

Kode>Nama Rumpun Ilmu: /Teknik Infromatika

LAPORAN AKHIR PENELITIAN



PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI PAUD TAMBUSAI

TIM PENGUSUL

KETUA : Deddy Gusman, S.Kom., M.Ti
ANGGOTA 1 : Dr. Nurmalina, M.Pd. NIDN
ANGGOTA 2 : Refni Risma Juita


**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
TAHUN AJARAN 2020/2021**

**HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI**

Judul Penelitian : Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Paud Tambusai
Kategori Penelitian : Teknik Informatika
Ketua : Deddy Gusman, S.Kom.,M.T.I.
a. NIP/NIDN : 096542160/1005088602
b. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
c. Program Studi : S1 Teknik Informatika
d. No. Telp : 08132844422
e. e-mail : deddyg@mail.com
Anggota Peneliti (1) :
a. Nama Lengkap : Dr. Nurmalina, M.Pd.
b. NIDN/NIP : 1005038504/109542104
c. Program Studi : S1 PG PAUD
Anggota Peneliti (2) :
a. Nama Lengkap : Refni Risma Juita
b. NIDN/NIM : 1855201033
c. Program Studi : Teknik Informatika
Anggota Peneliti (3) :
a. Nama Lengkap :
b. NIDN/NIP :
c. Program Studi :
Lokasi Penelitian : PAUD Tambusai
Biaya Usulan : 2.250.000

Bangkinang, 27 Januari 2021

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai,


E. M. H. Azriadi, M.Sc.
NIP-TT

Ketua Pelaksana,



Deddy Gusman, S.Kom.,M.T.I.
NIP-TT

Menyetujui,
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Ketua,


Ns. Apriza, S. Kep.M. Kep
NIP-TT 096.542.024

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

Judul Penelitian : Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Emosioanl Anak Usia Dini

1. Tim Peneliti :

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Program Studi
1.	Deddy Gusman, S.Kom.,M.TI.		Teknik Informatika	T. Informatika
2.	Dr. Nurmalina, M.Pd.	Lektor	Pendidikan B. Indonesia	PG PAUD
3.	Refni Risma Juita	Mahasiswa		

2. Objek Penelitian penciptaan (jenis material yang akan diteliti dan segi penelitian): anak

3. Masa Pelaksanaan

Mulai : bulan November tahun 2020

Berakhir : bulan Januari tahun 2021

5. Lokasi Penelitian Bangkinang

7. Instansi lain yang terlibat (jika ada, dan uraikan apa kontribusinya)

“PAUD Tambusai”

8. Skala perubahan dan peningkatan kapasitas sosial kemasyarakatan dan atau pendidikan yang ditargetkan

“Efektivitas pemanfaatan penggunaan Gadget”

9. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran (tuliskan nama terbitan berkala ilmiah internasional bereputasi, nasional terakreditasi, atau nasional tidak terakreditasi dan tahun rencana publikasi)

“Nasional”

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
ABSTAK	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	4
C. Perumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	6
1. Konsep Gadget	6
2. Konsep Anak Usia Dini	8
3. Konsep Perkembangan Anak Usia Dini	10
B. Penelitian yang Relevan	12
C. Kerangka Berfikir.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	15
B. Tempat dan Waktu Penelitian	15
C. Sumber Data	16
D. Teknik Pengumpulan Data.....	17
E. Teknik Pengabsahan Data.....	18
F. Teknik Analisis Data.....	18
BAB IV RANCANGAN ANGGARAN DAN JADWAL PENELITIAN	
A. Rancangan Anggaran Penelitian	20
B. Jadwal Penelitian	20
BAB V HASIL PENELITIAN	
BAB VI PENUTUP	
A. Simpulan	
B. Saran	
DAFTAR PUSTAKA	21
LAMPIRAN	22

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi yang pemakaiannya merata pada semua usia, termasuk anak-anak usia di bawah 5 tahun (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2015). Pada masa ini, anak memiliki peningkatan perkembangan yang cukup cepat pada seluruh aspek perkembangan, baik pada perkembangan motorik, bicara-bahasa maupun perkembangan sosialisasi-kemandirian (Rumini dan Sundari, 2004). Penggunaan Gadget yang berlebihan pada usia tersebut dapat mengganggu proses perkembangan (Sigman, 2011). Apabila anak mengalami kecanduan Gadget, anak menjadi tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya.

Proses perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Pemberian Gadget pada anak termasuk salah satu faktor eksternal yang didukung dengan sosial ekonomi dan pola pengasuhan orang tua. Gadget berpengaruh secara langsung terhadap perkembangan bicara-bahasa dan sosialisasi-kemandirian anak. Kedua aspek perkembangan tersebut dapat berlangsung dengan baik apabila anak berkomunikasi dan berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Sebaliknya, pada anak yang mengalami kecanduan Gadget, hal tersebut tidak terjadi. Gadget juga memengaruhi pola pikir anak dalam membedakan dimensi suatu benda (Suryawan, 2017).

Layar Gadget selalu menampilkan gambar dengan ukuran yang sama pada ukuran yang seharusnya berbeda dalam keadaan sesungguhnya sehingga perkembangan motorik halus anak akan terganggu. Aktivitas statis saat bermain Gadget dapat mengganggu aspek perkembangan gerak kasar anak. Seseorang menjadi semakin mudah untuk melakukan sebuah interaksi sosial tanpa harus bersosialisasi secara langsung yaitu hanya dengan menggunakan media perantara seperti Gadget.

Gadget (dalam bahasa Inggris: gadget) adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya (Wikipedia, 2016, hlm. 1). Gadget memiliki bentuk yang bermacam-macam. Menurut Osland (dalam Effendi, 2013) mengemukakan bahwa “...gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau smartphone”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan Gadget terhadap aspek perkembangan anak usia dini?”

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini bisa dinyatakan secara umum dengan rumusan sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh penggunaan Gadget terhadap aspek perkembangan anak usia dini?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pendidikan anak usia dini pada keluarga muda di Desa Danau Bingkuang Kecamatan Tambang.

1. Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan, yaitu yang berkaitan dengan masalah pendidikan anak usia dini serta efektivitas pemanfaatan gadget pada anak usia dini. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya ilmu pengetahuan yang berkenaan dengan mata kuliah Pendidikan Anak Usia Dini.

2. Praktis

a) Bagi Akademisi

Bagi akademisi, penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah penelitian mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini.

b) Bagi Pembuat Kebijakan

Bagi pembuat kebijakan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan rujukan dalam membuat dan memutuskan suatu kebijakan khususnya bagi pembuat kebijakan di Bangkinang mengenai masalah terkait yaitu pendidikan anak.

c) Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat khususnya pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pendidikan anak usia dini khususnya pendidikan dalam keluarga.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Konsep Gadget

Gadget terus berinovasi dari waktu ke waktu membuat hidup manusia lebih praktis. Gadget yang umum digunakan oleh masyarakat saat ini yaitu laptop, sabak elektronik, serta ponsel pintar. Gadget seperti ponsel pintar atau sabak elektronik saat ini memang sangat populer. Tidak hanya di kalangan dewasa juga di kalangan anak-anak. Hal ini disebabkan fiturnya yang canggih dan cara penggunaannya yang sangat mudah.

Dalam bahasa Indonesia disebut dengan Gadget. dikemukakan oleh Widiawati, Sugiman, dan Edy (2014) yang mengatakan bahwa Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Pendapat lain dikemukakan oleh Jati dan Herawati (2014) mengatakan bahwa Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Gadget menyematkan berbagai fitur yang dapat digunakan manusia sebagai sarana refreasing menghilangkan rasa jenuh ketika lelah dengan tugas atau pekerjaan. Fitur multimedia yang terdapat pada Gadget sebagai sarana hiburan dapat digunakan untuk mendengarkan musik maupun menonton video, selain itu banyak aplikasi yang dapat di akses dan di unduh secara gratis seperti situs berbagi video Youtube, Metube, Vidio atau gim seperti COC, PUBG, Mobile Legend terdapat juga aplikasi media sosial untuk menambah teman atau berkenalan dengan teman baru seperti Twitter, Facebook, Instagram. Pengguna Gadget dapat memasang dan menjalankan berbagai aplikasi yang tersedia di internet dan juga non internet yang sesuai dengan keinginan penggunanya itu sendiri.

Penggunaan Gadget yang tidak diimbangi dengan pengawasan dapat menimbulkan dampak buruk bagi penggunaannya. Dampak yang ditimbulkanpun

terhadap manusia cukup beragam dari segi kesehatan sampai sosial. Tidak terkecuali untuk anak usia dini. Anak usia dini menurut *National Association For The Education Young Children* (NAEYC) adalah bahwa anak usia dini atau “*early childhood*” merupakan anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek rentang kehidupan manusia.

2. Anak Usia Dini

Periode usia dini dalam pelajaran kehidupan manusia merupakan periode penting bagi pertumbuhan otak, intelegensi, kepribadian, memori, dan aspek perkembangan yang lainnya. Terhambatnya pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini, dapat mengakibatkan terhambatnya pada masa-masa selanjutnya (Bredekamp, 1992:6). Pengertian tentang prinsip perkembangan anak sangat penting untuk diketahui agar diperoleh gambaran secara umum perilaku anak pada tahap tertentu. Perkembangan berkaitan dengan bertambahnya struktur fungsi tubuh yang meliputi kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara, dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian (Soetjiningsih dan Ranuh, 2015).

Aspek perkembangan anak menurut Syaodih, yaitu: (1) perkembangan motorik, (2) perkembangan berfikir/kognitif, (3) perkembangan bahasa, (4) perkembangan sosial, dan (5) perkembangan emosi. Hadis (2003: 5), secara garis besar ada empat aspek perkembangan yang perlu ditingkatkan dalam kegiatan pengembangan anak, yaitu: perkembangan fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Pada penelitian ini aspek perkembangan yang dibahas yaitu: (1) fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Catron dan Allen (1999:23-26) menyebutkan bahwa terdapat 6 aspek perkembangan anak usia dini, yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik.

Anak usia dini adalah anak yang rentang pertumbuhan dan perkembangannya berlangsung sejak usia lahir sampai enam tahun (Wijana, 2008:13). Menurut Mansur (2005: 88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini merupakan masa emas atau golden age, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Suyanto,2005: 6).

Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (the golden age) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Pemahaman terhadap perkembangan anak adalah faktor penting yang harus dimiliki orang tua dalam rangka optimalisasi potensi anak. Catron dan Allen (1999:23-26) menyebutkan bahwa terdapat 6 aspek perkembangan anak usia dini, yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik. Pemahaman terhadap perkembangan anak tersebut dapat disimpulkan meliputi aspek kognitif/intelektual, fisik-motorik, bahasa, sosial-emosional serta pemahaman nilai-nilai moral dan agama.

PAUD adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar merupakan suatu upaya pemberian yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, informal, dan non formal (Maimunah, 2009:15). Pada masa ini, anak belum belajar menggunakan pikirannya, melainkan anak belajar dalam masa pertumbuhannya (Dewantara, 2013: 282). Pendidikan anak usia dini dapat berupa

permainan, nyanyian, bercerita, bekerja secara bermain-main, serta memelihara tanaman, bunga, dan sayuran.

Ruang lingkup pendidikan anak usia dini secara khusus meliputi lima aspek perkembangan (Rahman, 2005: 54 & Suyadi, 2010: 66-102), yakni: 1) moral dan nilai-nilai agama; 2) sosial, emosional, dan kemandirian; 3) kemampuan berbahasa; 4) kognitif; dan 5) fisik/motorik. Secara umum, tujuan pendidikan anak usia dini diartikan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai kehidupan yang dianut (Rahman, 2002: 6). Hasan (2009: 16) menyebutkan ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini, yaitu sebagai berikut ini.

- 1) Membentuk anak yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.
- 2) Membantu anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Fadlillah (2014: 73-75) menyatakan beberapa fungsi pendidikan anak usia dini diantaranya adalah: 1) untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya; 2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar; 3) mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak; 4) memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan sebelum pendidikan dasar yang diperuntukan anak usia 0-6 tahun yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun psikis anak dalam rangka mempersiapkan anak ke jenjang pendidikan selanjutnya. Fungsinya untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya, mengenalkan anak pada dunia sekitar, mengenalkan peraturan dan menanamkan kedisiplinan pada anak, serta memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian mengenai dampak gawai terhadap perkembangan anak usia dini di TPA Tambusai adalah sebagai berikut:

1. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak Siti Nurul Fajariyah, dkk. Pendidikan Bidan Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga. Gawai adalah salah satu perkembangan teknologi yang digunakan secara merata pada semua kalangan usia, termasuk anak-anak berusia di bawah 5 tahun. Penggunaan gawai pada anak balita menyebabkan anak kurang tertarik untuk berinteraksi dengan lingkungannya atau bermain dengan teman sebaya sehingga mengganggu proses perkembangan secara alami. Mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan perkembangan anak usia 24-60 bulan. Penelitian analitik observasional dengan pendekatan crosssectional dilakukan pada anak usia 24-60 bulan di Kelurahan Simomulyo Surabaya. Pengambilan sampel dilakukan dengan *consecutive sampling*. Intensitas penggunaan gawai diukur menggunakan kuesioner penelitian sedangkan perkembangan anak diukur dengan melakukan pemeriksaan perkembangan menggunakan formulir KPSP. Analisis dilakukan dengan uji korelasi Spearman. Terdapat 66 anak yang ikut serta dalam penelitian. Anak-anak dengan intensitas penggunaan gawai rendah menunjukkan hasil pemeriksaan perkembangan sesuai, sedangkan intensitas penggunaan gawai tinggi menunjukkan hasil pemeriksaan meragukan. Terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan perkembangan anak usia 24-60 bulan ($p=0,000$), dengan kekuatan sedang dan arah hubungan positif (koefisien korelasi = 0,521). Intensitas penggunaan gawai yang tinggi dapat mempengaruhi proses perkembangan anak usia 24-60 bulan, dibutuhkan peran aktif orang tua dan tenaga kesehatan dalam memantau dan mendukung perkembangan anak.
2. Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Radliya, dkk. Program Studi Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya penggunaan gawai di masyarakat, termasuk penggunaan gawai oleh anak usia

dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan jenis penelitian ex post facto. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 23 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket/kuesioner, observasi terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Teknik analisis statistik yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan taraf signifikansi $\alpha=5\%$ (0,05). Berdasarkan hasil perhitungan uji regresi linier sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,184 dan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,082 atau 8,2%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh positif sebesar 8,2% terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. Akan tetapi, pengaruh tersebut tidak signifikan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian yang berupa deskriptif analitik. Studi kepustakaan merupakan kajian teoretis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono: 2012). Sumber data yang menjadi bahan akan penelitian ini berupa buku, jurnal, dan situs internet yang berkaitan dengan topik yang telah dipilih. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah, atau artikel, jurnal dan sebagainya (Arikunto, 2010). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi (*Content Analysis*). Untuk menjaga proses pengkajian dan mencegah serta mengatasi kesalahan pengertian, maka dilakukan pengecekan antar pustaka.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah TPA Tambusai Bangkinang Kota. TPA ini menjadi daya tarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian mengenai dampak gadget terhadap perkembangan anak usia dini. Namun demikian penelitian *library research* juga bisa berlangsung dalam jangka waktu yang pendek asalkan sudah ditemukan data yang sudah jenuh (Sugiyono, 2014: 24). Adapun penelitian ini dimulai pada bulan Oktober 2020 diperkirakan sampai dengan Januari 2021.

Tabel 3.1
Perkiraan Waktu Pelaksanaan Penelitian Pada Tahun 2020-2021

No	Kegiatan	Bulan															
		Oktober			November				Desember			Januari					
1	Survei Awal		√	√	√												
2	Penyusunan proposal / seminar					√	√	√	√	√	√	√	√				
3	Pelaksanaan Penelitian																
4	Hasil Penelitian																

C. Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain (Lofland dalam Moleong, 2013: 156) mengemukakan bahwa. Sumber data utama ini dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman *video/audio tapes*, pengambilan foto, atau film (Moleong, 2014: 157). Dalam penelitian ini, kata-kata dan tindakan dapat berupa hasil wawancara dan hasil observasi serta catatan lapangan dari hasil observasi yang peneliti lakukan, baik sebagai pengamat yang tidak diketahui maupun sebagai pengamat berperan serta. Dalam penelitian ini, sumber tertulis dapat berupa dokumen pribadi dari keluarga muda, seperti surat nikah suami dan istri. Dokumen-dokumen pribadi ini dijadikan sebagai sumber data yang kemudian dianalisis oleh peneliti sebagai pelengkap sumber data lainnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan mengumpulkan data langsung dari lapangan (Semiawan, 2010). Lebih lengkapnya, Arifin (dalam Kristanto, 2018) menjelaskan

bahwa observasi adalah suatu proses yang didahului dengan pengamatan kemudian pencatatan yang bersifat sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai macam fenomena dalam situasi yang sebenarnya, maupun situasi buatan. Kualitas penelitian ditentukan oleh seberapa jauh dan mendalam peneliti mengerti tentang situasi dan konteks dan menggambarannya sealamiah mungkin (Semiawan, 2010). Selain itu, observasi tidak harus dilakukan oleh peneliti sendiri, sehingga peneliti dapat meminta bantuan kepada orang lain untuk melaksanakan observasi (Kristanto, 2018).

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu melalui komunikasi langsung (Yusuf, 2014). Percakapan tersebut dilakukan oleh dua belah pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Sugiyono, 2014: 64). Wawancara ini dilakukan dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang di wawancarai, dengan menggunakan pedoman (*guide*) wawancara. Selain itu, dengan wawancara peneliti dapat mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari narasumber.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data historis. Dokumen tentang orang atau sekelompok orang, peristiwa, atau kejadian dalam situasi sosial yang sangat berguna dalam penelitian kualitatif (Yusuf, 2014). Maksud dari teknik dokumentasi adalah dengan cara menjaring kelengkapan data yang ada demi mendukung penelitian berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, arsip, agenda dan lain sebagainya

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri (Sugiyono. 2014: 59). Jadi, dalam penelitian ini instrumen penelitian yang paling utama adalah peneliti sendiri, namun karena fokus penelitian sudah jelas yaitu mengenai efek gadget terhadap perkembangan anak usia dini, maka dari itu dikembangkan instrumen penelitian sederhana yang berupa pedoman observasi dan pedoman wawancara.

F. Teknik Analisis Data

Pada teknik analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis data selama di lapangan berdasarkan model Miles dan Huberman (2014:31-33). Model ini terdiri dari tiga tahap yaitu sebagai berikut:

1) Reduksi Data

Data yang diperoleh di lapangan jumlahnya cukup banyak, maka dari itu perlu dilakukan reduksi data yang berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, serta dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang diperoleh dapat lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk mencari data selanjutnya.

2) Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyakinkan data. Penyajian data bisa berupa uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori atau pun sejenisnya. Penyajian data ini dilakukan untuk memudahkan peneliti memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya.

3) Penarikan Kesimpulan (Verifikasi)

Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan awal dapat bersifat sementara, dan dapat berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, apabila telah ditemukan bukti yang mendukung, kesimpulan dapat dijadikan sebuah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

BAB IV
RANCANGAN ANGGARAN DAN JADWAL PENELITIAN

A. Rancangan Anggaran Penelitian

Tabel 2. Rincian Anggaran Penelitian

No	Jenis Pengeluaran	Biaya yang diusulkan (Rp)
1	Gaji dan Upah	550.000
2	Bahan Habis Pakai dan Peralatan	600.000
3	Perjalanan	500.000
4	Lain-lain (Publikasi, Seminar, Laporan)	1.000.000
	Jumlah	1.650.000

B. Jadwal Penelitian

Rencana penelitian dilakukan selama 1 (satu) tahun, terhitung dari bulan Oktober 2020 s.d. bulan Januari 2021.

Tabel 3. Rencana Jadwal Penelitian

No.	Penerapan	Bulan			
		Okto	Nov	Des	Jan
1	Pembuatan Proposal dan Survei Lokasi				
2	Pengambilan data				
3	Pengumpulan data				
4	Menganalisis data				
5	Penyusunan laporan				
6	Seminar				

BAB V

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian Fajrariyah, dll. Sebagian besar anak dengan tingkat penggunaan perangkat yang tinggi (75%) mempertanyakan hasil perkembangannya. Hal ini karena penggunaan alat yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai gangguan perkembangan, antara lain gangguan bicara, gangguan emosi, dan gangguan kognitif. Hasilnya, studi ini menemukan bahwa intensitas penggunaan perangkat sangat memengaruhi perkembangan sosial - kemandirian, ucapan dan bahasa, kelancaran gerakan, dan akhirnya gerakan secara keseluruhan. Hal ini dibuktikan dengan belum tuntasnya tugas perkembangan pada setiap tahap perkembangan seorang anak.

Temuan penelitian Normasari (2016) juga menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara tingkat keparahan penggunaan gawai dengan keterlambatan perkembangan aspek bicara dan bahasa pada anak balita. Dampak langsung dari keterlambatan perkembangan tersebut adalah anak jarang berinteraksi dengan lingkungan. Anak-anak lebih suka duduk dan berbaring untuk bermain gawai. Secara langsung akan mengganggu perkembangan mobilitas anak secara keseluruhan. Selain itu, lebih dikhawatirkan terjadi pada saat anak mulai berlatih berjalan.

Hasil penelitian Gemi dan Nyimas (2018) mendeskripsikan hubungan lama penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa anak prasekolah di PAUD Al-Hamiyah Caking, Jakarta Timur. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa perkembangan bahasa terbanyak adalah normal. Namun, dari penelitian Wenty (2011) yang dilakukan di Klinik Perkembangan Anak RS Bunda Jakarta pada tahun 2003 terhadap sekitar 60 orang anak menunjukkan bahwa gangguan bahasa merupakan keluhan sebagian orang tua. 60 kasus tersebut hanya sebagian kecil yang datang pada usia kurang dari 1 tahun. Kegagalan dalam relasi dan

komunikasi pada periode usia 0-3 tahun ini tidak dipandang sebagai suatu defisit yang permanen tetapi dianggap suatu kondisi yang masih sangat berubah dan berkembang.

Dari penelitian Fajr, dll. (2018) ada 66 anak yang mengikuti penelitian. Anak-anak dengan intensitas gawai rendah menunjukkan hasil tes perkembangan yang sesuai, sedangkan intensitas penggunaan gawai tinggi menunjukkan hasil tes yang meragukan. Dengan kekuatan sedang dan arah positif (koefisien korelasi = 0,521), terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gawai dengan perkembangan anak usia 24-60 bulan ($p = 0,000$).

Yulsyofrien (2019) dalam penelitiannya menegaskan bahwa bagi anak yang belum mampu membaca dengan baik, maka beberapa *game* dapat menjadi alat bantu untuk membantu proses belajar dan stimulasi membaca anak. Seperti diketahui ada beberapa *game* mampu membantu anak untuk belajar dengan cara membaca yang lebih menyenangkan baginya, hal ini karena pada *game* tersebut dilengkapi dengan warna huruf yang berwarna-warni, musik yang menarik. Selain itu, saat bermain anak juga diharuskan membaca setiap perintah yang diberikan oleh tokoh *game* dan narator *game*. Maka, dengan bermain secara tidak langsung anak dapat belajar membaca. Lebih lanjut penelitian Yulsyofriend memaparkan bahwa gadget:

a. Mengganggu Perkembangan Bahasa Reseptif

Bahasa reseptif juga dikenal dengan bahasa pasif, pengembangan Bahasa reseptif untuk anak usia dini adalah pengembangan kemampuan pendengaran anak, contohnya mendengarkan dongeng, dan lagu. Kemampuan ini dapat merespon pembelajaran langsung dimana anak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan, anak mampu bereaksi saat berkomunikasi lainnya contohnya anak mampu merespon ketika ia bercakap-cakap dengan orang di lingkungannya. Faktanya dengan gadget anak hanya tertarik dengan fitur-fitur yang membuat mereka tidak berminat untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Mengganggu Perkembangan Bahasa Ekspresif

Bahasa reseptif merupakan kemampuan untuk mengekspresikan. Pada anak usia dini kemampuan ini diharapkan agar anak dapat mengungkapkan ekspresi dan mengungkapkan berbagai kebutuhan, keinginan dan perasaan secara verbal. Mampu mendorong anak ketika berbicara dengan jelas dan tegas sehingga dapat dipahami. Mendorong artikulasi dalam berbahasa. Membantu anak memahami ketika berinteraksi dengan lingkungan sosial dan lingkungan anak.

c. Dengan adanya gadget anak kurang mampu menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik.

d. Menghambat pengenalan bahasa ibu pada anak usia dini (B1).

e. Anak tidak mampu berkomunikasi non verbal

Hal ini disebabkan gadget menyita waktu anak dengan *game* sehingga menghambat ungkapan ekspresi baik dari mimik wajah, ekspresi keinginan dan kebutuhannya melalui bahasa verbal dan non verbal.

f. Gadget juga tidak mendorong anak untuk menggunakan kontak mata ketika berinteraksi dengan orang lain.

Teknologi jelas mempengaruhi perkembangan anak. Karena perangkat teknologi merupakan media pembelajaran yang sangat efektif. Dengan adanya tampilan gambar berjalan, efek suara atau lagu menjadikan media pembelajaran sangat digemari oleh anak-anak melalui penggunaan perangkat teknologi. Dan karena kemajuan teknologi juga dapat membantu kreativitas anak jika penggunaannya seimbang dengan interaksi dengan lingkungannya. Menjadikan anak di bawah umur terlalu leluasa untuk menggunakan teknologi yang terlalu maju, seperti gadget, dapat mengubah perilaku seorang anak, yang karenanya peran orang tua sangat penting (Efendi, 2014)

Trinika (2015) menulis dalam tesisnya "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak". Berdasarkan hasil yang diperoleh, terdapat pengaruh antara penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak. Hasil ini sesuai dengan uji chi-square dimana nilai signifikansi yang

diperoleh adalah 0,005. Karena p-value <0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak.

Dalam penelitian Wulansari (2005) yang berjudul “Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak”. Hasil penelitian dari penelitian ini adalah bahwa gadget dapat mempengaruhi perkembangan otak anak selama masa pertumbuhannya. Gadget juga bahaya radiasi berbahaya yang dapat mempengaruhi otak dan saraf anak. Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki konsekuensi positif dan negatif.

Penelitian lain tentang gawai juga menyimpulkan bahwa: pertama gadget yang dimilikinya hanya digunakan sebagai media hiburan, gadget yang digunakan belum dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kedua, waktu belajar anak tidak terkelola dengan baik. Hal ini ditandai dengan minimnya program belajar anak di rumah. Ketiga, gadget berdampak negatif pada anak dengan gadget ketika waktu belajar anak tidak dikelola dengan baik, selain itu anak sulit lepas dari gadget, kontrol orang tua yang lemah, tidak adanya kebijakan pemerintah desa mengenai sampai batas waktu penggunaan gadget, lingkungan yang kurang mendukung, dan lain sebagainya.

B. Pembahasan

1. Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital

Pendampingan orang tua pada anak usia dini sangat diperlukan. Hal ini diperlukan untuk mengurangi efek negatif pada penggunaannya. Kurangnya pengawasan dan perhatian orang tua di saat anak bermain dengan gadget, dikarenakan orang tua terlalu menganggap remeh dampak yang ditimbulkan gadget terhadap tumbuh kembang anak. pengaruh-pengaruh negative dan positif gadget dalam pembentukan karakter anak yang dapat dilihat dari cara orang tua mendidik, mengajari dan berkomunikasi dengan anaknya (Sinta, dkk. 2018).

Di era revolusi teknologi informasi sekarang ini, menyebabkan tersebarnya teknologi komunikasi. Hal ini dapat menginsiprasi terciptanya masyarakat baru (Webster, 2006). Peranan orang tua sangat dominan dalam pembentukan masyarakat baru ini. Orang tua di era digital harus waspada dan berperan aktif dalam perkembangan anak dengan tidak mengandalkan gadget (Alia, Tesa & Irwansyah, 2018).

Kebiasaan anak-anak di era digital ini menganggap hidup itu seharusnya mudah. Pada akhirnya, anak-anak akan memilih untuk menyederhanakan masalah dan menghindari kesulitan. Karena itu hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan cepat (Anggraini, dkk. 2018).

a. Penetapan Batas Waktu Penggunaan Gawai

Agar anak-anak tidak 'kebablasan' dalam penggunaan gawai, orang tua memiliki peranan khusus. Hal ini tentunya diperlukan untuk mengontrol anak dalam bermain gadget. Romo (2013) menurutnya dengan bermain gadget dalam waktu yang lama dan dilakukan terus menerus setiap hari dapat memastikan bahwa anak berkembang menjadi kepribadian yang anti sosial. Anak-anak sekarang menghabiskan lebih banyak waktu bermain gadget daripada bermain dengan teman sebayanya, yang dapat menyebabkan sifat individualistis dan egois serta kurangnya kepekaan terhadap lingkungan (Jonathan, et al., 2015).

Penetapan waktu bermain gawai bagi anak usia dini menjadi penting bagi orang tua karena: pertama gadget yang dimiliki hanya digunakan sebagai media hiburan, gadget yang digunakan belum dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kedua, waktu belajar anak tidak terkelola dengan baik. Hal ini ditandai dengan kurangnya program pembelajaran anak di rumah. Ketiga, gadget berdampak negatif pada anak yang memiliki gadget ketika waktu belajar anak tidak dikelola dengan baik, selain itu anak sulit lepas dari gadget, kontrol orang tua yang lemah, tidak adanya kebijakan pemerintah desa mengenai sampai

dengan batas waktu penggunaan gadget, lingkungan yang kurang mendukung dan sebagainya (Sandrawita, 2019).

Apabila durasi bermain gawai anak usia dini berlebihan, maka akan berakibat pada keaktifan aktifitas anak. Al-Ayouby (2017) menulis dalam tesisnya tentang tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget dan aplikasi yang dibuka untuk sebagian besar permainan, sehingga anak kecil harus dibatasi dalam penggunaan gadget karena tidak sesuai atau sesuai untuk digunakan di usia mereka. Mereka memainkan terlalu banyak game tanpa berinteraksi dengan orang lain atau rekan kerja.

b. Penjelasan saat Pemakaian Gawai

Game edukasi menggabungkan manfaat prinsip game dengan teknologi untuk menghasilkan konten pendidikan yang mengintegrasikan kesenangan ke dalam pembelajaran (Zemliansky dan Wilcox, 2010). Perkembangan zaman juga mendorong terciptanya aplikasi yang dapat menunjang anak dalam ingin belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Gadget berpotensi cepat memuaskan anak dengan ilmu yang diperolehnya, sehingga mereka mengira bahwa apa yang mereka peroleh melalui internet atau teknologi lainnya adalah ilmu yang paling lengkap dan mutakhir (Ratih Ibrahim, 2012).

c. Pengalihan

Gadget tidak terlepas dari kehidupan di era digital saat ini. Partisipasi aktif anak di era digital merupakan fenomena sosial yang harus dipelajari (Corsaro, 2005). Karena anak-anak bergantung pada gadget, mereka menganggap gadget adalah segalanya bagi mereka. Mereka akan kesal dan gugup jika lepas dari gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka dihabiskan untuk bermain gadget. Akibatnya selain kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, mereka juga cenderung tertutup (Hastuti, 2012). Anggrahini (2013) kepada keluarga yang berbeda di salah satu daerah di Yogyakarta menunjukkan bahwa sejak menggunakan gadget di rumah, anak menjadi lebih sulit untuk diajak

berkomunikasi, tidak peduli dan kurang merespon ketika orang tua meminta mereka untuk berbicara.

Paulus Tan, Feren (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Gadget dalam Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Dini”. Hasil yang didapat yaitu adanya pengaruh negatif gadget terhadap perkembangan interaksi sosial anak salah satunya anak menjadi lebih pasif dan cenderung malas melakukan aktivitas yang menyebabkan gejala obesitas.

d. Perbanyak Aktivitas dapat Menyibukkan Anak di Luar Rumah

Hal lain yang bisa dilakukan orang tua untuk mengurangi ketergantungan anak-anak mereka terhadap penggunaan gawai yaitu dengan memperbanyak pilihan aktifitas di luar rumah. Novitasari dan Nurul Khotimah (2016) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa anak lebih suka duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada pada gadget tersebut. Mark Blades, Fran C. Blumberg dan Caroline Oates (2013) menjelaskan bahwa permainan dapat memotivasi anak untuk belajar dengan konsep baru dalam konteks yang menghibur dan menyenangkan. Monica Monk et al (2013) juga menyatakan dalam penelitiannya bahwa permainan memiliki kekuatan untuk mendorong lebih banyak aktivitas dan memotivasi anak untuk menikmati kegiatan dan beradaptasi dengan pembelajaran anak melalui permainan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget berdampak pada interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai signifikansi statistik sebesar $0,000 < 0,05,6$ (Novitasari, 2016).

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian deskriptif analitik berupa efek gawai terhadap perkembangan anak usia dini dapat disimpulkan bahwa orang tua yang memberikan gawai pada anaknya yang masih usia dini dengan pengontrolan waktu yang tidak berlebihan tidak mengganggu perkembangan bahasa anak mereka. Anak-anak pada kriteria ini masih bisa berkembang dengan normalnya. Permainan yang mereka mainkan di gawai mereka pun masih memberikan manfaat dalam kemampuan membaca anak usia dini, karena dalam beberapa konten *game* yang ada di gawai menuntut mereka untuk mengenal perintah dalam bentuk bacaan. Akan tetapi, efek penggunaan gawai pada anak usia dini terutama yang tidak terkontrol oleh orang tua mereka lebih banyak memunculkan efek negatif terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. Jika terlalu berlebihan, penggunaan gawai berefek pada kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosial anak. Hal ini tentunya, akan memunculkan permasalahan komunikasi yang tidak baik pada anak usia dini. Terutama disebabkan oleh jaranganya anak berinteraksi dengan lingkungan mereka. Lebih menakutkan lagi anak-anak tidak berminat lagi berinteraksi sosial. Bahkan malas melakukan kontak mata dengan lawan bicara mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayouby, M. Faiz (2017). Skripsi “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung”, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. UNIVERSITAS LAMPUNG
- Al-Ayouby, **M. Hafiz** (2017) “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar.”
- Anggraeni, Aisyah, and Hendrizal (2018). "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa Sma." Pelita Bangsa Pelestari Pancasila.
- Anggrahini (2013). Dinamika komunikasi keluarga pengguna gadget, *Universitas Ilma Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora*. Yogyakarta.
- Fajariyah, dkk. Pendidikan Bidan Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga, **Departemen Ilmu Kesehatan Anak Fakultas Kedokteran Universitas.
- Hastuti. (2012). Psikolog Perkembangan Anak. Yogyakarta: Tugu Publisher.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/4414/3133>
https://www.researchgate.net/publication/328500303_Dampak_Penggunaan_Gawai_Terhadap_Perkembangan_Anak/link/5bd1cd3f458515343d58e289/download
https://www.researchgate.net/publication/328500303_Dampak_Penggunaan_Gawai_Terhadap_Perkembangan_Anak/link/5bd1cd3f458515343d58e289/download
- Jonathan. dkk. (2015). Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak. Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2015). Indonesia raksasa teknologi digital Asia. Diunduh pada 14 Oktober 2017. Didapat dari: [URL:https://www.kominfo.go.id](https://www.kominfo.go.id).
- Muh. Fuad Efendi (2014) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini”.
- Novitasari Wahyu (2016). Skripsi “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo”, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Surabaya.
- Novitasari, W. dan Nurul Khotimah. (2016) Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun." *PAUD Teratai 5*.
- Novitasari, Wahyu (2016). “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo.”

- Nurmalina. (2016). Hubungan Penerapan Bahasa Indonesia dengan Pengembangan Kepribadian Peserta Didik PAUD Kualu Ceria. Riau: Obsesi.
- Nurmasari, Aula. (2016). Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan keterlambatan perkembangan pada aspek bicara dan bahasa pada balita di kelurahan tambakrejo surabaya. Skripsi thesis, Universitas Airlangga.
- Paulus Tan, Feren (2016) pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Gadget dalam Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Dini”. Hasil penelitian yang didapatkan, yakni adanya pengaruh negatif dari gadget untuk perkembangan interaksi sosial anak salah satunya anak menjadi lebih pasif dan cenderung pemalas untuk beraktivitas sehingga menyebabkan gejala obesitas.
- Rahmawati, Denak Sintia (2018) Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam. Judul Penelitian : Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Di SD N 01 Kebonharjo, Klaten
- Rumini dan Sundari. (2004). Perkembangan anak dan remaja. Jakarta:Rineka Cipta.
- Salnita, dkk. (2019). Pemerolehan Bahasa pada Anak Usia 3 Tahun. Riau: Obsesi.
- Sandrawita, Elis. (2019). Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Kependidikan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Curup.
- Sigman, A. (2011). The impact of screen media on children. A Eurovision for Parliament.
- Sinta, Muhamad Ali, dan Halida (2018). Pengaruh *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal. FKIP. Untan Pontianak.
- Sobur, Alex (2003). *Psikologi umum*. Bandung : Pustaka Setia.
- Suryawan. A. (2017) Smartphones make smart children? an evidence. Dalam: The impact of lifestyle modernization in child healthservice. Surabaya: Ikatan Dokter Anak Indonesia.
- Tan Paulus, Feren, (2016). Penelitian ”Pengaruh Gadget dalam Interkasi Sosial Anak Usia Dini”. Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora. Universitas Bunda Mulia.
- Trinika, (Yulia). (2015). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi anak usia prasekolah (3-6 tahun) di *TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015*.
- Trinika, Y. (2015). Skripsi “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak”, Fakultas Kedokteran. Universitas Tanjungpura.

- Wulansari, Agustina (2015). Penelitian “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak”. Fakultas Sains dan Ilmu Matematika”. Universitas Diponegoro.
- Yunita, Sri dan Prima Suci Rohmadheny. (2020). Bermain Peran: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak. Riau: Obsesi.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul yang sudah Ditandatangani.

A. Identitas Diri

1	Nama lengkap	Dedy Gusman, S.Kom., M.Ti.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	NIDN	1005088602
4	Tempat, Tanggal Lahir	
5	E-mail	deddy@universitaspahlawan.ac.id
6	Nomor Telepon/HP	081328444422
7	Alamat Perguruan Tinggi	Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Jalan Tuanku Tambusai No.23 Bangkinang, Kab. Kampar, Prop. Riau 28412
8	Nomor Telepon/Faks.	(0762) 21677 / (0762) 21677

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Islam Indonesia	Universitas Indonesia
Tahun Masuk – Lulus	2006-2010	2010 – 2012

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ke masyarakat tahun 2020.

Bangkinang, 23 Januari 2021
Ketua Pengusul,

Deddy Gusman, S.Kom., M.Ti.
NIDN. 1005088602

Biodata Anggota (1)

A. Identitas Diri

1	Nama lengkap	Dr. Nurmalina, M.Pd.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	NIDN	1005038504
4	Tempat, Tanggal Lahir	Kualu, 05 Maret 1985
5	E-mail	nurmalina18des@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	081275081218
7	Alamat Perguruan Tinggi	Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Jalan Tuanku Tambusai No.23 Bangkinang,
8	Nomor Telepon/Faks.	(0762) 21677 / (0762) 21677

B. Riwayat Pendidikan

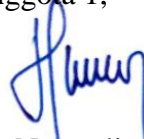
	S1	S2	S2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Riau	Universitas Negeri Padang	Universitas Negeri Padang
Tahun Masuk – Lulus	2006-2010	2010 – 2012	2015 – 2020

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ke masyarakat tahun 2020.

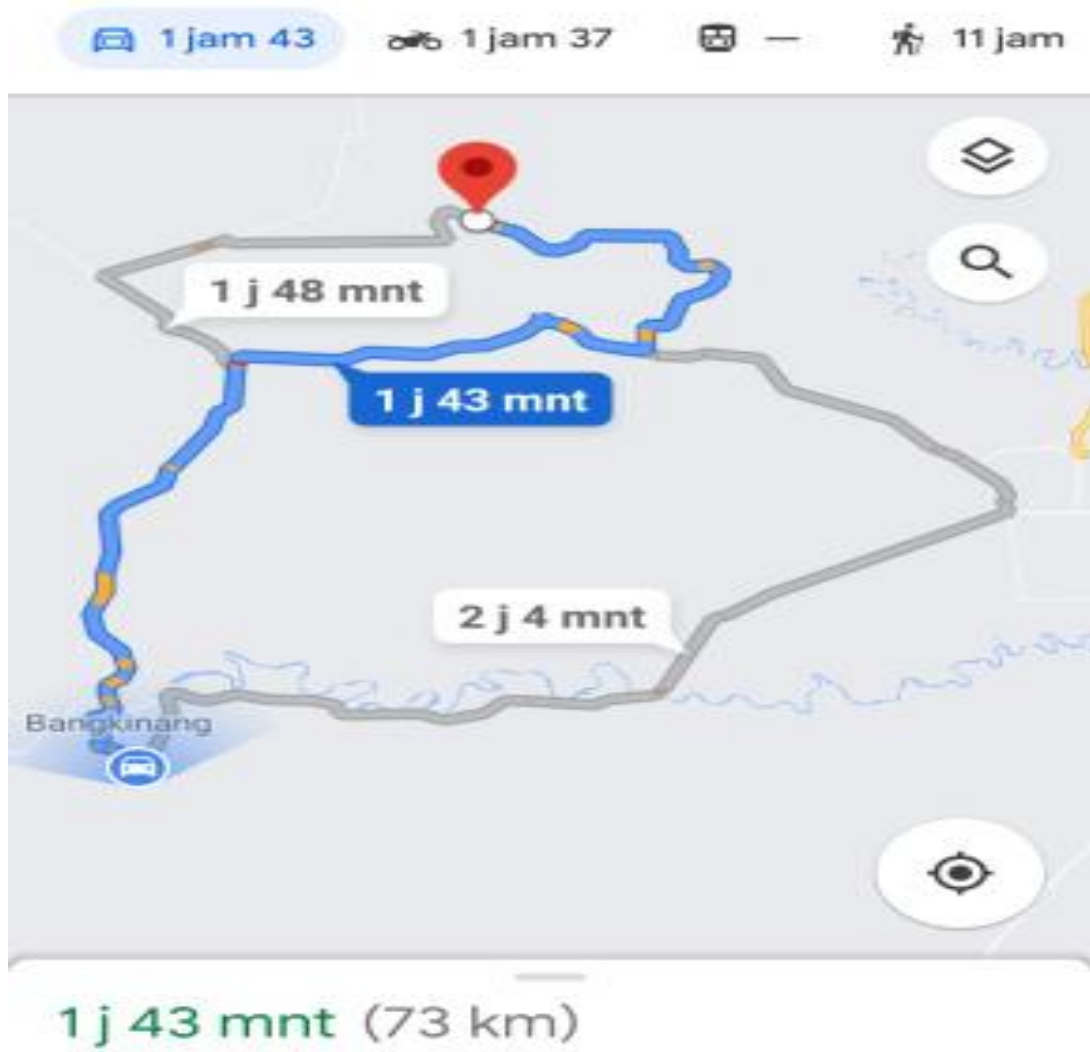
Bangkinang, 23 Januari 2021

Anggota 1,



Dr. Nurmalina, M.Pd.

Lampiran 2. Peta Lokasi kegiatan.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Al-Ulum. (2013). Peranan Orang Tua terhadap Pendidikan Karakter Remaja Putri Menurut Islam. Volume. 13 Nomor 1, Juni 2013 Hal 87-102.
- Bilfaqih, Y. dan M. Nur Q. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Surabaya: Deeppublish.
- Burhan, dkk. (2020). Pneumonia Covid_19 “Diagnosis dan Penatalaksanaan di Indonesia”. Jakarta: PDDI.
- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metode Pembelajaran Drama: Apresiasi, Ekspresi, dan Pengkajian*. Yogyakarta: KAPS.
- Friedman, M. 2010. *Buku Ajar Keperawatan keluarga : Riset, Teori, dan Praktek*. Edisi ke-5. Jakarta: EGC.
- Ghirardini, B. (2011). *E-learning Methodologies*. Germany: Federal Ministry of Food, Agriculture and Consumer Protection.
- Kuntarto, (2017b). “Modul Mata kuliah Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi”. Jambi: Universitas Jambi.
- Moleong, L.J. (2010). *Metodologi Penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ratna, Nyoman Kutha. (2006). *Teori, metode, dan teknik penelitian sastra*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Siahaan, S. (2003). *E-learning (Pembelajaran Elektronik) Sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. No. 042. Tahun ke-9. Jakarta: Published.
- Umar, M. (2015). *Jurnal ilmiah Edukasi Vol. 1 No. 1*. UIN Ar Ranyri Banda Aceh.
- Umar, Munirwan. (2015). *Peranan Orang Tua Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Anak*. *Jurnal Ilmiah Edukasi*. 1 (1) halaman: 20-28.

SURAT PERINTAH TUGAS



UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

e-mail : lppm.tampusai@yahoo.co.id
 Alamat : Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang, Kampar-Riau Kode Pos. 28412
 Telp. (0762) 21677, 085278005611, 085211804568

SURAT PERINTAH TUGAS

No : *08* /LPPM/UP-TT/PD/I/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ns. Apriza, S.Kep, M.Kep
 Jabatan : Ketua LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
 Alamat : Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang

Menugaskan Kepada :

Nama Ketua Peneliti : Deddy gusman, S.Kom, M.TI
 NIDN : 1005088602
 Anggota : 1. Dr. Nurmalina, M.Pd (1005038504)
 2. Refni Risma Juita
 Program Studi : Prodi S1 Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas
 Pahlawan Tuanku Tambusai
 Judul Penelitian : Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Emosional Anak
 Usia Dini di Paud Tambusai

Melaksanakan kegiatan Penelitian di PAUD Tambusai Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai periode Januari 2021. Dengan dikeluarkannya surat tugas ini, maka yang bersangkutan wajib melaksanakan tugas dengan sebenarnya dan bertanggungjawab kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

Demikian surat tugas ini dibuat, untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Bangkinang, 14 Januari 2021
 LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Ketua

 Ns. Apriza, S.Kep, M.Kep
 NIP-TT. 096.542.024

**KETERANGAN
DARI PEJABAT YANG MEMBERI TUGAS**

Tempat kedudukan pegawai yang memberi tugas	Berangkat	Tiba kembali
	Tanggal, tandatangan	Tanggal, tandatangan
	<p>..... Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Ketua,</p>  <p>Ns. Apriza, S.Kep. M.Kep NIP-TT. 096.542.024</p>	<p>..... Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Ketua,</p>  <p>Ns. Apriza, S.Kep. M.Kep NIP-TT. 096.542.024</p>

DARI PEJABAT DI TEMPAT YANG DIKUNJUNGI

Tempat kedudukan pegawai yang dikunjungi	Tiba di	Berangkat dari
	Tanggal, tandatangan	Tanggal, tandatangan
	 <p>INDRI SAPITRI, s.p.s. Kepala Sekolah</p>	 <p>INDRI SAPITRI, s.p.s. KEPALA SEKOLAH</p>