

**PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK KELOMPOK B DI DESA
TALANG BALAI BARU II**

SKRIPSI

Oleh:

Sandira Hartati

NIM: 06141181621063

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

**PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK KELOMPOK B DI DESA
TALANG BALAI BARU II**

SKRIPSI

Oleh:

Sandira Hartati

NIM : 06141181621063

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

**PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK KELOMPOK B DI
DESA TALANG BALAI BARU II**

SKRIPSI

PENGUNAAN *GADGET* PADA ANAK KELOMPOK B DI
DESA TALANG BALAI BARU II

SKRIPSI

Oleh

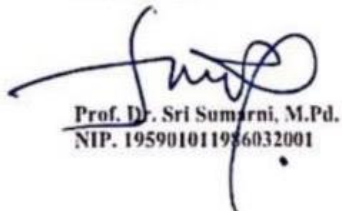
Sandra Hartati

NIM: 06141181621063

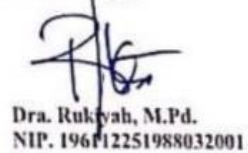
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Pembimbing 1,


Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001

Pembimbing 2,


Dra. Rukyah, M.Pd.
NIP. 19612251988032001

Mengetahui:

Ketua Jurusan,


Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001

Koordinator Program Studi,


Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd.
NIP. 198906212019032017

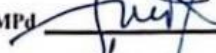
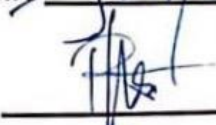



**PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK KELOMPOK B DI DESA TALANG BALAI
BARU II**

SKRIPSI
Oleh
Sandira Hartati
NIM: 06141181621063

Telah diujikan dan lulus pada
Hari : Jumat
Tanggal : 30 Desember 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Sri Sumarni, MPd 
2. Sekretaris : Dra. Rukiyah, M.Pd 
3. Anggota : Mahyumi Rantina, M.Pd 

Palembang, 09 Januari 2023

Mengetahui
Koordinator Program Studi



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd
NIP. 198906212019032017



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sandira Hartati

NIM : 06141181621063

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Penggunaan gadget pada anak kelompok B di desa Talang Balai Baru II " ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi saya ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 30 Desember 2022

Yang membuat pernyataan



Sandira Hartati

NIM 06141181621063

PRAKATA

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahi rahmat serta karunia-Nya. Shalawat beserta salam senantiasa tercurah bagikekasih hati, Nabi Muhammad SAW yang telah berhasil membina umatnya menuju jalan yang diridhai oleh Allah SWT Sehingga penulis bisa menyelesaikan Skripsi yang berjudul "Penggunaan gadget pada anak kelompok B di Desa Talang Balai Baru" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis mengungkapkan terima kasih kepada ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd, dan Ibu Rukiyah, M.Pd sebagai pembimbing yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengungkapkan terima kasih kepada Dekan Fkip Unsri Dr. Hartono, M.A, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd, dan Koordinator Program Studi PG-PAUD Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini serta penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen yang telah memberikan saran support.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pengembangan Ilmu Pendidikan, Teknologi dan Seni.

Indralaya, 30 Desember 2022

Penulis



Sandira Hartati

NIM 06141181621063

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wata'ala, berkat Rahmat dan Ridho-Nya skripsi ini dapat terselesaikan, serta Sholawat dan Salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad Shalawllahu Alaihi Wassalam, beserta keluarga, dan sahabatnya. Dengan segenap ketulusan hatipenulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- ❖ Pertama-tama terima kasih kepada Allah Yang Maha Esa,.
- ❖ Kedua orang tua Papa Sujadi Djawabi alm, yang telah mendahului kita semua. sarjana ini untuk papa semoga papa bahagia di sisi allah. dan Mak Sri Mulya ningsih , yang selalu memotivasi dan menjadi penyemangat Sandira sampai sekarang. Terimakasih telah menjadi orang tua yang selalu sabar,dan selalu melakukan yang terbaik untuk Sandira. Mak adalah orang yang selalu ada yang selalu memberikan suport dan selalu membuat ku bangkit Serta Selalu membela ku di saat aku terjatuh. terimakasih rasanya tidak cukup untuk membalas jasa mu, semoga Mak selalu diberikan kesehatan, umur yang panjang, serta dilimpahkan keberkahan dan selalu dalam lindungan Allah SWT.
- ❖ Terima Kasih Kepada diri Sendiri Telah Kuat Menjalani Hidup Ini, mampu menyelesaikan Perkuliaan Ini Kuliah Sambil Bekerja. Panjang Umur perjuangan.
- ❖ Untuk Saudara ku Tersayang, Yuk Hutami Mulya Sari, Dini Windiarti, dan Karina Urianti Terima Kasih Telah Memberikan Support dalam menyelesaikan skripsi ini..
- ❖ Untuk Kakak Ipar Heriyanto dan Boy Sandy Siregar, Kalian Pelindung ku
- ❖ Untuk Keponakan ku tercinta, Radit, Tara dan jito.
- ❖ Untuk sepupu ku yang baik hati yuk yona lasmita berserta keluarga besar yang ingin mendorongku maju.
- ❖ Untuk Semua sepupu-Sepupu ku Sanak Keluarga yang aku sayangi.
- ❖ Dosen Pembimbing Skripsi Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan Ibu Dra Rukiyah M.Pd , dan Dosen Validator Ibu Dr Windi Dwi Andika M.Pd. Serta

Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd selaku penguji saya Terima kasih banyak atas segala masukan serta bimbingan yang telah diberikan selama ini.

- ❖ Seluruh dosen PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya

- ❖ Untuk Bunda Iin Indrawati tersayang terimakasih telah mengizinkan kubekerja di Smarhome dari 2018 sampai sekarang. Serta Tutor-Tutor SmartHome yang lain terimakasih atas pertemanannya.
- ❖ Untuk Hijri Al-utari S.Pd yang selalu aku reportkan dengan banyak pertanyaanterimakasih ya
- ❖ Untuk Hikmatin Magfiroh S.Pd tempat ku bertanya dan berkeluh kesa Terimakasih atas waktunya.
- ❖ Untuk Keluarga besar Rendra Tri Buana Sek, Terima Kasih Atas Pemberian Wifinya, Ini Sangat Membantu.
- ❖ Untuk semua murid-murid ku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu.
- ❖ Untuk Semua Rekan-Rekan yang ada di Rumah Zakat Cabang Palembang Terimakasih Atas Semua Kebaikan, Dan membimbing aku dalam melakukan pekerjaan, Memberikan Saran yang membangun.
- ❖ Semua Adik-dan Kakak Ikatan Remaja Masjid Al-Barokah Talang Balai Baru II, Semangat Terus. Semoga kita Menjadi Insan Yang Bermanfaat.
- ❖ Terima kasih banyak untuk seluruh rekan-rekan Program Studi PG-PAUDangkatan 2016 yang senantiasa memberikan doa dan semangat.
- ❖ Untuk orang yang pernah menyakiti ku dengan sengaja semoga allahmemberikan hidayahnya.
- ❖ Almamater Universitas Sriwijaya

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak dan semoga segala hal baik yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala dari Allah SWT.

MOTTO

"Pelan-pelan asal selesai" "Tutup

Telinga dan melangkah lah" "Takdir Allah

Tidak Ada Yang Salah"

"Jangan Takut menjadi orang baik karena setiap kebaikan yang kita lakukanmaka mendapatkan kebaikan juga

DAFTAR ISI

HalamanPERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Peneltian.....	4
1.4.1 Manfaat teoritis	4
1.4.2 Manfaat praktis.....	4
BAB II PEMBAHASAN	5
2.1 Pengertian Gadget	5
2.2 Pengertian Anak Usia Dini.....	5
2.3 Dampak Positif Penggunaan Gadget.....	6
2.4 Dampak Negatif Penggunaan gadget	7
2.5 Jenis-Jenis Gadget	8
2.6 Mencegah Kecandungan Penggunaan Gadget pada anak	8
2.7 Penelitian Relevan.....	9
BAB III METODE PENELITIAN	12
3.1 Jenis Penelitian	12
3.2 Lokasi Dan Waktu.....	12
3.3 Populasi	12
3.4 Sampel.....	12
3.5 Jenis Data	13
3.6 Defenisi Konseptual Variabel Penelitian.....	13
3.7 Jenis Data Dan Sumber Data Penelitian.....	13
3.8 Teknik Pengumpulan Data	14
3.9 Kisi-Kisi Penelitian	15

3.10 Deskriptor Penelitian.....	16
3.11 Uji Instrumen Penelitian.....	17
3.8.1 Uji Validitas	17
3.8.2 Uji Reliabilitas.....	17
3.12 Prosedur.....	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	20
4.1 Deskripsi Lokasi.....	20
4.2 Hasil Penelitian	20
4.2.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	20
4.2.2 Hasil Pengumpulan Data Angket.....	20
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	27
5.1 Kesimpulan.....	27
5.2 Saran.....	27
DAFTAR RUJUKAN.....	28
LAMPIRAN.....	30

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Persamaan Dan Perbedaan	10
Tabel 3. 1 Skor alternatif jawaban	14
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Angket.....	15
Tabel 3. 3 Uji Validitas Instrumen Angket	17
Tabel 3. 4 Kriteria Reliabilitas Instrumen.....	17
Tabel 3. 5 Skor Jawaban Item Kuesioner.....	19
Tabel 3. 6 Kriteria Dasar Pengambilan Keputusan	19
Tabel 4. 1 Indikator Anak menggunakan Gadget Untuk Menonton Youtube	21
Tabel 4. 2 Indikator Anak menggunakan gadget untuk Belajar	22
Tabel 4. 3 Indikator anak menggunakan gadget untuk hiburan	23
Tabel 4. 4 Indikator anak menggunakan gadget untuk mencari informasi	24
Tabel 4. 5 Indikator anak menggunakan gadget untuk berkomunikasi jarak jauh.	25
Tabel 4. 6 Indikator anak menggunakan gadget untuk menonton televisi	26

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Uji Validitas Intrusmen Penelitian.....	30
Lampiran 2 Rangkuman Uji Coba Instrumen	31
Lampiran 3 Daftar Sampel Anak Usia B Di Desa Talang Balai Baru II	33
Lampiran 4 Rangkuman Hasil Data Angket	34
Lampiran 5 Penggunaan Gadget Pada Anak Yang Menonton Youtube.....	35
Lampiran 6 Angket Penggunaan Gadget Untuk Belajar	36
Lampiran 7 Angket Penggunaan Gadget Untuk Hiburan	37
Lampiran 8 Angket Penggunaan gadget untuk mencari Informasi	38
Lampiran 9 Angket Penggunaan Gadget untuk berkomunikasi jarak jauh.....	39
Lampiran 10 Hasil Angket Menonton Televisi.....	40
Lampiran 11 Hasil Presentase Keseluruhan data angket.....	41
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	43
Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan Anak.....	44
Lampiran 14 Bukti Turnitin	46
Lampiran 15 Cek Submit Jurnal	47
Lampiran 16 Surat Keterangan Akte Kelahiran Anak	48
Lampiran 17 SK Pembimbing.....	54
Lampiran 18 Bukti Similarity	56
Lampiran 19 Usulan Judul Skripsi.....	57

**PENGUNAAN GADGET PADA ANAK KELOMPOK B DI DESA TALANG
BALAI BARU II**

Oleh:

Sandira Hartati

NIM: 06141181621063

Pembimbing: 1) Prof, Dr Sri Sumarni, M.Pd

2) Dra. Rukiyah, M.Pd

Program Studi: PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan gadget yang ada di desa Talang Balai Baru II. Jenis Penelitian yang di pakai adalah Kuantitatif Deskriptif dengan Teknik Pengumpulan data yang menggunakan Kuisioner dan wawancara terbuka. Dengan Sampel penelitiaan 20 orang anak yang berusia 5-6 tahun. Hasil penelitian yang dilakukan maka memperoleh hasil keseluruhan 97,7%, untuk penggunaan gadget yang digunakan untuk menonton youtube ada 77,4% Dalam kategori Selalu, penggunaan gadget untuk Belajar 70% penggunaan gadget , untuk hiburan 65%, penggunaan gadget untuk mencari informasi 55% dan penggunaan gadget untuk berkomunikasi jarak jauh 60 %. Sedangkan untuk penggunaan gadget untuk menonton televisi 63%. dengan presentase tertinggi penggunaan gadget yang ada di desa Talang Balai Baru II Yaitu 77,4 % dengan kategori Selalu Menggunakan Gadget Untuk Menonton Youtube.

Kata Kunci: Gadget, Usia Kelompok B, Anak Usia Dini

Universitas Sriwijaya

**USE OF GADGETS IN GROUP B CHILDREN IN DESA TALANG
BALAI BARU II**

Oleh:

Sandira

Hartati

NIM: 06141181621063

Advisors: 1) Prof, Dr Sri Sumarni, M.Pd

2) Dra. Rukiyah, M.Pd

**Program of Study: TEACHER EDUCATION EARLY CHILDHOOD
EDUCATION**

ABSTRACT

This study aims to determine the use of gadgets in the village of Talang Balai Baru II. The type of research used is descriptive quantitative with data collection techniques using questionnaires and open interviews. With a research sample of 20 children aged 5-6 years. The results of the research carried out obtained an overall result of 97.7%, for the use of gadgets used to watch YouTube there was 77.4% In the Always category, the use of gadgets for learning 70% of the use of gadgets, 65% for entertainment, the use of gadgets to find information 55 % and the use of gadgets to communicate remotely 60 %. Meanwhile, the use of gadgets to watch television is 63%. with the highest percentage of gadget use in the village of Talang Balai Baru II, namely 77.4% in the category Always Using Gadgets To Watch Youtube.

Keywords: *Gadgets, Age Group B, Early Childhood*

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Virus *Carona* menyebar di Indonesia mengakibatkan banyak sekali dampak yang dapat kita rasakan misalnya banyak nya orang yang meninggal, perekonomian menurun, bahkan salah satu nya dalam bidang pendidikan. Hal ini sejalan dengan surat edaran yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, nomor 4 tahun 2020, tentang pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sehingga pembelajaran dilakukan secara daring.

Didalam bidang pendidikan pemerintah mengambil kebijakan dengan meliburkan atau memindahkan proses belajar mengajar menjadi daring (dari rumah) pembelajaran daring ini diikuti dari masa kanak-kanak hingga ke jenjang kuliah.

Sejak ada virus *carona* 19 menyebabkan terjadinya lockdown dan diberlakukannya *physical distancing* yang menghambat proses tatap muka dalam proses pembelajaran. Dengan di terapkannya pembelajaran daring (pembelajaran dari rumah) dengan begitu permintaan *gedget* dipasar menjadi meningkat. oleh sebab itu penggunaan *gadget* tak pernah lepas penggunaannya.

Seiring perkembangan zaman yang semakin canggih, manusia dituntut untuk hidup lebih praktis dan modern, hal tersebut didukung dengan teknologi yang semakin hari semakin canggih. Kemajuan teknologi yang sangat pesat ini tentu nya memiliki dampak positif dan negatif bagi kehidupan. Maka dari itu, manusia sebagai pengguna aktif teknologi harus cerdas dalam pemakaiannya. Teknologi yang saat ini sangat populer digunakan oleh masyarakat di seluruh penjuru dunia adalah *gadget*.

Menurut Widiawati & Sugiman dikutip Manumpil (2015:2), *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. *Gadget* digunakan untuk mempermudah manusia dalam kehidupan aktivitas sehari-hari, seperti kepentingan bisnis atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor. Namun sekarang ini, *gadget* juga dijadikan media hiburan dengan aplikasi yang terus

diperbaharui. ironisnya, gadget digunakan oleh anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gadget.

Proses pembelajaran daring banyak nya anak meggunakaan *gadget* untuk proses pembelajaran atau mencari informasi, untuk mengumpulkan tugas yang dibuat bahkan tak sedikit anak yang menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton *youtube*, dan sebagainya. *Gadget* salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ilmu pengetahuan yang dapat mempengaruhi pola kehidupan manusia. Gadget juga berfungsi untuk komunikasi, sosial, dan Pendidikan, Hidayati (2020).

Dengan Perkembangan dan penggunaan teknologi yang terus meningkat maka penggunaan *gadget* dengan berbagai merk tercatat hingga diperkirakan mencapai 2,1 miliar untuk tahun 2016, miliar untuk tahun 2019, dan 7.8 miliar untuk tahun 2020 menurut survey yang dilakukan tahun 2019 oleh statista yang dikutip oleh (Sumarni, Sri dkk : 2020).

Saat ini gadget pada masa kini sangat di gemari oleh semua kalangan, baik dimulai dari usia lansia, dewasa, remaja bahkan anak-anak. Hal ini disebabkan karena gadget pada masa kini telah berevolusi dan mengalami pembaharuan dari waktu ke waktu. Sehingga menjadi sebuah barang canggih yang telah didesain menarik dan pintar, selain itu pula gadget masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi dan fitur yang bervariasi, interaksitif, fleksibel sehingga menambah daya tarik seperti games yang pada saat ini sangat bervariasi, mulai dari game bertemakan petualangan sampai pelajaran

Penggunaan gadget juga berpengaruh positif dan negatif bagi anak. penggunaan positif dapat kita lihat anak dapat menyelesaikan tugas dari guru pada saat belajar daring dan menambah pengetahuan baru bagi anak itu sendiri. Adapun dampak negatif penggunaan *gadget* dapat kita lihat anak menggunakan *gadget* untuk bermain game mengakibatkan anak menjadi kecandungan serta dapat kita lihat bagaimana orang tua dalam mengawasi anak pada saat menggunakan *gadget* seperti halnya pendapat (Wulan yang dikutip oleh Nursamsu dkk: 2020) yang mengungkapkan bahwa penggunaan gadget berdampak positif jika gadget digunakan untuk membantu anak dalam meningkatkan otak kanan dan mampu mengolah pola pikir anak. *gadget* dapat berdampak negatif jika anak selalu

mengandalkan *gadget* dalam kehidupan sehari-harinya sehingga menyebabkan radiasi dan merusak sistem jaringan syaraf serta dapat menurunkan daya aktif anak dalam melakukan suatu interaksi kepada orang lain.

Dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat maka penggunaan *gadget* semakin meningkat. Widiawati yang dikutip oleh Subarkah (2019) mengatakan Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta notebook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). Perangkat elektronik tidak hanya *gadget* banyak macam perangkat *gadget* yang dapat kita jumpai di lingkungan sekitar.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 6 Juni 2022 kepada seorang anak yang berinisial AG (usia 5, 6 tahun) pada saat itu AG sedang bermain gadget disaksikan bahwa dalam kesehariannya AG menggunakan gadget untuk mencari informasi yang ada di fitur gadget seperti mencari nama-nama warna, nama-nama buah dan informasi lainnya. Dalam pengamatan yang dilakukan peneliti dan peneliti melakukan wawancara kepada orang tua tersebut bahwa anak tersebut hanya sering menggunakan gadget untuk mencari informasi saja. Sedangkan penelitian melakukan penelitian lagi pada tanggal kepada anak yang berinisial AAAH Anak tersebut menggunakan gadget untuk menonton film yang ada yang di YouTube seperti menonton serial Upin Ipin dan Nussa dan Rara serta film lainnya. Dalam wawancara yang dilakukan dengan orang tua RA, RA hanya tertarik dan fokus menonton film yang hanya ada di YouTube.

Didukung dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hayati, Tuti. dkk mengatakan bahwa penggunaan gadget banyak menimbulkan dampak negatif. Senada dengan Pendapat Pebriana, 2017 menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan jalan negatif.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang membahas tentang Penggunaan Gadget pada anak kelompok B di Desa Talang Balai Baru II. Harapannya penelitian ini dapat mengetahui penggunaan gadget yang dilakukan anak itu sendiri dan dapat memberikan pembelajaran dan pemahaman kepada orang tua tentang Penggunaan gadget pada anak kelompok B di Desa Talang Balai Baru II.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan penelitian ini adalah bagaimana penggunaan gadget pada anak kelompok B di Desa Talang Balai Baru II?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumus masalah diatas maka tujuan penelitian untuk mengetahui Penggunaan gadget pada anak kelompok B di Desa Talang Balai Baru II ?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, menambah informasi, mengenai Penggunaan *gadget* pada anak kelompok B di Desa Talang Balai Baru II.

1.4.2 Manfaat praktis

1. Bagi Universitas Sriwijaya

Sebagai data baru yang dapat digunakan di masa mendatang, serta sebagai bahan dan informasi penelitian bagi peneliti selanjutnya mengenai “Penggunaan *gadget* pada anak kelompok B di desa Talang balai baru ”

2. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini berguna untuk panduan “Penggunaan *gadget* pada anak kelompok B di desa Talang balai baru ”

DAFTAR RUJUKAN

- Agustika. Sastra Dan Widiatiti (2020) Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini. Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dindiksha*. V 8. (2)
- Aisyah, Siti Dkk (2014). *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Cintasih, Dan Tatminingsih. (2016). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Dimiyati, (2016). *Metedologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Paud)*. Jakarta: Kencana.
- Fitri Maghfirah, Siti (2022) Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Mencegah Kecanduan Gadget. *Jurnal Peurawi:Media Kajian Komunikasi Islam*. V 5 (2).
- Fathoni, A. R. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.
- Haq, Dkk (2022). Upaya Orang Tua Dalam Pengasuhan Mencegah Dan Menghadapi Anak Yang Kecanduan Gadget. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*. V 2 (1).
- Hendrizal Dan Anggraeni (2018) Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosisal Para Siswa Sma. Vol 13 (1) *Jurnal Ppkn Dan Hukum*.
- Hidayati, (2020) Peran Orang Tua Komunikasi Tatap Muka Dalam Mengawal DampakGadget Pada Masa Golden Age. *Jurnal Ilmu Komunikasi*
- Marpaung Junierissa (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Jurnal Kopasta*. V 5 (2) 55-64
- Mayasari Dan Sunita (2017). *Yes Or Not Gadget Buat Sih Buah Hati*. Yogyakarta: Deepublish.
- Muthmainnah, Dan Rosiyanti (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *Jurnal Fibonacci*. V 4 (1).
- Neno, Antonius Jhonwilson (2022) Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 4-6 Tahun.
- Novitasari. Dan Khotimah (2016) Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Teratai*. V 5 (3) 182-186

- Nursamsu, Dkk (2020) Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Best Jurnal*. V 3 (2) 57-61
- Pebriana, P. H. (2017). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial*. *Obsesi*, 1(1), 1–11.
- Permendikbud 137. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Pratiwi, Dkk (2020) Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19
- Rachmayani, Dkk. Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Kelompok B Di Mataram Tahun 2021. *Jurnalhomepage* V 1 (2).
- Setiawati, Sisbintari (2022). Digital Parenting Sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. V 6 (3)
- Sinurat, Dkk (2022) *Pengembangan Moral Dan Keberagaman Anak Usia Dini*.
Bandung: Widina Bhakti Persada
- Subarkah, Abdillah M, (2019) Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Rausyan Fikr*. Vol. 15 (1)
- Sugiono (2018) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, Ari (2019). Pengaruh Layanan Informasi Kepada Orang Tua Melalui Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Tk Purnama Sukarame Bandar Lampung.
- Sumarni, S., Tri, S., Pertiwi, Y., & Dwi, W. (2019). Behavior In Early Childhood (2-3) Years : A Case Study On The Use Of Gadgets In Social Environments. 8(8), 384–404.
- Widiawati, Dan Sugiman. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*