkungannya yang memiliki *gadget* canggih, mereka iri melihat hal tersebut. Sebenarnya *gadget* baik-baik saja, jika digunakan seperlunya atau sebutuhnya, untuk hal yang positif. Sebaiknya pun jika penggunaan *gadget* terhadap anak dibawah umur harus diawasi dan didampingi oleh orang

³⁶ *Ibid* 7

³⁷ Montalalu. *Materi Pokok Bermain Dan Permainan Anak*. 2008

tuanya, agar mereka dapat tetap terkendali dengan apa yang akan mempengaruhinya.

C. Hipotesis Penelitian

H₀ : Tidak ada Pengaruh signifikan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di desa Tempuran Trimurjo Lampung Tengah.

H₁ : Ada pengaruh signifikan penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di desa Tempuran Trimurjo Lampung Tengah

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini yaitu keseluruhan dari pelaksanaan penelitian yang telah penulis lakukan dengan adanya pengumpulan data dan pengolahan data yang sudah ditentukan oleh penulis sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian yang terdapat di Desa Tempuran 12 B. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat deskriptif.

Penelitian ini menggunakan analisis data yang berbentuk angka-angka. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Analisis datanya bersifat kuantitatif yang bertujuan untuk menguji hipotesis.³⁸

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian adalah merupakan penjelasan dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian terhadap indikator-indikator yang membentuknya. Definisi operasional penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1
Definisi Operasional Penelitian

No	Jenis Variabel	Indikator	Butir soal	Skala
1.	Penggunaan <i>gadget</i> anak	Kepemilikan atau kepentingan penggunaan pada <i>gadget</i>	1 2 3 4 5	Skala Likert

³⁸ Sugiyono. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: AIFABETA. 2015. hal 8

No	Jenis Variabel	Indikator	Butir soal	Skala
1.	Penggunaan <i>gadget</i> anak	Pemanfaatan <i>gadget</i> secara positif	6	Skala likert
			7	
			8	
			9	
			10	
			11	
		Pemanfaatan <i>gadget</i> secara negatif	12	
			13	
			14	
			15	
2.	Perilaku Sosial anak	Pembangkangan	16	Skala likert
		Agresi	17	
		Berselisih atau bertengkar	18	
		Menggoda	19	
		Persaingan	20	
		Kerja sama	21	
		Tingkah laku berkuasa	22	
		Mementingkan diri sendiri	23	
		Simpati	24, 25	

C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi atau *universe* yaitu jumlah keseluruhan dari unit analisis (subjek) yang ciri-cirinya akan diduga, sebagai suatu populasi. Sugiono mengatakan “populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas subyek dan objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.³⁹

Oleh karena itu populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 6-12 tahun yang menggunakan dan memiliki *gadget* di Desa 12B Tempuran terdapat 28 anak. Sedangkan, Sample adalah sebagian atau wakil dari populasi

³⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Remaja Rosdakarya.2011

yang di teliti. Menurut Arikunto jika populasinya kurang dari 100 orang, maka penulis mengambilnya secara keseluruhan atau menyeluruh.⁴⁰

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik-teknik yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data yaitu:

1. Angket ialah daftar pernyataan atau pertanyaan yang dikirimkan kepada responden baik secara langsung atau tidak langsung (melalui pos atau perantara).⁴¹ Perolehan data dengan angket tersebut merupakan jenis data primer. Angket tersebut diberikan kepada orang tua di desa Tempuran, Trimurjo, Lampung Tengah sebagai instrumen pengumpulan data.
2. Dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian yang meliputi: buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, dan foto-foto.⁴²

E. Instrumen Penelitian

Dalam perencanaan penelitian kegiatan yang terpenting adalah merumuskan atau membuat alat/ instrumen pengumpulan data yang sesuai masalah diteliti. Metode pengumpulan data dalam kegiatan penelitian mempunyai tujuan untuk mengetahui (*goal of knowing*) haruslah dicapai dengan menggunakan metode atau cara-cara yang efisien dan akurat⁴³.

⁴⁰ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.2002

⁴¹ *Ibid*, hal 57

⁴² Riduawan. *Metode & Teknik Penyusunan Tesis*. Bandung: Alfabeta.2006

⁴³ Edi Kusnadi, *metodelogi penelitian: aplikasi praktis*. Ramayana Pers dan STAIN Metro. 2008.

Pengujian keakuratan data dari instrumen penelitian ini adalah dapat menggunakan skala. Skala yang digunakan penelitian ini adalah skala likert. Menurut Sugiyono, “skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis instrumen menggunakan angket dengan pemberian skor dengan ketentuan berikut.⁴⁴

SL : Selalu = 4

SR : Sering = 3

KD : Kadang- kadang = 2

TP : Tidak Pernah= 1

Adapun penyusunan item angket sebagai berikut.

Tabel 3.2
Lembar Angket

No	Pernyataan	Pilih salah satu Jawaban			
		Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1	Anak memiliki <i>gadget</i> sendiri	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
2	anak menggunakan <i>gadget</i> sebagai media pembelajaran	Selalu	Sering	Kadang-kadang	tidak pernah
3	<i>Gadget</i> digunakan oleh anak sebagai sarana penyimpanan data	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
4	Anak sering menggunakan <i>gadget</i> , untuk menambah pertemanan melalui media sosial	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
5	anak sering membawa <i>gadget</i> ketika berada diluar rumah	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
6	Anak menggunakan <i>gadget</i> untuk media pembelajaran darig	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
7	<i>Gadget</i> dapat mengembangkan kemampuan anak dalam dunia teknologi	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
8	Anak sering melakukan kerja sama antar kelompok di sekolah	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
9	Anak menggunakan <i>gadget</i> untuk menghubungi keluarga	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Alfabeth: Bandung: 2009. Hal.89

No	Pernyataan	Pilih salah satu Jawaban			
		Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
10	Anak menggunakan <i>gadget</i> sebagai media untuk membantu tugas atau PR sekolah	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
11	<i>Gadget</i> digunakan untuk menyimpan materi ajar dan tugas dari sekolah	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
12	Anak menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain game online	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
13	Durasi anak mengakses media sosial seperti youtube, tiktok, WA, FB, Ig lebih dari satu jam	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
14	Anak membawa <i>gadgetnya</i> ke kamar mandi,	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
15	Anak bermain <i>gadget</i> sambil jalan ke warung,	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
16	Anak melakukan perlawanan ketika <i>gadgetnya</i> di ambil	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
17	Anak mudah marah ketika orang tua melihat isi <i>gadget</i> anak	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
18	Anak sering berselisih atau bertengkar oleh saudaranya karena rebutan <i>gadget</i>	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
19	Anak menggunakan <i>gadget</i> untuk menggoda atau melakukan <i>bullying</i> dimedia sosial	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
20	Anak meminta <i>gadget</i> baru, untuk persaingan kebaruan model <i>gadget</i> dengan teman sebaya	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
21	Anak bekerja sama dalam mengerjakan tugas sekolah dengan <i>gadget</i>	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
22	Anak sering menyuruh saudaranya untuk melakukan pekerjaan rumah	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
23	Anak mementingkan kebutuhannya sendiri dalam penggunaan biaya <i>gadget</i>	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
24	Anak peduli terhadap lingkungan sekitar rumah	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
25	Anak menolong atau membantu pekerjaan rumah	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah

Pengujian intrumen adalah suatu pengujian item-item instrumen yang telah dibuat oleh penulis dengan menggunakan :

1. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan yang berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan

fungsi ukurnya. Singarimbun mengemukakan bahwa validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur itu mengukur apa yang ingin diukur.⁴⁵

Untuk mengukur validitas dalam analisis butir menggunakan teknik *korelasi product moment* dengan bantuan aplikasi *Excel* adapun rumus angka kasar sebagai berikut:

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

r = Koefisien korelasi product moment variabel x dan y

N = Jumlah Sampel

$\sum x$ = Jumlah Skor Item X

$\sum y$ = Jumlah Skor Nilai Item Y

$\sum xy$ = Jumlah Hasil Skor Rata-rata dari X dan Y

Kriteria pengujian, apabila r hitung > r tabel dengan taraf signifikansi 0,05 maka item soal tersebut valid dan sebaliknya, jika r hitung < r tabel maka item soal tersebut tidak valid.⁴⁶

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Kata lain dari keandalan adalah kemantapan, konsistensi, ketepatan atau akurasi.⁴⁷ Instrumen yang dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat

⁴⁵ Masri Singarimbun dan Sofian Effendi (ed), *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: Lembaga Penelitian, Pendidikan dan Penerangan Ekonomi Sosial (LP3ES). 1989. Hal. 122

⁴⁶ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. 2002

⁴⁷ Fred N. Kerlinger. *Asas – Asas Penelitian Behavioral*, terjemahan Landung R Simatupang. Yogyakarta: Gajah Mada University Press. 1990. Hal, 708

dipercaya. Apabila datanya benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kalipun diambil, tetap akan sama.

Untuk mencari reliabilitas peneliti menggunakan aplikasi *Excel* dan menggunakan rumus Alpha- Cronbach yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(K - 1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma \tau^2} \right]$$

Keterangan :

- r_{11} = Reliabilitas Instrumen
- k = Banyak Butir Pertanyaan/ Item Pertanyaan
- $\sum \sigma b^2$ = Jumlah Varians Butir
- $\sigma \tau^2$ = Varians Total

Dengan kriteria pengujian $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05. Maka, alat ukur yang digunakan tersebut reliabel (Arikunto, 2009: 109)

Apabila alat instrumen tersebut reliabel, maka kriteria penafsiran mengenai indeks kolerasi (r) yaitu:

- a. Antara 0,800-1,000 : sangat tinggi
- b. Antara 0,600-0,800 : tinggi
- c. Antara 0,400-0,600 : sedang
- d. Antara 0,200-0,400 : rendah
- e. Antara 0,000-0,200 : sangat rendah

(Arikunto, 2009: 75)

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan bantuan program SPSS.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini bertujuan dimaksudkan untuk mengetahui apakah populasi yang digunakan dalam penelitian ini mempunyai distribusi normal atau tidak. Dengan menggunakan rumus Kolmogorov Smirnov yaitu sebagai berikut:

Syarat Hipotesis yang digunakan :

H_0 : Distribusi variabel mengikuti distribusi normal

H_1 : Distribusi variabel tidak mengikuti normal

Statistik uji menggunakan :

$$D = \text{Max } |f_o(X_i) - s_n(xi)|; i = 1,2,3 \dots$$

Dimana :

$F_o(X_i)$ = Fungsi distribusi frekuensi kumulatif relatif dari distribusi teoritis dalam kondisi H_0

$S_n(X_i)$ = Distribusi frekuensi kumulatif dari pengamatan sebanyak n

Dengan cara membandingkan nilai D terhadap nilai D pada tabel Kolmogorof Smirnov dengan taraf α maka aturan pengambilan keputusan dalam uji ini adalah:

Jika $D \leq D$ tabel maka terima H_0

Jika $D > D$ tabel maka tolak H_0

Keputusan juga dapat diambil dengan berdasarkan nilai Kolmogorof Smirnov Z, jika $KSZ \leq Z\alpha$ maka terima H_0 demikian juga sebaliknya. Dalam perhitungan menggunakan software computer keputusan atas hipotesis yang diajukan dapat menggunakan nilai signifikansi (Asymp. Significance). Jika nilai signifikansinya lebih kecil α maka tolak H_0 demikian juga sebaliknya.⁴⁸

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya varians- varians dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel perilaku anak bersifat homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas Menggunakan rumus varians/ standar deviasi variabel X dan Y, dengan rumus:

$$s_x^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

$$s_y^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan :

- n = Jumlah responden
- $\sum x^2$ = Jumlah keseluruhan nilai x^2
- $\sum x$ = Jumlah keseluruhan nilai x
- $\sum Y^2$ = Jumlah keseluruhan nilai Y^2
- $\sum \gamma$ = Jumlah keseluruhan nilai γ

Setelah di jumlahkan secara keseluruhan kemudian dicari f hitung:

$$f = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}}$$

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Alfabeth: Bandung: 2009.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$: F_{tabel} dalam excel berarti data variabel X dan Y homogen.

G. Pengujian Hipotesis

Pengujian untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat antara X dan Y maka menggunakan analisis regresi sederhana. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan cara Regresi Linear Sederhana dengan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Agar mengetahui nilai a dan b menggunakan rumus:

$$a = \hat{Y} - bX$$

$$a = \frac{(\Sigma Y)(\Sigma X^2) - (\Sigma X)(\Sigma XY)}{n \cdot \Sigma x^2 - (\Sigma X)^2}$$

$$b = \frac{n \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{n \cdot \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2}$$

Keterangan:

\hat{Y} = nilai yang diprediksikan

a = konstanta atau bila harga X = 0

b = koefisien regresi

X = nilai variabel independen (X)

(Sugiyono, 2010: 188)

Selanjutnya untuk uji signifikansi menggunakan uji t dengan rumus:

$$t = \frac{b}{sb}$$

dengan kriteria uji adalah, “tolak H_0 dengan alternative H_a diterima jika $t_{hitung} > T_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05 dan dk n-2” (Sugiyono, 2010: 184).

Interpretasi koefisien kolerasi yaitu:

1. 0,00 - 0,199 : sangat lemah
2. 0,20 – 0,399 : lemah
3. 0,40 – 0, 599 : sedang
4. 0,60 – 0,799 : kuat
5. 0,80 – 1,000 : sangat kuat.⁴⁹

⁴⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV. 2009.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Hasil Penelitian

- a. Sejarah Desa Tempuran 12 B Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah

Desa Tempuran berdiri pada tahun 1936 yang didirikan oleh pemerintah kolonial Belanda yang dimana penduduknya berasal dari pulau Jawa sebanyak 445 kepala keluarga, yang di bagi menjadi 3 (tiga) bedeng yaitu: Endromulyo (Bedeng 12A), Endrorejo (Bedeng 12B), Endosari (Bedeng 12C). Ketiga perdukuan tersebut di bawah pemerintahan kepala Desa yang bernama Sastro Suwito. Beberapa tahun kemudian ketiga perdukuan tersebut berganti nama menjadi Tempuran, dikarenakan pada waktu itu, tempatnya pada tanggal 02 Febuari 1949, di perdukuan Endromulyo dipakai sebagai tempat pertempuran melawan penjajahan Belanda.⁵⁰

- b. Letak Geografis Desa Tempuran 12 B

Desa Tempuran Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah secara geografis dengan ketinggian 74,5 M dari permukaan laut. Luas wilayah yaitu 500.80 Ha. Jarak tempuh dengan pusat pemerintahan kabupaten 20 KM/jam. Sedangkan, jarak dengan pusat pemerintahan provinsi 40 km 1,5 jam.

⁵⁰ Dokumentasi, Monografi Desa Tempuran 12 B Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah, diakses pada tanggal 6 November 2021

Desa Tempuran adalah salah satu dari 14 Desa/kelurahan yang berada di wilayah Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah.

Berbatasan dengan:

- 1) Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Purwodadi
- 2) Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Liman Benawi
- 3) Sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Ganjar Agung Kota Metro
- 4) Sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Simbar Waringin.

Tampak dalam gambar peta berikut ini.



Gambar 4.1 Peta Desa Tempuran 12 B Lampung Tengah⁵¹

c. Demografi Desa Tempuran

Iklm Desa Tempuran, sebagai mana Desa-Desa lain di wilayah indonesia yaitu mempunyai iklim kemarau dan penghujan, hal tersebut mempunyai pengaruh langsung terhadap pola tanam yang ada di Desa Tempuran Kecamatan Trimurjo. Desa Tempuran mempunyai jumlah

⁵¹ Dokumentasi, Monografi Desa Tempuran 12 B Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah.

penduduk 5.168 jiwa berdasarkan data penduduk tahun 2013, yang tersebar dalam 8 dusun dengan perincian sebagaimana tabel berikut.

Tabel 4.1
Jumlah Penduduk 12 B

No	Dusun	Jumlah Penduduk
1	I	644
2	II	654
3	III	770
4	IV	706

Sumber: Data penduduk 2020/2021

d. Nama Kepala Pemerintahan Desa Tempuran

Sejarah kepala pemerintahan di Desa Tempuran Kecamatan Trimurjo sampai dengan saat ini yaitu :

Tabel 4.2
Sejarah Nama Kepala Pemerintahan

No	Periode	Nama Kepala Desa	Keterangan
1	1936 – 1938	Atmo Taruno/Dermoniangun	Ka. Desa Pertama
2	1938 – 1949	Sastroswito	Ka. Desa Kedua
3	1949 – 1959	C a t a m	Ka. Desa Ketiga
4	1959 – 1961	Suminto	Ka. Desa Keempat
5	1961 – 1971	Sastroswito	Ka. Desa Kelima
6	1971 – 1979	Sukarjo	Ka. Desa Keenam
7	1979 – 1985	Sunarmin	Ka. Desa Ketujuh
8	1985 – 1986	Suraji	Pjs
9	1986 – 1988	K.Supriyadi	Pjs
10	1988 – 1998	Sungkono	Ka. Desa Kedelapan
11	1998 – 1999	Rusman	Pjs
12	1999 – 2007	Slamet Widodo	Ka. Desa Kesembilan
13	2007 – 2013	Slamet Widodo	Ka. Desa Kesepuluh
14	2013 – 2019	Suroto	Ka. Desa Kesebelas
15	2019 – 2020	Suparman	Pjs
16	2020 – 2026	Slamet Widodo	Ka. Desa Keduabelas

Sumber: profil Desa teampuran 2020/2021

e. Sarana dan Prasarana Desa

Sarana dan Prasarana Desa Tempuran adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3
Sarana Prasarana Desa

No	Sarana / Prasarana	Jumlah	Keterangan
1	Sarana Ibadah		Baik
	• Masjid / Mushola	24	Baik
	• Pura	1	Baik
2	Sarana Pendidikan		Baik
	• PAUD / TK	2	Baik
	• SD/MI	6	Baik
3	Sarana Kesehatan		Baik
	• Puskesmas	1	Baik
	• Posyandu	8	Baik
4	Sarana Pemerintahan		Baik
	• Balai Desa	1	Baik
	• Kantor Desa	1	Baik
5	Sarana Keamanan		Baik
	• Pos Kamling	20	Baik
6	Sarana Transportasi		Baik
	• Jalan Dusun	15,880 km	Baik
	• Jalan Desa		Baik
	• Jembatan	6 unit	Baik
7	Sarana Olah Raga		Baik
	• Lapangan Bola Kaki	1	Baik
	a) Lapangan Bola Volly	4	Baik
	b) Lapangan Bulu Tangkis	2	Baik
8	Tanah Makam	1,75 ha	Baik

Sumber: profil Desa Tempuran 2020/2021.

f. Mata Pencaharian Penduduk

Desa Tempuran merupakan desa berbasis pertanian, maka sebagian besar penduduknya bermata pencaharian sebagai petani, maupun buruh tani namun selain sebagai petani dan buruh tani masyarakat Desa Tempuran juga memiliki mata pencaharian yang lain seperti yang terdata dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.4
Mata Pencaharian Penduduk

No	Mata pencaharian	Jumlah	Persentase
1	Pedagang	562	16%
2	Wiraswata	482	14%
3	PNS	312	9%
4	Buruh Tani	1105	32%
5	Petani	1015	29%

Sumber: profil Desa Tempuran 2020/2021

g. Sarana dan prasarana desa

Adapun sarana dan prasarana di desa Tempuran sebagai berikut.

Tabel 4.5
Sarana dan Prasarana Pemerintahan Tempuran Tahun 2020

No	Jenis Barang	Identitas Barang Spesifikasi	Keterangan
1	tanah balai desa	Ha	Baik
2	Tanah Kuburan/Makam	1,75 Ha	Baik
3	Tanah sekolahan		Baik
	SDN 01 TEMPURAN	480 M ²	Baik
	SDN 02 TEMPURAN	460 M ²	Baik
	SDN 03 TEMPURAN	450M ²	Baik
	SDN 4 TEMPURAN	520 ^m	Baik
4	Gedung Kantor/Balai Desa	1	Baik
5	Gedung TK	1	Baik
6	Speaker/Towa	1	Baik
7	Mice	2	Baik
8	Warles	4	Baik
9	Kendaraan Dinas/Sepeda Motor	1	Baik
10	Lemari Arsip (kayu)	1	Baik
11	Meja Kantor	13	Baik
12	Kursi plastic	200	Baik
13	Lemari Arsip (Stanllis)	1	Baik
14	Papan Informasi	2	Baik
15	Gambar Presiden dan wakil	2	Baik
16	Jam Dinding	1	Baik
17	Gambar Bupati dan wakil	1	Baik
18	Kursi kantor sock	6	Baik
19	Komputer	2	Baik
20	Laptop	3	Baik
21	Handy Talky	1	Baik
22	Buku Bacaan Perpustakaan	67	Baik
23	Papan Nama kantor	2	Baik
24	Papan Data Pemerintahan	48	Baik
25	Papan data PKK	3	Baik

No	Jenis Barang	Identitas Barang Spesifikasi	Keterangan
26	Kursi podium	-	-
27	Kursi kantor	10	Baik
28	Kursi kayu	1	Baik
29	Lemari Buku (Stanlis)	4	Baik
30	Bendera Merah Putih	2	Baik
31	Bendera panjang	60	Baik
32	Umbul-umbul	20	Baik
33	Steples besar	1	Baik
34	Kipas angin	60	Baik
35	Tempat sampah	1	Baik
36	Kichen Set	1	Baik
37	Kompor	1	Baik
38	Buku Profil Desa	1	Baik
39	Buku Agenda Desa	25	Baik
40	Printer Canon	1	Baik
41	Balai Desa	1	Baik
	Kantor sekretaris	1	Baik
	Computer	3	Baik
	Laptop	4	Baik

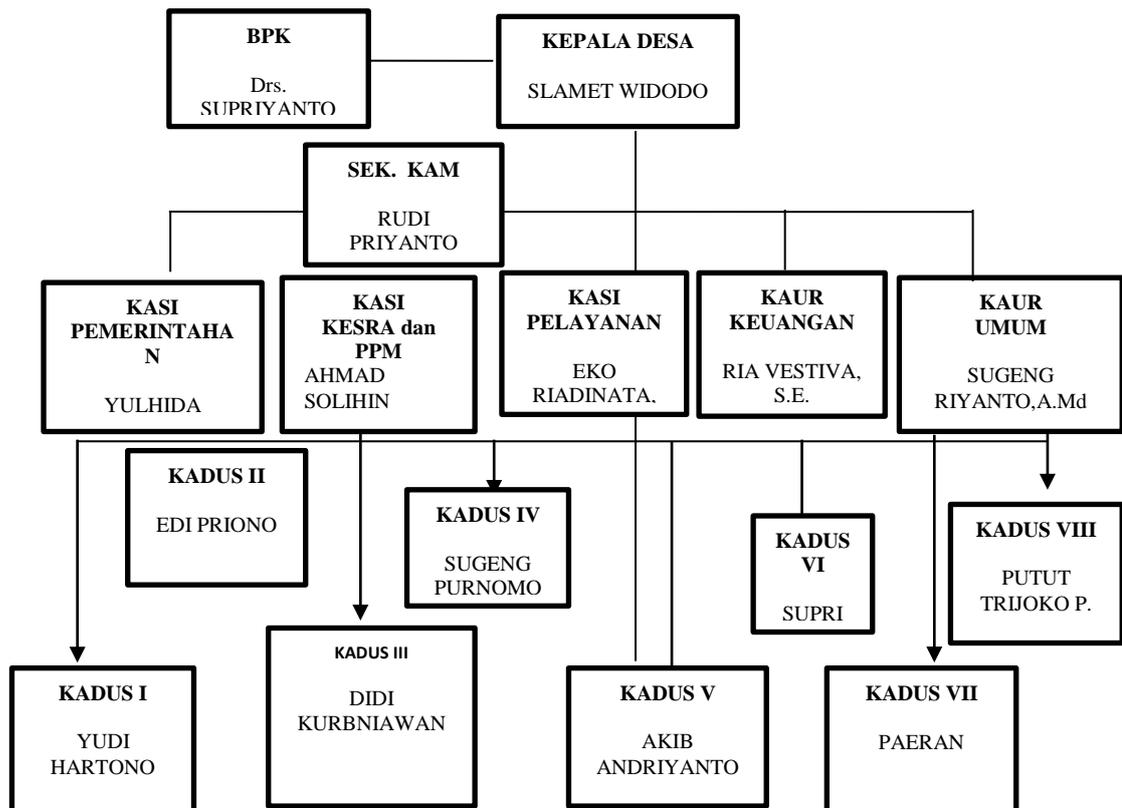
Sumber: profil Desa Tempuran 2020/2021.

h. Struktur Organisasi Pemerintahan Desa

Desa Tempuran menganut sistem kelembagaan Pemerintahan

Desa selengkapnya sebagai berikut:

Gambar 4.2
Struktur Organisasi Pemerintahan Tempuran
Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah



2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober 2021 sampai dengan tanggal 9 November 2021 di Desa Tempuran 12 B, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah anak umur 6-12 tahun di Desa Tempuran 12 B yang berjumlah 28 anak dan yang memiliki atau menggunakan *gadget*.

Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian yang digunakan berupa angket berjumlah 25 dari 2 variabel x dan y. Kemudian, angket tersebut dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk mengukur pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di Desa Tempuran Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah. Sehingga dapat di peroleh hasil yang dinyatakan valid secara keseluruhan 25 item angket.

a. Hasil Pengujian Instrumen

1) Uji Validitas

Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang dilakukan, terdapat 25 item pernyataan angket yang di ujikan kepada 28 orang diluar dari responden. Hai ini bertujuan untuk mengetahui seberapa soal yang valid untuk bisa di gunakan sebagai penelitian selanjutnya dan di sebar kepada responden sesungguhnya. Berikut hasil uji instrumen yang dilakukan

Tabel 4.8
Data Uji Validitas 1

No Item	R Hitung	T Tabel	Keterangan
1.	0,313	0,374	Tidak Valid
2.	0,435	0,374	Valid
3.	0,595	0,374	Valid
4.	0,669	0,374	Valid
5.	0,558	0,374	Valid
6.	0,168	0,374	Tidak Valid
7.	0,390	0,374	Valid
8.	0,473	0,374	Valid
9.	0,463	0,374	Valid
10.	0,570	0,374	Valid
11.	0,409	0,374	Valid
12.	0,520	0,374	Valid
13.	0,481	0,374	Valid
14.	0,481	0,374	Valid
15.	0,471	0,374	Valid
16.	0,439	0,374	Valid
17.	0,601	0,374	Valid
18.	0,500	0,374	Valid
19.	0,416	0,374	Valid
20.	0,753	0,374	Valid
21.	0,394	0,374	Valid
22.	0,650	0,374	Valid
23.	0,437	0,374	Valid
24.	0,397	0,374	Valid
25.	0,405	0,374	Valid

Sumber: data uji validitas di luar responden tahun 2021/2022

Berdasarkan hasil pengujian data di luar responden terdapat 23 item angket pernyataan valid dan 2 item angket pernyataan tidak valid. Pernyataan yang tidak valid digantikan soal item pernyataan angket yang baru. Berikut data item angket yang sudah diganti item pernyataan baru.

Tabel 4.9
Data Uji Validitas 2

No Item	R Hitung	T Tabel	Keterangan
26.	0,515	0,374	Valid
27.	0,435	0,374	Valid
28.	0,595	0,374	Valid
29.	0,669	0,374	Valid
30.	0,558	0,374	Valid

No Item	R Hitung	T Tabel	Keterangan
31.	0,541	0,374	Valid
32.	0,390	0,374	Valid
33.	0,473	0,374	Valid
34.	0,463	0,374	Valid
35.	0,570	0,374	Valid
36.	0,409	0,374	Valid
37.	0,520	0,374	Valid
38.	0,481	0,374	Valid
39.	0,481	0,374	Valid
40.	0,471	0,374	Valid
41.	0,439	0,374	Valid
42.	0,601	0,374	Valid
43.	0,500	0,374	Valid
44.	0,416	0,374	Valid
45.	0,753	0,374	Valid
46.	0,394	0,374	Valid
47.	0,650	0,374	Valid
48.	0,437	0,374	Valid
49.	0,397	0,374	Valid
50.	0,405	0,374	Valid

Sumber: data tahun 2021/2022 hasil uji angket

Berdasarkan hasil pengujian validitas tabel diatas menggunakan rumus *korelasi product moment* dengan bantuan aplikasi *Excel* terdapat 25 angket yang dinyatakan valid, sehingga 25 item angket dapat diujikan pada penelitian pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di Desa Tempuran 12 B.

2) Uji Reliabilitas

Berdasarkan uji reliabilitas dengan rumus Alpha- Cronbach dan bantuan *excel*. Maka, jumlah item 25 angket, dengan hasil skor akhir yaitu $500,274 > 0,05$ artinya data tersebut reliabel yang dinyatakan dengan kriteria penilaian sedang.

3. Pengujian Hipotesis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Maka, untuk menguji normalitas terdapat rumusan hipotesis yaitu sebagai berikut.

a) Jika probabilitas (Sig) $> 0,05$, maka H_0 diterima.

b) Jika probabilitas (Sig) $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

Penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorof –smirnov* dengan bantuan SPSS dengan hasil tertera sebagai berikut.

Tabel 4.10
Hasil Uji Normalitas

		C	Unstandardized Residual
N			28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		,0000000
	Std. Deviation		3,47323304
Most Extreme Differences	Absolute		,101
	Positive		,101
	Negative		-,081
Test Statistic			,101
Asymp. Sig. (2-tailed)			,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

Berdasarkan hasil uji normalitas dapat diperoleh nilai (Sig) sebesar $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas sampel bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi bervariasi homogen atau tidak. Maka kriteria pengujian sebagai berikut.

- a) Jika probabilitas (Sig) > 0,05, maka distribusi data homogen
- b) Jika Probabilitas (Sig) < 0.05, maka distribusi data tidak homogen.

Tabel 4.11
Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Penggunaan *gadget* anak

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
8,008	1	54	,007

Berdasarkan hasil analisis tabel diatas, diperoleh nilai (Sig) yaitu $0,007 < 0,05$ maka dengan kata lain hasil distribusi data yaitu homogen karena nilai hitung < rtabel.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh penggunaan *gadget* anak terhadap perilaku sosial anak. Pengujian hipotesis ini menggunakan rumus regresi linier sederhana dan bantuan spss diperoleh hasil pada tabel berikut.

Tabel 4.12
Kolerasi Penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,769 ^a	,591	,576	3,53940

a. Predictors: (Constant), penggunaan *gadget* anak

Tabel 4.13
Koefisien Penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3,686	2,861		1,288	,209
penggunaan <i>gadget</i> anak	,425	,069	,769	6,135	,000

a. Dependent Variable: perilaku sosial anak

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan rumus analisis regresi sederhana dan SPSS diperoleh sebagai berikut.

1. nilai constant (a) sebesar 3,686 dan konstanta (b) sebesar 0,425 sehingga persamaan regresinya yaitu $Y = 3,686 + 0,425x$
2. Maka koefisien regresi x sebesar 0,425 menyatakan bahwa penambahan 1% nilai penggunaan *gadget* anak. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh variabel x dan y adalah positif.
3. Uji t untuk menguji signifikan konstanta dan variabel independen pengaruh penggunaan *gadget* (x).

Hipotesis dalam uji t yaitu:

H_0 : tidak ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di Desa Tempuran Trimurjo Lampung Tengah.

H_1 : ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di Desa Tempuran Trimurjo Lampung Tengah.

Kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut.

1. Apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$ dengan $dk = n-2$ dan $\alpha 0,05$ maka H_0 ditolak. Sebaliknya H_1 di terima.
2. Apabila probabilitas (sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Sebaliknya H_1 diterima.

Diperoleh T_{hitung} untuk penggunaan *gadget* sebesar $6,135 > T_{tabel}$ sebesar $1,70$ hal ini berarti H_0 di tolak H_1 diterima, dengan kata lain penggunaan *gadget* anak berpengaruh terhadap perilaku sosial anak. Apabila kita melihat probabilitasnya (sig) $0,000 < 0,05$ dengan demikian H_0 di tolak H_1 diterima. Berarti pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak signifikan. Hubungan antara pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak sebesar $0,769$ termasuk kategori tingkat hubungan yang “kuat” dengan kadar determinasi sebesar $0,591$ yang berarti penggunaan *gadget* anak berpengaruh terhadap perilaku sosial anak sebesar $59,9\%$ sisanya $40,1\%$ dipengaruhi faktor lain.

B. Pembahasan

Gadget menjadi alat elektronik yang banyak di minati oleh berbagai kalangan baik dewasa maupun anak-anak. Karena, *Gadget* dapat membantu pekerjaan manusia untuk lebih mudah dan praktis. Penggunaan *gadget* di berbagai kalangan dan di berbagai tempat sudah tidak asing lagi, salah satunya di Desa Tempuran 12 B. Terdapat 28 anak-anak yang berusia 6-12 tahun menggunakan atau memiliki *gadget* yang alasan utamanya untuk kepentingan

pendidikan, mereka sering menggunakan *gadget* miliknya sendiri untuk mengerjakan tugas kelompok maupun tugas sekolah individu. Anak-anak di Desa Tempuran 12 B juga mengembangkan bakat lewat aplikasi-aplikasi tertentu yang dapat meningkatkan kreativitasnya. Selain itu juga, anak-anak di Desa Tempuran 12 B menggunakan *gadget* miliknya sendiri untuk menonton video animasi, bermain sosial media dan bermain *game online*.

Oleh karena itu berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan item angket yang sudah diujikan menggunakan uji validitas hasilnya 25 item angket dinyatakan valid. Berdasarkan uji rebiabilitas terdapat jumlah item 25 angket, diperoleh hasil skor akhir yaitu $500,274 > 0,05$ $T_{hitung} > T_{tabel}$ dalam arti data tersebut reliabel yang dinyatakan dengan kriteria penilaian sedang. Berdasarkan hasil uji normalitas dapat diperoleh nilai (Sig) sebesar $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Sedangkan, berdasarkan hasil analisis homogenitas diperoleh nilai (Sig) yaitu $0,007 > 0,05$ yang artinya $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka dengan kata lain hasil distribusi data yaitu homogen.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan rumus regresi linier sederhana diperoleh T_{hitung} untuk penggunaan *gadget* sebesar $6,135 > T_{tabel}$ sebesar 1,70 hal ini berarti H_0 di tolak H_1 diterima, dengan kata lain penggunaan *gadget* anak berpengaruh terhadap perilaku sosial anak. Apabila kita melihat probabilitasnya (sig) $0,000 < 0,05$ dengan demikian H_0 di tolak H_1 diterima. Berarti pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak signifikan. Hubungan antara pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku

sosial anak sebesar 0,769 termasuk kategori tingkat hubungan yang “kuat” dengan kadar determinasi sebesar 0,591 yang berarti penggunaan *gadget* anak berpengaruh terhadap perilaku sosial anak berdampak negatif sebesar 59.9% dan sisanya 40,1% berdampak positif. Perilaku sosial yang terdapat pada anak yaitu dengan adanya pembangkangan atau sikap melawan terhadap orang tua serta saudara, sering berselisih sesama saudaranya karena rebutan *gadget*, mementingkan diri sendiri, bersaing dengan temannya menggunakan kebaruan aplikasi atau *gadget* sikap bersimpati yang kurang terhadap saudara atau masyarakat sekitar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di Desa Tempuran. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh *T*hitung sebesar 6,135. Sementara, nilai *T*tabel pada taraf signifikansi 5% dengan $N = 28$, maka dapat diperoleh *T*tabel sebesar 1,70. Kemudian variabel memiliki tingkat signifikansi atau probabilitas $0,000 < 0,05$ yang artinya signifikan. Jadi diperoleh nilai *T*hitung $>$ *T*tabel yaitu $6,135 > 1,70$ maka H_0 di tolak H_1 diterima. Hubungan antara pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak sebesar 0,769 termasuk kategori tingkat hubungan yang “kuat” dengan kadar determinasi sebesar 0,591 yang berarti penggunaan *gadget* anak berpengaruh terhadap perilaku sosial anak berdampak negatif sebesar 59.9% dan sisanya 40,1% berdampak positif. Maka dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini, penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap perilaku sosial anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Pada Anak Di Desa Tempuran Trimurjo Lampung Tengah”. Maka peneliti memberikan saran terhadap orang tua atau wali anak sebagai berikut.

1. Orang tua atau wali anak harus memiliki kontrol terhadap anaknya dalam penggunaan *gadget* agar tidak terjadi penyimpangan negatif.

2. Sebaiknya orang tua juga memberikan peraturan atau pemantauan yang ketat dalam waktu penggunaan *gadget* dan mendampingi anak ketika menggunakan *gadget* untuk mengetahui penggunaan *gadget* pada anaknya.
3. Orang tua atau wali juga, jangan selalu menuruti atau mengikuti kemauan anak tentang penggunaan atau pembiayaan pada *gadget* karena hal ini juga dapat mencegah penggunaan *gadget* yang berlama-lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. *Perkembangan Peserta Didik Dan Bimbingan Belajar*. Yogyakarta: Depublish, 2012.
- Anggraini, Eka. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing, 2019.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.2002.
- B. A, Derry Iswidharmanjaya. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia
- Baushman & Baumeister. *Social Psychology and Human Nature*. Belmont: Wadsworth Cengage Learning.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya .2013.
- Elizabeth B, Hurlock. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga, 2008.
- Ibrohim, Rusli. *Pembinaan Perilaku Sosial Melalui Penjas*. Jakarta: Ditjen Disdakmen, Depdiknas. 2001.
- Izzuddin Taufiq, Muhammad. *At Ta`Shil Al Islam Lil Dirasaat An Nafsiya; Panduan Lengkap Dan Praktis Psikologi Islam, Terj. Sari Nurulita*. Jakarta: Gema Insani Press, 2006.
- John W, Santrock. *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga. 2002.
- J Dwi , Suyanto dan Narwoko. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan edisi Ketiga*. Jakarta: Prenada Media Group
- Kerlinger, N fred. *Asas – Asas Penelitian Behavioral*, terjemahan Landung R Simatupang. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 1990.
- Kusnadi, Edi. *metodelogi penelitian: aplikasi praktis*. Ramayana Pers dan STAIN Metro, 2008.
- Latif, Abdul. *Pendidikan Berbasis Kemanusiaan*. Bandung: Refika Aditama, 2009.
- Montalalu. *Materi Pokok Bermain Dan Permainan Anak*. 2008.

- Nadhila, Isna. *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern*. Jakarta: Penamadani. 2013.
- Nazir, Moh. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2005.
- Noegroho, Agoeng. *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010.
- Novasari, Tria “*Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Sosial (Studi pada Siswa Kelas X SMKN 5 Surabaya)*”. *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, Vol 3, 4 . 2016.
- Priyatna, Andri. *Parenting di Dunia digital*. Jakarta: PT. Gramedia, 2012.
- Rahman Saleh, Abdul. *Psikologis: Suatu Pengantar Dalam Persepektif Islam*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Rakhmat, Jalaludin. *Psikologis Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- Riduawan. *Metode & Teknik Penyusunan Tesis*. Bandung: Alfabeta.2006.
- Singarimbun, Masri dan Sofian Effendi (ed), *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: Lembaga Penelitian, Pendidikan dan Penerangan Ekonomi Sosial (LP3ES). 1989.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Alfabeth: Bandung: 2009.
- Sujiono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta; Raja Grafindo Persada, 2006.
- Sukatin & M. Shoffa Saifillah Al-Faruq . *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Depublish. 2020.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Walgito, Bimo. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: ANDI, 2004.
- Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya). 2004.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian



Lampiran 2

KISI-KISI ANGKET

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI DESA TEMPURAN TRIMURJO LAMPUNG TENGAH

Jenis Variabel	Indikator	Butir soal	Skala
Penggunaan <i>Gadget</i> anak	Kepemilikan atau kepentingan pada <i>gadget</i>	1, 2, 3, 4,14.	Skala Likert
	Penggunaan <i>gadget</i> secara positif	5, 9, 10, 11, 12,15.	
	Penggunaan <i>gadget</i> secara negatif	7, 13, 20,21	
Perilaku sosial anak	Pembangkangan	18	
	Agresi	19,17	
	Bertengkar	23	
	Menggoda	24	
	Persaingan	22	
	Kerja sama	8,	
	Tingkah laku berkuasa	16	
	Mementingkan diri sendiri	19,	
Simpati	6,25		

Lampiran 3

TEKNIK PENGUMPULAN DATA ANGKET PENELITIAN

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI DESA TEMPURAN TRIMURJO LAMPUNG TENGAH

1. Petunjuk Pengisian

- Bacalah pertanyaan dengan baik dan teliti sebelum anda menjawab pertanyaan.
- Pilihlah salah satu jawaban dan diberi tanda checklist (✓)
- Untuk kelancaran penelitian, mohon diisi dengan jawaban sesuai dengan pribadi data anak.

2. Identitas Responden

- Nama :
- Umur :
- Jenis Kelamin :
- Asal sekolah :
- Agama :
- Aplikasi apa saja yang dibuka saat menggunakan *gadget*?

.....
.....
.....

No	Pernyataan	Pilih salah satu Jawaban			
		Sangat Sesuai ✓	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai
1.	Anak memiliki <i>gadget</i> sendiri	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai
2	anak menggunakan <i>gadget</i> sebagai media pembelajaran	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	Kurang sesuai	Tidak sesuai
3	<i>Gadget</i> digunakan oleh anak sebagai sarana penyimpanan data	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	Tidak sesuai
4	Anak sering menggunakan <i>gadget</i> , untuk menambah pertemanan melalui media sosial	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
5	anak sering membawa <i>gadget</i> ketika berada diluar rumah	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
6	Anak menggunakan <i>gadget</i> untuk media pembelajaran darig	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai

No	Pernyataan	Pilih salah satu Jawaban			
		Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
7	<i>Gadget</i> dapat mengembangkan kemampuan anak dalam dunia teknologi	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
8	Anak sering melakukan kerja sama antar kelompok di sekolah	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
9	Anak menggunakan <i>gadget</i> untuk menghubungi keluarga	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
10	Anak menggunakan <i>gadget</i> sebagai media untuk membantu tugas atau PR sekolah	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
11	<i>Gadget</i> digunakan untuk menyimpan materi ajar dan tugas dari sekolah	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
12	Anak menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain game online	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
13	Durasi anak mengakses media sosial seperti youtube, tiktok, WA, FB, Ig lebih dari satu jam	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
14.	Anak membawa <i>gadget</i> nya ke kamar mandi,	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
15.	Anak bermain <i>gadget</i> sambil jalan ke warung,	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
16.	Anak melakukan perlawanan ketika <i>gadget</i> nya di ambil	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
17.	Anak mudah marah ketika orang tua melihat isi <i>gadget</i> anak	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
18.	Anak sering berselisih atau bertengkar oleh saudaranya karena rebutan <i>gadget</i>	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
19.	Anak menggunakan <i>gadget</i> untuk menggoda atau melakukan <i>bullying</i> di media sosial	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
20.	Anak meminta <i>gadget</i> baru, untuk persaingan kebaruan model <i>gadget</i> dengan teman sebaya	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
21.	Anak bekerja sama dalam mengerjakan tugas sekolah dengan <i>gadget</i>	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
22.	Anak sering menyuruh saudaranya untuk melakukan pekerjaan rumah	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
23.	Anak mementingkan kebutuhannya sendiri dalam penggunaan biaya <i>gadget</i>	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
24.	Anak peduli terhadap lingkungan sekitar rumah	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai
25.	Anak menolong atau membantu pekerjaan rumah	Sangat Sesuai ✓	Sesuai	kurang sesuai	tidak sesuai

A. DOKUMENTASI

1. Petunjuk Pelaksanaan

- a. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data pokok yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian
- b. Dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh data-data penunjang yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian
- c. Waktu pelaksanaan dapat berubah sesuai perkembangan situasi dan kondisi di lapangan, sampai peneliti memperoleh data yang diinginkan.

2. Pedoman Dokumentasi

No.	Dokumen yang dicari	Hasil	
		Ada	Tidak Ada
1.	Profil Desa	√	
2.	Gambar peta	√	
3	Struktur Organisasi	√	

Lampiran 7

3. Uji Reabilitas

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Total		
1	2	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	1	1	1	78		
2	2	2	1	1	1	3	4	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	40		
3	1	1	1	1	1	4	3	1	4	2	1	1	1	2	4	4	1	1	1	1	1	1	1	2	1	42		
4	3	2	2	2	2	4	4	1	1	2	2	2	4	3	2	2	2	1	3	1	3	1	2	2	1	54		
5	1	1	1	1	2	3	1	1	4	2	4	1	3	2	4	1	3	1	1	1	4	1	1	1	4	49		
6	1	2	4	2	3	4	4	1	4	1	2	2	2	2	3	1	2	1	4	1	3	3	2	3	1	58		
7	4	4	4	1	1	4	4	1	4	4	1	2	4	4	4	2	3	4	1	4	1	4	4	4	2	75		
8	1	2	1	2	1	3	1	1	1	1	1	2	1	4	3	1	4	2	2	1	1	1	4	1	1	43		
9	4	1	2	2	3	4	2	1	4	4	3	1	3	2	2	1	2	1	4	3	2	2	4	4	4	65		
10	1	3	2	1	1	4	2	2	4	2	2	1	1	4	1	2	1	1	1	4	1	1	1	3	2	48		
11	2	2	2	1	2	4	2	1	2	2	2	2	2	4	2	4	1	3	1	4	2	1	4	1	2	55		
12	4	1	2	4	1	4	4	1	4	2	4	1	2	4	4	2	2	3	1	4	4	3	3	2	2	68		
13	4	1	3	2	2	3	2	1	1	4	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	4	45		
14	1	4	2	2	2	4	4	2	4	3	1	1	4	4	4	1	3	4	1	2	1	1	3	1	2	61		
15	1	1	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	4	2	4	1	1	3	1	1	2	1	1	3	3	50		
16	4	4	3	4	4	4	2	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	2	3	84		
17	4	1	2	2	2	3	2	1	4	4	1	2	4	1	1	1	1	3	1	1	4	1	1	1	4	52		
18	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	2	4	3	1	4	4	4	4	2	4	87		
19	4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	88		
20	4	4	4	2	3	4	4	1	4	4	3	2	4	4	2	4	2	1	1	4	3	2	1	2	4	73		
21	3	1	2	3	4	3	3	4	4	1	4	1	1	3	4	1	3	1	1	2	3	2	1	1	2	58		
22	4	1	4	1	2	4	4	2	4	4	1	2	2	4	4	1	1	2	2	3	1	4	4	4	4	69		
23	4	2	3	1	2	4	2	2	1	1	1	1	2	4	1	1	2	2	1	1	2	4	1	1	3	49		
24	3	1	1	2	2	2	1	2	4	1	1	1	1	2	4	1	1	3	4	1	1	2	1	3	4	49		
25	4	4	3	3	3	4	2	4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	3	4	4	4	4	2	4	4	86		
26	1	3	2	4	1	4	4	4	3	4	1	1	4	4	4	1	1	2	2	1	1	4	1	3	4	64		
27	4	4	2	3	4	4	1	4	1	4	3	1	2	4	2	1	1	2	1	1	2	1	4	1	1	58		
28	4	3	2	3	4	4	1	4	4	4	1	1	1	4	4	1	1	2	1	1	1	1	4	1	1	58		
																											208,5873	varians tol
varians butir	1,78	1,56	1,13	1,25	1,20	0,39	1,45	1,56	1,45	1,4	1,34	0,60	1,52	1,04	1,52	1,34	1,36	1,16	1,70	1,99	1,53	1,61	1,84	1,29	1,65	34,67	varians bu	

Lampiran 7

4. Uji Normalitas data (x) dan (y)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3,686	2,861		1,288	,209
penggunaan gadget anak	,425	,069	,769	6,135	,000

a. Dependent Variable: perilaku sosial anak

		Unstandardized Residual
N		28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,47323304
Most Extreme Differences	Absolute	,101
	Positive	,101
	Negative	-,081
Test Statistic		,101
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

Lampiran 8

5. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

penggunaan *gadget* anak

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
8,008	1	54	,007

ANOVA

penggunaan *gadget* anak

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	5284,571	1	5284,571	83,652	,000
Within Groups	3411,357	54	63,173		
Total	8695,929	55			

Lampiran 9

6. Uji hipotesis variabel (x) dan (y)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,769 ^a	,591	,576	3,53940

a. Predictors: (Constant), penggunaan *gadget* anak

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	471,540	1	471,540	37,641	,000 ^b
	Residual	325,710	26	12,527		
	Total	797,250	27			

a. Dependent Variable: perilaku sosial anak

b. Predictors: (Constant), penggunaan *gadget* anak

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3,686	2,861		1,288	,209
	penggunaan <i>gadget</i> anak	,425	,069	,769	6,135	,000

a. Dependent Variable: perilaku sosial anak

OUTLINE

PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI DESA TEMPURAN TRIMURJO LAMPUNG TENGAH

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN NOTA DINAS

ABSTRAK

HALAMAN ORSINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Penelitian
- F. Manfaat Penelitian
- G. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Konsep Teori Variabel Terikat
 - 1. Pengertian Penggunaan *Gadget* Anak
 - 2. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*
 - 3. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*
 - 4. Manfaat dan Resiko Penggunaan *Gadget* pada Anak

- B. Konsep Teori Variabel Bebas
 - 1. Pengertian Perilaku Sosial Anak
 - 2. Bentuk-bentuk Perilaku Sosial
 - 3. Aspek-aspek Perilaku
 - 4. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial
 - 5. *Gadget* Mempengaruhi Perilaku Sosial Anak
- C. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
- C. Populasi, Sample dan Teknik Sampling
- D. Teknik Pengumpulan Data
- E. Instrumen Penelitian
 - 1. Uji Validitas
 - 2. Uji Reliabilitas
 - 3. Teknik Analisis Data
 - 4. Uji Normalitas
 - 5. Uji Homogenitas
 - 6. Pengujian Hipotesis

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 - 3. Hasil Pengujian Hipotesisi
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



**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) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-3706/In.28.1/J/TL.00/09/2021
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Wellfarina Hamer (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : **SITI ALFINAH**
NPM : 1801082007
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris IPS
Judul : **PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK
DI DESA TEMPURAN TRIMURJO LAMPUNG TENGAH**

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, 17 September 2021

Ketua Jurusan,



Tubagus Ali Rachman Puja

Kesuma M.Pd

NIP 19880823 201503 1 007

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik. Untuk memastikan keasliannya, silahkan scan QRCode.



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

Ja an Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725); fksimili (0725) 47296; website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

Nama Mahasiswa : Siti Alfinah Jurusan : Tadris IPS
NPM : 1801082007 Semester/TA : 6

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	21 Juni 2022	Welfarina Hammer	Acc Skripsi BAB I, II, III	

Mengetahui
Ketua Jurusan

TB. Ali Ashimani P.k, M. Pd
NIP. 19 8802 232150 31007

Dosen Pembimbing

Welfarina Hammer, M.pd
NIP. 199202182019032010



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

Ja an Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725); fksimili (0725) 47296; website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

Nama Mahasiswa : Jurusan :

NPM : Semester/TA :

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1-	15 October 2021	Welfarina Hammer	APD Skripsi Acc	

Mengetahui
Ketua Jurusan

TB. Ari Basri M. Pd
NIP. 198008232015031007

Dosen Pembimbing

Welfarina Hammer
NIP. 199202182019032016



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

Ja an Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iningmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725); fksimili (0725) 47296; website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

Nama Mahasiswa : Jurusan :

NPM : Semester/TA :

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	²⁸ 28 Okto	Wellfarina Hamer	Skripsi Bab 1-v Revisi Pembahasan dan uji validitas	
2.		Wellfarina Hamer	Revisi Tabel latar belakang ditambahi	
3		Wellfarina Hamer	Revisi Revisi linter Sederhana p Acc munagosa	

Mengetahui
Ketua Jurusan

TB. Ali Rachman. P.k, M.Pd
NIP. 198808232015031007

Dosen Pembimbing

Wellfarina Hamer
NIP. 199202182019032010



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
KECAMATAN TRIMURJO
KAMPUNG TEMPURAN

Jalan Buton No. 34 Kode Pos 34172

Nomor : 470/ 778 /K.6/2021
Lampiran : -
Perihal : **Balasan**

Kepada Yth.
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Merujuk surat yang masuk pada kami dengan nomor surat **B-4143/In.28/D.1/TL/L.00/10/2021** tertanggal 21 Oktober 2021, tentang permohonan Izin melaksanakan Research untuk menyelesaikan Tugas Akhir dari Mahasiswa saudara di Kampung kami. Dengan ini kami sampaikan bahwa pada dasarnya permohonan izin saudara pada prinsipnya kami setuju, untuk mahasiswa sebagai berikut :

Nama : SITI ALFINAH
NPM : 1801082007

Demikianlah Surat ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Tempuran, 21 Oktober 2021

Kepala Kampung Tempuran





**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) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT

TUGAS Nomor: B-4144/In.28/D.1/TL.01/10/2021

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

Nama : **SITI ALFINAH**
NPM : 1801082007
Semester : 7 (Tujuh)
Kursus : Tadris IPS

- Untuk:
1. Melakukan observasi/survey di DESA TEMPURAN, guna mengumpulkan data (materi) guna melengkapi penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul " PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DI DESA TEMPURAN TRIMURJO LAMPUNG TENGAH ".
 2. Waktu yang diberikan adalah sejak tanggal Surat Tugas ini diterbitkan sampai dengan selesai.

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

Dikeluarkan : Metro
pada : 21 Oktober 2021
On

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



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

Mengetahui,
Kantor Lokal



SLAMET WIDODO





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

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

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-1244/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 : Siti Alfinah
NPM : 1801082007
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Tadris IPS

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2021 / 2022 dengan nomor anggota 1801082007

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 sepenuhnya.

Metro, 22 November 2021
Kepala Perpustakaan

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

RIWAYAT HIDUP



Siti Alfinah lahir di Serang pada tanggal 10 Juni 2000. Alfin merupakan anak perempuan pertama dari dua bersaudara, merupakan pasangan dari Bapak Sofyan Hadi dan Ibu Nakilah. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SDN Samparwadi 2 selesai pada tahun 2012, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di MTS Al-Fathaniyah Cipocok Jaya Kota Serang selesai pada tahun 2015, dan Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Tirtayasa. Ketiga jenjang pendidikannya di jalankan dengan lancar. Sehingga pada tahun 2018 penulis melanjutkan jenjang pendidikannya di Perguruan Tinggi tepatnya di IAIN Metro. Progam Studi Tadris IPS, selama melanjutkan studinya penulis juga pernah bergabung menjadi pengurus HMJ periode 2019/2020 dan menjadi pengurus di DEWAN EKSEKUTIF MAHASISWA IAIN METRO periode 2021/2022.