

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KONDISI  
PSIKOLOGIS ANAK DI DESA SIMASOM KECAMATAN  
PADANGSIDIMPUAN ANGKOLA JULU**



**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Dalam Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam*

**Oleh**

**ANITA SIREGAR**

NIM. 19 302 00023

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KONDISI  
PSIKOLOGIS ANAK DI DESA SIMASOM KECAMATAN  
PADANGSIDIMPUAN ANGKOLA JULU**



**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
dalam Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam*

**Oleh**

**ANITA SIREGAR  
NIM. 19 302 00023**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH  
ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
2024**



**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP KONDISI  
PSIKOLOGIS ANAK DI DESA SIMASOM KECAMATAN  
PADANGSIDIMPUAN ANGKOLA JULU**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Dalam Bidang Bimbingan Konseling Islam*

Oleh:

**ANITA SIREGAR  
NIM: 19 302 00023**

**PEMBIMBING I**

  
**Dra. Hj. Replita, M.Si**  
NIP. 19690526 199503 2 001

**PEMBIMBING II**

  
**Pahrir Siregar, M.Pd.I.**  
NIP. 19880827 201503 1 003

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
2024**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
Jl. H. Tengku Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Padangsidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022 Website: uinsyahada. ac. id

---

Hal : Skripsi  
          an. **Anita Siregar**  
Lampiran : 6 (Enam) Exemplar

Padangsidempuan, 18 Juli 2024  
Kepada Yth:  
Dekan FDIK UIN Syekh Ali Hasan  
Ahmad Addary Padangsidempuan  
di-  
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n **Anita Siregar** yang berjudul: "**Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kondisi Psikologis Anak Di Desa Simasom Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu**" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang Bimbingan Konseling Islam pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

Dengan demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

PEMBIMBING I

Dra. Ij. Replita, M.Si  
NIP.19690526 199503 2 001

PEMBIMBING II

Pahri Siregar, M.Pd.I.  
NIP.198808272015031003

## **SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI**

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anita Siregar  
NIM : 1930200023  
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam  
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kondisi Psikologis Anak di Desa Simasom Kecamatan Padangsidimpuan Angkola Julu

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Pasal 14 Ayat 11 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum pada Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang kode etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, Juli 2024  
Saya yang Menyatakan,



**ANITA SIREGAR**  
**NIM. 1930200023**

## **HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

---

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ANITA SIREGAR  
NIM : 1930200023  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam  
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kondisi Psikologis Anak di Desa Simasom Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu**". Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : Juli 2024



**ANITA SIREGAR**  
**NIM. 1930200023**

## **SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ANITA SIREGAR  
Tempat/Tgl Lahir : Simasom, 20 April 2001  
NIM : 1930200023  
Fakultas/Prodi : FDIK/BKI

Menyatakan dengan sesungguhnya:

1. Segala data terdapat dalam dokumen permohonan ujian munaqasyah ini adalah benar dan sah.
2. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa dokumen-dokumen yang telah saya berikan tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Padangsidempuan, Juli 2024

Pembuat Pernyataan



**ANITA SIREGAR**  
**NIM. 1930200023**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidimpuan 22733  
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

DEWAN PENGUJI  
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Anita Siregar  
NIM : 1930200023  
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam  
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kondisi Psikologis Anak Di Desa Simasom Kecamatan Padangsidimpuan Angkola Julu

Ketua

Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag  
NIP.196308211993031003

Sekretaris

Chanra, S.Sos.I, M.Pd.I  
NIDN. 2022048701

Anggota

Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag  
NIP.196308211993031003

Chanra, S.Sos.I, M.Pd.I  
NIDN. 2022048701

Dra. Hj. Replita, M.Si  
NIP. 196905261995032001

Nurintan Muliani Harahap, MA  
NIP. 199408102019032012

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidimpuan  
Hari/Tanggal : Kamis, 18 Juli 2024  
Pukul : 14.00 WIB s/d Selesai  
Hasil/Nilai : Lulus /77 (B)  
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,67  
Predikat : Pujian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**  
Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidempuan 22733  
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

**PENGESAHAN**

Nomor: 1001 /Un.28/F.4c/PP.00.9/07/2024

**Judul Skripsi** : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kondisi Psikologis Anak  
Di Desa Simasom Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu  
**Nama** : Anita Siregar  
**NIM** : 1930200023  
**Program Studi** : Bimbingan Konseling Islam

Telah dapat diterima untuk memenuhi  
Syarat dalam memperoleh gelar  
**Sarjana Sosial (S.Sos)**

Padangsidempuan, 31 Juli 2024  
Dekan,



**Dr. Magdalena, M.Ag.**  
NIP. 197403192000032001

## ABSTRAK

**NAMA** : Anita Siregar  
**NIM** : 19 30 2000 23  
**JUDUL SKRIPSI** : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kondisi Psikologis Anak di Desa Simasom Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu

Permasalahan dalam penelitian ini adalah tentang anak-anak yang dibiarkan orangtuanya bermain *gadget* tanpa memberikan batasan waktu dan tidak memberikan pemahaman tentang pemakaian dan pemanfaatan *gadget* pada anak, rata-rata pekerjaan dari orang tua dalam penelitian ini adalah petani, tentu dalam pemahaman orang tua mengenai pengaruh dari penggunaan *gadget* pada anak masih kurang sesuai dengan penggunaan *gadget* yang ideal pada anak-anak. Sehingga muncul rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana kondisi psikologis anak pengguna *gadget* di Desa Simasom dan apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kondisi psikologis anak di desa tersebut. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang data penelitiannya berupa angka-angka dan analisis data menggunakan statistik, dengan instrumen berupa angket. Sampel berjumlah 22 anak. Untuk mengetahui Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kondisi psikologis anak di Desa Simasom, maka data yang diperoleh diolah, dianalisis dengan metode kuantitatif dengan rumus korelasi *Product Moment*, Regresi Linear Sederhana dan Uji Signifikan  $r$  dan  $F$ . Adapun anak pengguna *gadget* di Desa Simasom berada pada persentase 48% dengan kategori “Rendah”. Selanjutnya dari segi kondisi psikologis anak di Desa Simasom berada pada persentase 67% dengan kategori “Cukup”. Adapun pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap kondisi psikologis anak sebesar 49% berada pada kategori “Rendah” dan 51% di pengaruhi oleh variabel lain. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan yang telah dilakukan dari uji Produk Moment diperoleh nilai  $r_{hitung}$  (0,700) lebih besar dari  $r_{tabel}$  (0,444), dan juga berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dari uji Regresi Linear Sederhana diperoleh nilai  $F_{hitung}$  (19,205) lebih besar dari  $F_{tabel}$  (2,71) maka,  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap kondisi psikologis anak di Desa Simasom.

**Kata kunci:** *Gadget*, Psikologis, Anak

## **ABSTRACT**

**NAME** : Anita Siregar  
**REG. NUMBER** : 19 30 2000 23  
**THESIS TITLE** : *The Effect of Using Gadgets on the Psychological Condition of Children in Simasom Village, Padangsidempuan Angkola Julu District*

*The problem in this research is about children who are allowed by their parents to play with gadgets without giving time limits and not giving children an understanding of the use and use of gadgets. The average occupation of the parents in this study is farmers, of course in the parents' understanding of the influence from the use of gadgets in children is still not in accordance with the ideal use of gadgets in children. So the problem formulation emerged in this research, namely what is the psychological condition of children who use gadgets in Simasom Village and is there an influence of gadget use on the psychological condition of children in that village. This type of research is quantitative research where the research data is in the form of numbers and data analysis uses statistics, with instruments in the form of questionnaires. The sample consisted of 22 children. To determine the effect of gadget use on the psychological condition of children in Simasom Village, the data obtained was processed, analyzed using quantitative methods using the Product Moment correlation formula, Simple Linear Regression and Significance Tests  $r$  and  $F$ . Meanwhile, children who use gadgets in Simasom Village are at a percentage of 48 % in the "Low" category. Furthermore, in terms of the psychological condition of children in Simasom Village, the percentage is 67% in the "Fair" category. The influence of gadget use on children's psychological conditions is 49% in the "Low" category and 51% is influenced by other variables. The results of this research show that the calculations that have been carried out from the Product Moment test have obtained an  $r_{count}$  value (0.700) greater than  $r_{table}$  (0.444), and also based on calculations that have been carried out from the Simple Linear Regression test, the value of  $F_{count}$  (19.205) is greater than  $F_{table}$  (2.71) then,  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. Thus, there is a significant influence between the use of gadgets on the psychological condition of children in Simasom Village.*

*Keywords: Gadgets, Psychology, Children*

## خلاصة

الاسم : أنيتا سيرجار  
نيم : ١٩٣٠٢٠٠٠٢٣ :  
عنوان الأطروحة : تأثير استخدام الأجهزة على الحالة النفسية للأطفال في قرية سيماسوم، مقاطعة بادانجسديمبوان  
أنجكولا جولو

تكمن المشكلة في هذا البحث في الأطفال الذين يسمح لهم آباؤهم باللعب بالأدوات دون تحديد حدود زمنية وعدم إعطاء الأطفال مهنة الوالدين في هذه الدراسة هم المزارعون بالطبع في فهم الوالدين لتأثير استخدام متوسط. فهماً لاستخدام الأدوات واستخدامها ومن هنا ظهرت صياغة المشكلة. الأدوات الذكية على الأطفال لا يزال لا يتوافق مع الاستخدام المثالي للأدوات الذكية لدى الأطفال في هذا البحث وهي ما هي الحالة النفسية للأطفال الذين يستخدمون الأجهزة في قرية سيماسوم وهل هناك تأثير لاستخدام الأجهزة هذا النوع من البحث هو بحث كمي حيث تكون بيانات البحث في شكل أرقام ويستخدم. على الحالة النفسية للأطفال في تلك القرية وتكونت العينة من طفلاً ٢٢% لتحديد تأثير استخدام الأجهزة على. تحليل البيانات الإحصائية، مع الأدوات في شكل استبيانات الحالة النفسية للأطفال في قرية سيماسوم، تمت معالجة البيانات التي تم الحصول عليها وتحليلها باستخدام الأساليب الكمية باستخدام وفي الوقت نفسه، الأطفال الذين يستخدمون الأجهزة. و ف I صيغة ارتباط لحظة المنتج واختبارات الانحدار الخطي البسيط والأهمية في فئة ٦٧% أما من حيث الحالة النفسية للأطفال في قرية سيماسوم فتبلغ النسبة. "منخفضة" في الفئة في قرية سيماسوم بنسبة تظهر. يتأثر بمتغيرات أخرى ٥١% "منخفضة" ٤٩% في الفئة تأثير استخدام الأجهزة على الحالة النفسية للأطفال بلغ. "عادل" أكبر من طاولة ر (٠،٧٠٠) عدد ر نتائج هذا البحث أن الحسابات التي تم إجراؤها من اختبار لحظة المنتج قد حصلت على قيمة أكبر من (١،٢٠٥)، وكذلك بناءً على الحسابات التي تم إجراؤها من اختبار الانحدار الخطي البسيط فإن قيمة عدد ف (٠،٤٤٤) وبالتالي يوجد تأثير معنوي بين استخدام الأجهزة هو على الحالة النفسية للأطفال في قرية ويرفض ها فيقبل (٢،٧١) طاولة ف سيماسوم.

الأدوات، علم النفس، سيماسوم:الكلمات المفتاحية

## KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan waktu dan kesehatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan menuangkannya dalam skripsi ini. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw yang telah menuntun umatnya kejalan yang benar.

Skripsi yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kondisi Psikologis Anak di Desa Simasom Kecamatan Padangsidimpun Angkola Julu"** ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Jurusan Bimbingan Konseling Islam UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpun.

Peneliti sadar betul penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan-kekurangan dan masih jauh dari sempurna, serta banyak hambatan yang dihadapi diakibatkan keterbatasan ilmu pengetahuan. Namun berkat bimbingan dan saran-saran pembimbing akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpun, Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., Wakil Rektor bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil Rektor bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Kerjasama, Bapak Dr. Anhar, M.A., dan Wakil Rektor Kemahasiswaan dan Kerjasama dan seluruh civitas

akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag.

2. Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Ibu Dr. Magdalena, M.Ag., Wakil Dekan Bidang Akademik, Bapak Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A., Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, Bapak Drs. Agus Salim Lubis, M.Ag., dan Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama, Bapak Dr. Sholeh Fikri, M.Ag.
3. Ketua Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Ibu Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi.
4. Dosen Pembimbing I, Ibu Dra. Hj. Replita, M. Si., dan dosen Pembimbing II, Bapak Pahri Siregar, M.Pd.I., yang telah membimbing dan mengarahkan serta memberikan semangat kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi ini
5. Bapak Dr. Mohd Rafiq, S.Ag., M.A., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan inspirasi dan motivasi kepada penulis.
6. Kasubbag Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Bapak Mukti Ali, S.Ag., beserta stafnya yang telah memberikan pelayanan akademik yang baik demi kesuksesan dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi.
7. Kepala perpustakaan dan seluruh pegawai perpustakaan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Bapak Yusri Fahmi, S.Ag.,

M.Hum., yang telah membantu penulisan dalam menyediakan buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan penelitian ini.

8. Para Dosen di lingkungan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang membekali berbagai pengetahuan sehingga mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Teristimewa kepada Ayahanda Kusnan Siregar dan Ibunda Siti Umroh Munthe tercinta yang telah mengasuh, mendidik, serta memberi motivasi dan berkontribusi kepada peneliti untuk menyelesaikan pendidikan sampai ke Perguruan Tinggi.
10. Ungkapan terimakasih teruntuk kakak, abang serta adik saya yang tercinta, yang bernama Toras Parulian Siregar, Partahanan Siregar, Rahma Dini Siregar, dan Muhammad Solid Taufik Siregar yang telah mendukung, menyemangati, serta berkontribusi kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikan sampai ke Perguruan Tinggi.
11. Untuk diri sendiri, terimakasih telah kuat bertahan selama ini dan tak berhenti berjuang sampai dititik sekarang.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang jauh lebih baik atas amal kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan penulis. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Padangsidempuan, Juli 2024

Peneliti

**Anita Siregar**  
**NIM. 19 30 2000 23**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN MENULIS SKRIPSI SENDIRI</b>	
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN</b>	
<b>DOKUMEN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Batasan Masalah .....	9
D. Defenisi Operasional Variabel .....	10
E. Rumusan Masalah.....	12
F. Tujuan Penelitian .....	12
G. Kegunaan Penelitian .....	12
H. Sistematika Pembahasan.....	13
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kerangka Teori .....	15
1. Pengertian Psikologis .....	15
2. Karakteristik Psikologis Anak .....	16
a. Fisik .....	16
b. Emosi .....	17
c. Spritual (Keagamaan) .....	19
d. Sosial .....	21
3. Pengertian <i>Gadget</i> .....	22
4. Bentuk Penggunaan <i>Gadget</i> .....	25
5. Aplikasi Pengguna <i>Gadget</i> .....	29
6. Jenis-jenis <i>Gadget</i> .....	29
a. <i>Smartphone/Handphone</i> .....	29
b. <i>Laptop/Komputer/Notebook</i> .....	30
7. Dampak Positif dan Negatif <i>Gadget</i> .....	32
B. Penelitian Terdahulu.....	33
C. Kerangka Berpikir .....	35
D. Hipotesis .....	35
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	37
B. Jenis Penelitian .....	37

C. Populasi dan Sampel.....	38
a. Populasi.....	38
b. Sampel .....	38
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	39
E. Analisis Data.....	41
1) Uji Validitas .....	41
2) Uji Realibilitas.....	46
3) Uji Coba Instrumen .....	47
F. Teknik Analisis Data .....	48
1. Mean .....	48
2. Median .....	48
3. Modus .....	49
4. Standar Deviasi.....	50
5. Tabel Distribusi Frekuensi.....	50

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Temuan Umum .....	55
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	55
2. Keadaan Penduduk .....	57
3. Letak Geografis Desa Simasom.....	57
4. Keadaan Keagamaan Masyarakat .....	57
B. Temuan Khusus.....	58
1. Kondisi Psikologis .....	67
2. Keterbatasan Penelitian .....	80

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	81
B. Saran.....	82
1. Bagi Jurusan Bimbingan Konseling.....	82
2. Bagi Orangtua .....	82
3. Bagi Anak.....	82
4. Bagi Peneliti Selanjutnya .....	83

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel. II. 1 : Penelitian Terdahulu .....	35
Tabel. III. 1 : Populasi Penelitian .....	40
Tabel. III. 2 : Sampel Penelitian .....	41
Tabel. III. 3 : Kisi-Kisi Angket Pengguna <i>Gadget</i> (Variabel X).....	43
Tabel. III. 4 : Kisi-Kisi Angket Psikologis Anak (Variabel Y).....	44
Tabel. III. 5 : Validitas Variabel X.....	45
Tabel. III. 6 : Tabel Penolong (X) .....	46
Tabel. III. 7 : Validitas Variabel Y .....	47
Tabel. III. 8 : Tabel Penolong (Y) .....	48
Tabel. III. 9 : Hasil Uji Reliabilitas .....	50
Tabel. III. 10 : Interpretasi Hasil Penelitian .....	55
Tabel. IV. 1 : Keadaan Penduduk di Desa Simasom.....	61
Tabel. IV. 2 : Keadaan Keagamaan di Desa Simasom .....	62
Tabel. IV. 3 : Sarana & Prasarana Ibadah .....	62
Tabel. IV. 4 : Mengucapkan bahasa yang kasar kepada orang yang lebih tua .....	63
Tabel. IV. 5 : Marah jika orangtua tidak memberi <i>gadget</i> .....	64
Tabel. IV. 6 : Lupa mengerjakan sholat dan mengahai kalau memakai <i>gadget</i> .....	65
Tabel. IV. 7 : Lebih suka bermain <i>gadget</i> daripada kumpul bersama keluarga .....	65
Tabel. IV. 8 : Bermain <i>gadget</i> terlalu lama membuat malas bermain dengan teman.....	66
Tabel. IV. 9 : Menggunakan internet untuk keperluan hiburan agar tidak bosan .....	67
Tabel. IV. 10 : Lambat makan/malas makan karena keasyikan bermain <i>gadget</i> .....	67
Tabel. IV. 11 : Mudah marah kalau diganggu bermain <i>gadget</i> .....	68
Tabel. IV. 12 : Malas disuruh ke warung untuk membeli sesuatu ketika bermain <i>gadget</i> ..	69
Tabel. IV. 13 : Merasa senang bisa menggunakan <i>handphone</i> dengan segala fasilitasnya	69
Tabel. IV. 14 : Rangkuman Deskripsi Data Kondisi Psikologis .....	70
Tabel. IV. 15 : Distribusi Frekuensi Kondisi Psikologis .....	71
Tabel. IV. 16 : Penggunaan <i>gadget</i> bagi anak-anak setiap hari.....	72
Tabel. IV. 17 : Menggunakan <i>gadget</i> untuk belajar di aplikasi belajar online.....	73
Tabel. IV. 18 : Penggunaan Tablet untuk bermain game .....	74
Tabel. IV. 19 : Penggunaan <i>gadget</i> untuk menonton video di Youtube dan TikTok.....	74
Tabel. IV. 20 : Menggunakan <i>gadget</i> setelah mengerjakan tugas sekolah.....	75
Tabel. IV. 21 : Bermain <i>game online</i> di mobilephone/ <i>gadget</i> /smartphone karena mudah dibawa dan bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja.....	76
Tabel. IV. 22 : Membawa <i>gadget</i> ke sekolah .....	77
Tabel. IV. 23 : Menggunakan aplikasi WhatsApp untuk berkomunikasi dengan guru dan teman-teman sewaktu libur .....	77
Tabel. IV. 24 : Menggunakan <i>gadget</i> untuk berbelanja keperluan sekolah melalui aplikasi belanja online.....	78
Tabel. IV. 25 : Menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 2 jam sehari .....	79
Tabel. IV. 26 : Rangkuman Deskripsi Data Penggunaan <i>Gadget</i> .....	80
Tabel. IV. 27 : Distribusi Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i> .....	80
Tabel. IV. 28 : Kerja Angka Indeks Korelasi Antara Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Kondisi Psikologis Anak .....	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar. II. 1 : Kerangka berpikir .....	37
Gambar. IV. 1 : Bagan Struktur Organisasi Perangkat Desa Simasom.....	60
Gambar. IV. 2 : Histogram Frekuensi Kondisi Psikologis .....	71
Gambar. IV. 3 : Histogram Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i> .....	81

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Keluarga merupakan lapangan pendidikan yang pertama dan pendidiknya adalah kedua orang tua, yaitu sebagai pendidik kodrati.<sup>1</sup> Orang tua dikatakan sebagai pendidik kodrati sebab orang tua masih mempunyai ikatan darah dengan anaknya.

Masa kanak-kanak dibagi menjadi dua periode yakni masa awal kanak-kanak sekitar umur 2-6 tahun, dan masa akhir kanak-kanak sekitar umur 6-12 tahun.<sup>2</sup> Masa ini disebut juga sebagai masa bermain dengan ciri-ciri anak sudah mulai suka keluar rumah dan memasuki kelompok teman-teman sebaya yang ditandai dengan anak telah memiliki dan memilih kawan untuk bermain.<sup>3</sup>

Bermain itu penting bagi anak karena bermain merupakan bagian yang sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Menurut Khobir manfaat bermain bagi anak sangat banyak seperti bermain yang melibatkan fisik seperti berlari, melompat, menendang yang bermanfaat untuk menguatkan otot juga menterampilkan anggota badan anak. Bermain yang melibatkan indera atau pikiran seperti menggunakan alat-alat bermain yang mengeluarkan perasaan

---

<sup>1</sup> Jalaluddin, *Psikologi Agama Memahami Perilaku Dengan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 294.

<sup>2</sup> Sri Rumini dan Siti Sundari, *Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 37.

<sup>3</sup> Iehsan Anshory, dkk. "Tahapan Dan Karakteristik Perkembangan Belajar Siswa Sekolah Dasar (Upaya Pemaknaan *Development Task*)", hlm. 384.  
(<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/7670/45.pdf?sequence=1&isAllowed=y>), diakses pada 21 Maret 2023 pada pukul 07.18 WIB).

seperti menggambar dan bermain musik, permainan tersebut dapat memberikan peluang pada anak untuk belajar tentang pengertian baru, sifat-sifat dan bentuk barang tertentu. Ada juga bermain balok-balok mainan, membentuk lilin atau tanah liat, menggambar dan lainnya yang dapat mendorong kreativitas anak. Bermain juga dapat membantu mengembangkan kepribadian anak seperti bertanggungjawab, bekerjasama, mematuhi peraturan dan dapat membantu anak mengenal dirinya dengan baik yang berkaitan dengan kelemahan dan kelebihanannya.<sup>4</sup>

Masa anak memasuki sekolah mereka akan melakukan interaksi sosial lebih banyak dengan anak lain atau teman sebaya dibandingkan dengan ketika masa prasekolah.<sup>5</sup> Usia 6-12 tahun perkembangan anak akan sangat cepat, bukan hanya perkembangan secara fisik, tapi juga perkembangan psikologisnya. Anak akan memperoleh keterampilan fisik saat bermain yaitu dapat menguatkan otot dan mengasah keterampilan anggota badan anak, keterampilan dasar dalam membaca, menulis dan berhitung, juga mempererat hubungan antara keluarga serta teman sebaya.<sup>6</sup> Anak-anak cenderung senang untuk bermain dan berinteraksi secara langsung yang berguna untuk perkembangan sosialnya dalam bergaul dan berinteraksi dengan orang lain.<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup> Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestarinigrum, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktek)*, (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), hlm. 11.

<sup>5</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1978), hlm. 264

<sup>6</sup> Layyinatul Syifa, dkk. "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Volume 3, Number 4, Tahun 2019, hlm. 528. (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/22310>, diakses 26 Januari 2023 pukul 12.14 WIB).

<sup>7</sup> Nita Monita Rini, dkk. "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar", *Jurnal Educatio*, Volume 7, No. 3, 2021, hlm. 2. (diakses 25 Januari 2023 pukul 23.44 WIB).

Berbicara mengenai teknologi informasi pada era globalisasi pada masa ini media sosial sudah sangat berkembang pesat di kalangan masyarakat. Pesatnya perkembangan teknologi informasi menyebabkan perubahan signifikan dan kehadirannya cenderung memiliki pengaruh pada peradaban manusia. Salah satu dari perkembangan teknologi tersebut yaitu media sosial. Media sosial saat ini sedikit demi sedikit dapat mengikutsertakan masyarakat kedalam suatu pola pikir serta budaya dan perilaku dalam masyarakat. Semua bentuk perubahan dalam struktur sosial itu sangat mempengaruhi pola hidup individu dalam masyarakat.<sup>8</sup>

Melihat dari perubahan besar dalam dunia teknologi dan digital pada era milenial saat ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk cara anak bermain. Fenomena hari ini permainan anak tidak lagi terbatas pada permainan tradisional seperti berlari-lari, bermain petak umpet, atau bermain bola. Permainan anak kini lebih banyak berpusat pada permainan digital dan teknologi seperti bermain *gadget*.<sup>9</sup>

Mengacu kepada Hurlock terdapat tiga kondisi utama yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini, yaitu kondisi fisik, kondisi psikologis dan kondisi lingkungan. Kondisi fisik berkaitan dengan fisik motorik anak, kondisi psikologis berkaitan dengan mental dan intelegensi

---

<sup>8</sup> Maulidya Ulfah, *Digital Parenting Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anak dari Bahaya Digital?* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020) hlm 1

<sup>9</sup> Muhammad Rifai, "Fenomena Permainan Anak di Era Milenial Dipengaruhi oleh Dunia Teknologi", *Info Temanggung*, 2023, (<https://temanggung.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-2616196019/fenomena-permainan-anak-di-era-milenial-dipengaruhi-oleh-dunia-teknologi-simak-pembahasannya>), diakses pada 12 April 2023 pada pukul 11.50 WIB).

anak dan kondisi lingkungan berkaitan dengan tempat dimana anak tumbuh dan berkembang.<sup>10</sup>

Perkembangan anak akan menyesuaikan dimana lingkungannya berada. Misalnya, anak yang tinggal di lingkungan yang melek teknologi, sedikit banyaknya anak akan terpengaruh untuk menggunakan teknologi juga, karena anak biasa melihat penggunaan teknologi di sekitarnya. Salah satu contoh dari teknologi tersebut adalah gawai.

Salah satu permainan digital yang sangat populer di kalangan anak-anak yaitu video game. Permainan digital tersebut mampu membuat penggunanya ketagihan saat memainkannya. Seperti yang terjadi pada dua anak kelas VII SMP di kota Cimahi, kedua anak itu berhenti sekolah selama setahun karena mengalami kecanduan atau adiksi bermain game online. Komisioner Komisi Perlindungan Anak (KPAI) Bidang Pendidikan mengungkapkan awal mula temuan dua anak kecanduan game online itu saat mereka tidak muncul saat pembelajaran jarak jauh. Kemudian ditelusuri dan didapati fakta bahwa mereka kecanduan game online.<sup>11</sup>

Penggunaan *gadget* secara terus menerus akan berpengaruh terhadap tingkah laku anak dalam kesehariannya, anak yang cenderung sering menggunakan *gadget* akan sangat bergantung dan akan menjadi kebiasaan oleh anak dalam aktifitasnya sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak jarang belajar

---

<sup>10</sup> Nizar Rabbi Radliya dkk, "Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini", *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.1 No. 1 Juni 2017, hlm 4

<sup>11</sup> Whisnu Pradana, "2 Siswa SMP Kecanduan Gawai-Berhenti Setahun, Ini Kata Disdik Cimahi" *DetikNews*, (<https://news.detik.com/berita-jawa-barat/-/d-5507579/2-siswa-smp-kecanduan-gawai-berhenti-setahun-ini-kata-disdik-cimahi>, diakses 12 April 2023 pada pukul 12.43 WIB).

dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, namun lebih sering bermain *gadget*. Hal ini mengkhawatirkan karena pada masa anak-anak ini, pemikiran mereka masih tidak stabil, mereka yang memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, akan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif anak-anak terhadap *gadget*. Untuk itu penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu memperoleh perhatian yang spesifik dari orang tua.<sup>12</sup>

Terdapat beberapa kasus yang terjadi di Indonesia mengenai pengaruh *gadget* terhadap psikologis anak dimana sebanyak 30-an anak dirawat di bangsal kejiwaan. Paling banyak kasus itu disebabkan karena kecanduan *gadget*. Karenanya, komisi DPRD Pati menekankan pentingnya pengawasan orang tua terhadap tumbuh kembang anak. Kepala Sentra Margo Laras Pati Jiwarningsih menyampaikan bahwa jumlah ini merupakan total dari keseluruhan mulai dari tahun 2019. Anak-anak ini berasal dari berbagai kalangan usia mulai dari TK, SD, SMP, hingga SMA.<sup>13</sup> Ditambah lagi kasus adiksi atau kecanduan gawai kalangan anak-anak di Jawa Barat cukup memprihatinkan, siswa SMP kelas 1 di Subang meninggal diduga penyebabnya karena kecanduan game. Tidak hanya itu, jumlah pasien anak yang kecanduan gawai meningkat.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Nurlinda Hardianti, “Analisis Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sdn 11 Sepit”, *Skripsi*, (Pancor: Universitas Hamzanwadi, 2018), hlm. 3

<sup>13</sup> Jawa Pos Radar Kudus, “Puluhan Anak di Pati Dirawat di Bangsal Kejiwaan usai Kecanduan *Gadget*”, (<https://radarkudus.jawapos.com/pati/05/02/2023/puluhan-anak-di-pati-dirawat-di-bangsal-kejiwaan-usai-kecanduan-gadget-begini-kata-dprd/>, diakses 21 Maret 2023 pada pukul 07.54 WIB).

<sup>14</sup> Detiknews, “Kasus Anak Kecanduan *Gadget* di Jabar, Belasan Rawat Jalan-Ada yang Meninggal”, (<https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5501680/kasus-anak-kecanduan-gadget-di-jabar-belasan-rawat-jalan-ada-yang-meninggal>, diakses 21 Maret 2023 pada pukul 08.08 WIB).

Wawancara yang dilakukan oleh Nurlinda Hardianti dalam penelitiannya dengan salah satu orang tua siswa SDN 11 Sepit ternyata orang tua tidak mempunyai komitmen untuk menghentikan kebiasaan anak bermain *gadget*, orang tua justru memanjakan anak walaupun mengetahui pengaruh negatif yang akan terjadi jika anak terlalu sering menggunakan *gadget*. Orang tua hanya melihat pengaruh positifnya saja yakni kebiasaan anak yang merasa sangat senang ketika bermain *gadget*. Orang tua tidak merasa keberatan memberikan *gadget* asalkan anak tidak mengganggu pekerjaan orang tua selama mereka di rumah.<sup>15</sup>

Bijau dan Baer mengemukakan perkembangan psikologis adalah perubahan progresif yang menunjukkan cara organisme bertingkah laku dan berinteraksi dengan lingkungannya. Interaksi adalah apakah suatu jawaban tingkah laku akan ditunjukkan atau tidak, bergantung pada perangsang-perangsang yang ada di lingkungannya.<sup>16</sup>

Orangtua yang menggunakan *gadget* untuk kebutuhan sehari-hari baik untuk komunikasi maupun hiburan dengan seiring berjalannya waktu akan membuat anak penasaran dan juga ingin melakukan hal yang sama sesuai dengan apa yang dilihat anak. Karena pada anak masih memiliki rasa penasaran yang tinggi dan ingin tahu banyak hal terutama *gadget* yang akan membuat mereka penasaran untuk menggunakannya.

---

<sup>15</sup> Nurlinda Hardianti, "Analisis Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sdn 11 Sepit", *Skripsi*, (Pancor: Universitas Hamzanwadi, 2018), hlm. 60

<sup>16</sup> Idad Suhada, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal)*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal 26.

Anak-anak menggunakan *gadget* untuk berbagai keperluan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan lagu, mengobrol dengan teman-teman mereka, menjelajahi berbagai situs web. Anak menghabiskan sebagian besar waktunya dalam kegiatan ini dan tidak memperhatikan postur tubuh mereka yang membungkuk akibat menatap layar terlalu lama dengan intens, kecerahan layar, jarak layar dari mata mereka yang pada akhirnya berdampak pada penglihatan dan kesehatan mereka. Menatap layar elektronik secara terus menerus dalam waktu lama akan menyebabkan gangguan pada kesehatan, anak akan menderita berbagai masalah seperti iritasi mata atau kesulitan fokus untuk sementara waktu.<sup>17</sup>

Penelitian yang telah dilakukan oleh Titik Mukarromah mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak, dapat diambil salah satu kesimpulan yaitu penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak mempunyai pengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini seperti contohnya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, jika disalahgunakan anak akan mempraktekkannya pada teman-temannya dan anak akan melakukan tindak kekerasan.<sup>18</sup>

Kenyataannya yang terjadi di Desa Simasom Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu banyak orang tua yang membiarkan anak mereka bermain *gadget*. Hal ini dibuktikan dari hasil studi pendahuluan di

---

<sup>17</sup> *Ibid.*

<sup>18</sup> Titik Mukarromah, "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini", *Skripsi* (Lampung: IAIN Metro), hlm. 24.

lapangan dimana orang tua membolehkan anak mereka bermain *gadget* tanpa memberikan batasan waktu dan tidak memberikan pemahaman tentang pemakaian dan pemanfaatan *gadget* pada anak, hal tersebut masih minim dilakukan oleh orang tua, di Desa Simasom Kecamatan Padangsidimpuan Angkola Julu rata-rata pekerjaan dari orang tua dalam penelitian ini adalah petani, tentu dalam pemahaman orang tua mengenai pengaruh dari penggunaan *gadget* pada anak masih kurang sesuai dengan penggunaan *gadget* yang ideal pada anak-anak<sup>19</sup>.

Beberapa anak pengguna *gadget* sering menghabiskan waktu bermain *gadget* dan melupakan kewajiban mereka untuk belajar. Mereka jadi malas-malasan untuk melakukan kegiatan yang bermanfaat dan mereka lebih memilih untuk rebahan dan sekedar scroll tiktok atau bermain *game online*. Kerap kali mereka meminta uang jajan, bukannya digunakan untuk membeli makanan mereka malah membelikan paket internet atau *voucher* untuk paket data *handphone* mereka. Maka dari itu banyak orang tua yang resah melihat kondisi tingkah laku anak-anak mereka yang semakin hari semakin ketagihan bermain *gadget*.<sup>20</sup>

Sehingga peneliti membuat dugaan sementara terhadap hasil penelitian ini bahwa *gadget* berpengaruh pada kehidupan anak dan mengganggu perkembangan psikologis anak di Desa Simasom, dilihat dari kebiasaan-kebiasaan anak yang sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*

---

<sup>19</sup> Observasi pada tanggal 11-17 Desember 2022

<sup>20</sup> *Ibid*

daripada belajar dan lebih sibuk dengan *gadget* mereka masing-masing dibandingkan bermain dengan teman sebaya.

Melihat permasalahan yang terjadi tersebut di Desa Simasom Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KONDISI PSIKOLOGIS ANAK DI DESA SIMASOM KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN ANGKOLA JULU”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun yang menjadi identifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah di atas adalah :

1. Anak lebih tertarik bermain *game* daripada belajar dan membantu orangtua.
2. Anak cenderung suka marah-marah kalau keinginan mereka tidak dituruti.
3. Anak menggunakan *gadget* hingga lupa waktu.
4. Anak menjadi jarang berinteraksi terhadap lingkungan sekitar.
5. Mata anak bermasalah karena radiasi yang ada pada *gadget*.
6. *Gadget* dapat menyebabkan gangguan pada perkembangan psikologis anak kedepannya.

## **C. Batasan Masalah**

Melihat banyaknya pengguna *gadget* di kalangan anak-anak, dan untuk menghindari kesalahpahaman dalam judul penelitian ini, maka peneliti fokus hanya membahas pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kondisi psikologis anak di Desa Simasom Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu. Untuk mempermudah penelitian dan mendapatkan hasil yang lebih baik.

Montessori mengungkapkan bahwa “usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja”.<sup>21</sup> Peneliti mengambil sampel penelitian pada anak usia 8-12 tahun, dimana usia tersebut termasuk usia keemasan anak. Maka orangtua harus mampu mengembangkan potensi anak secara maksimal dengan memberikan stimulus-stimulus positif yang dibutuhkan oleh anak dan memberikan pengaruh baik yang dapat mengembangkan potensi anak.

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

##### **1. Penggunaan *Gadget***

Kata *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. Pengertian lain *gadget* yaitu sebuah perangkat atau teknologi elektronik yang berkembang pesat dan mempunyai fungsi tertentu dengan berbagai jenis diantaranya yaitu smartphone, mobile phone, iphone, blackberry, ipad, tablet, dan *notebook*.<sup>22</sup>

*Gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar, dan sebagai hiburan. Hampir semua kalangan memiliki barang kecil canggih tersebut. *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga dinilai lebih memudahkan untuk kebutuhan manusia.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Nizar Rabbi Radliya dkk, “Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini”, *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.1 No. 1 Juni 2017, hlm 3

<sup>22</sup> Bella, “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah *Literatur Review*“, *Skripsi*, (Jember: Universitas Dr. Soebandi, 2021), hlm. 20.

<sup>23</sup> Jenny Gabriela, dkk. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini”, *Jurnal Excelsis Deo*, vol. 5, no. 1, 2021, hlm. 103-104.

Dari pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa *gadget* adalah teknologi modern yang dapat mempermudah kegiatan manusia dalam banyak hal.

Dalam penelitian ini *gadget* yang dimaksud peneliti yaitu:

- a. Tablet
- b. Laptop
- c. *Handphone*

## 2. Kondisi Psikologis Anak

Kondisi psikologis diuraikan sebagai suatu keadaan yang ada dalam diri seorang individu yang dapat mempengaruhi sikap dan perilaku individu tersebut. Kondisi psikologis dalam hal meliputi sumber kendali diri (*locus of control*), keyakinan diri (*self efficacy*), dan orientasi tujuan (*goal orientation*). Kondisi psikologis ini merupakan landasan kepribadian seorang individu. Artinya kepribadian seorang individu bisa tercermin dari bagaimana kondisi psikologisnya.<sup>24</sup>

Variabel Y yang dimaksud peneliti disini yaitu kondisi psikologis anak pengguna *gadget*. Adapun kondisi psikologis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kejiwaan anak pengguna *gadget* di Desa Simasom Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu.

---

<sup>24</sup> Hening Riyadiningsih, "Peran Kondisi Psikologis Dan Karakteristik Pribadi Dalam Pengembangan Kepemimpinan Efektif : Sebuah Tinjauan Konseptual," (<https://eprints.unisbank.ac.id/281/1/ARTIKEL-49.pdf>, diakses 22 Desember 2022 pukul 21:22 WIB)

### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kondisi psikologis anak di Desa Simasom Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu?
2. Bagaimanakah penggunaan *gadget* pada anak di Desa Simasom Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kondisi psikologis anak di Desa Simasom Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu?

### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan diatas maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tentang kondisi psikologis anak di Desa Simasom Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu.
2. Mendeskripsikan tentang penggunaan *gadget* pada anak di Desa Simasom Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu.
3. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kondisi psikologis anak di Desa Simasom Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu.

### **G. Kegunaan Penelitian**

1. Secara Teoritis

Adapun kegunaan penelitian ini secara teori sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dapat diharapkan dapat menambah wawasan dan khazanah pengetahuan tentang pengaruh *gadget* terhadap psikologis anak, serta

sebagai bahan masukan bagi mahasiswa yang lain untuk penelitian yang terkait atau sebagai contoh untuk penelitian dimasa yang akan datang khususnya mengenai penggunaan *gadget*.

- b. Sebagai bahan informasi dan masukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji masalah yang sama.

## 2. Secara Praktis

- a. Sebagai bahan ilmu pengetahuan bagi peneliti tentang masalah yang diteliti.
- b. Agar peneliti dapat mengetahui lebih jelas dan diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam rangka sumbangan pemikiran mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kondisi psikologis anak di Desa Simasom Kecamatan Padangsidimpuan Angkola Julu.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan pembahasan dan pemahaman skripsi ini, maka peneliti membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bab I membahas tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, definisi operasional variabel, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat/kegunaan penelitian, dan sistematika pembahasan.
2. Bab II membahas tentang landasan teori yang berguna memperdalam materi sehingga ditemukan kajian-kajian tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kondisi psikologis anak di Desa Simasom Kecamatan

Padangsidempuan Angkola Julu, kajian terdahulu/peneliti terdahulu, kerangka pikir dan hipotesis.

3. Bab III adalah metodologi penelitian yaitu terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. Bab IV membahas tentang hasil penelitian yaitu temuan umum yang berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, keadaan penduduk, letak geografis Desa Simasom, dan temuan khusus tentang kondisi psikologis, penggunaan *gadget*, dan keterbatasan penelitian.
5. Bab V merupakan penutup, yakni berisi tentang kesimpulan dan saran penulis bagi jurusan bimbingan konseling, orangtua, anak, peneliti selanjutnya.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kerangka Teori

##### 1. Pengertian Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis adalah pernyataan keadaan dalam diri seorang individu. Sikap dan perilaku seorang individu, termasuk mempengaruhi pengambilan keputusan yang dilakukan terhadap suatu masalah yang dihadapi dipengaruhi oleh kondisi psikologis ini. Kondisi psikologis menjadi dasar kepribadian seorang individu.<sup>25</sup> Definisi kondisi psikologis dalam konseling Secara umum kondisi psikologis merupakan keadaan, situasi yang bersifat kejiwaan.<sup>26</sup>

Kondisi psikologis diuraikan sebagai suatu keadaan yang ada dalam diri seorang individu yang dapat mempengaruhi sikap dan perilaku individu tersebut. Kondisi psikologis ini merupakan landasan kepribadian seorang individu. Artinya kepribadian seorang individu bisa tercermin dari bagaimana kondisi psikologisnya.<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup>Hening Riyadiningsih, "Faktor Determinan Kondisi Psikologis Individu Dalam Pengambilan Keputusan", *Jurnal Probisnis*, vol. 8, no. 2, 2015, hlm. 17 (<https://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/probisnis/article/view/362/335>, diakses pada 25 Desember 2022 pukul 16.24 WIB).

<sup>26</sup>Syamsurijal, dkk. "Kondisi Psikologis Mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Buton (UMB) dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 1, 2021 hlm. 222 (<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>, diakses pada 25 Desember 2022 pukul 16.08 WIB).

<sup>27</sup>Hening Riyadiningsih, "Peran Kondisi Psikologis Dan Karakteristik Pribadi Dalam Pengembangan Kepemimpinan Efektif", (<https://eprints.unisbank.ac.id/281/1/ARTIKEL-49.pdf>, diakses 25 Desember 2022 pukul 20.03 WIB).

Jadi, peneliti dapat menyimpulkan bahwa psikologis merupakan kondisi kejiwaan seseorang yang memunculkan kepribadian dan tingkah laku yang diperbuat dan dimunculkan oleh seseorang.

## **2. Karakteristik Psikologis Anak**

### **a. Fisik**

Selama masa kanak-kanak lanjut perubahan fisik yang terjadi sebagai kelanjutan proses pertumbuhan selama masa bayi dan kanak-kanak awal cenderung berjalan lebih lambat. Namun, pada akhir masa kanak-kanak akan terlihat perubahan yang nyata. Pada awal periode ini (usia 6 tahun) anak-anak ini masih terlihat seperti anak-anak kecil. Namun, di akhir periode ini (sekitar usia 12 tahun) anak-anak ini sudah berubah dan mulai tampak seperti orang dewasa.<sup>28</sup>

Beberapa perubahan yang menonjol pada masa kanak-kanak lanjut ini adalah:

- a) Pertumbuhan yang cepat pada ukuran tubuh, kekuatan otot-otot tubuh, dan kemampuan koordinasi.
- b) Pada anak perempuan mulai muncul payudara sekitar usia 10 tahun.<sup>29</sup>

Pemenuhan kebutuhan fisik bagi anak sangat diperlu kan karena akan mempengaruhi pertumbuhan fisiknya. Pemenuhan kebutuhan fisik dapat dilakukan dengan memenuhi kebutuhan makanan, minuman, udara segar, gizi, istirahat, dan sebagainya. Bila orangtua menginginkan

---

<sup>28</sup>Lusi Nuryanti, *Psikoogi Anak*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), hlm. 40-41.

<sup>29</sup>*Ibid.* hlm. 41.

anaknyanya tumbuh normal dan sehat dari sisi kejiwaannya, anak harus dihargai dan dilindungi dari tindak kekerasan, baik kekerasan dalam bentuk fisik maupun verbal, dengan tidak mendidik anak secara budaya otoriter.<sup>30</sup>

b. Emosi

Sering kali kita mendengar kata emosi seolah-olah sebagai ungkapan rasa marah akan tetapi, emosi adalah suatu gejala psiko-fisiologis yang menimbulkan efek pada persepsi, sikap dan perilaku serta mewujudkan dalam bentuk ekspresi tertentu Emosi dirasakan secara fisiko-fisik karna terkait dengan jiwa dan fisik.<sup>31</sup> Emosi sendiri bisa muncul karena adanya stimulus-stimulus yang merangsang keluarnya emosi seseorang.

Pada masa ini, anak menjadi lebih peka terhadap perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka dapat lebih baik mengatur ekspresi emosionalnya dalam situasi sosial dan mereka dapat merespons tekanan emosional orang lain. Pada usia 7-8 tahun, rasa malu dan bangga memengaruhi pandangan anak terhadap diri mereka sendiri. Secara bertahap anak juga dapat memverbalisasi emosi yang saling bertentangan. Selain itu anak juga mulai dapat melakukan kontrol terhadap emosi negatif. Anak-anak belajar tentang apa yang membuat mereka marah,

---

<sup>30</sup> Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, (Yogyakarta: UIN Malang Press, 2009), hlm. 32.

<sup>31</sup> Kadir, "Pengaruh Pemakai *Game Online* Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa IAIN Padangsidimpuan Di Lingkungan 1 Kelurahan Sihitang", *Skripsi*, (Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan, 2020), hlm. 21.

sedih, atau takut, serta bagaimana orang lain bereaksi dalam menunjukkan emosi ini dan mereka belajar mengadaptasikan perilaku mereka dengan emosi-emosi tersebut. Anak-anak yang lebih besar juga makin mengetahui bahwa emosi dapat ditekan walaupun emosi tersebut masih tersisa.<sup>32</sup>

Umumnya ungkapan emosional pada masa ini merupakan ungkapan yang menyenangkan. Anak-anak suka tertawa genit atau tertawa terbahak-bahak, menggeliat, mengejangkan tubuh, atau berguling-guling di lantai, dan pada umumnya menunjukkan pelepasan dorongan-dorongan yang tertahan. Untuk standar orang dewasa ungkapan emosional ini kurang matang, tetapi pada anak hal ini menandakan bahwa anak berbahagia dan anak mempunyai penyesuaian diri baik.<sup>33</sup>

Menurut Goleman, kecerdasan emosi mencakup unsur-unsur berikut:

- 1) Kemampuan seseorang mengenal emosinya sendiri
- 2) Kemampuan mengelola suasana hati
- 3) Kemampuan memotivasi diri sendiri
- 4) Kemampuan mengendalikan nafsu
- 5) Kemampuan membangun dan mempertahankan hubungan dengan orang lain.<sup>34</sup>

Aspek emosi mengalami perkembangan yang signifikan pada periode anak. Seiring pertambahan usia, kemampuan anak untuk

---

<sup>32</sup>Christiana Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-kanak Akhir*, (Salatiga: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 264.

<sup>33</sup>*Ibid.* hlm. 265

<sup>34</sup>Lusi Nuryanti, *Psikologi Anak*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), hlm. 42.

mengenalinya sendiri semakin berkembang. Anak-anak semakin menyadari tentang perasaannya sendiri dan perasaan orang. Anak-anak juga semakin mampu mengatur ekspresi lain emosi dalam situasi sosial dan mampu mereaksi kondisi stres yang dialami orang lain.<sup>35</sup>

Perkembangan emosi pada masa akhir anak. Masa ini merupakan periode ketidakseimbangan, emosi anak meninggi dan kadang sulit dihadapi, tetapi pada umumnya pada masa ini relatif tenang. Emosi anak akan berkembang dengan sehat, apabila anak mendapat bimbingan secara tepat dengan penuh kasih sayang, dan keadaan fisik dan lingkungan mendukung perkembangan anak.<sup>36</sup>

#### c. Spiritual (Keagamaan)

Tingkat religiusitas individu sangat dipengaruhi oleh perkembangan minat agama pada saat anak-anak, sehingga orangtua perlu memerhatikan kegiatan keagamaan bagi anaknya. Untuk kanak-kanak akhir, sudah bisa dilatih untuk membaca sendiri kitab suci agamanya dan agar anak tertarik dapat diberikan kitab suci yang khusus untuk anak. Kegiatan keagamaan yang sesuai dengan kelompok usianya juga perlu diperkenalkan dan anak dilatih untuk ikut aktif menghadiri. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa ajaran agama yang dihayati merupakan suatu *buffer* atau penyangga untuk perkembangan yang positif fungsi psikologis individu.<sup>37</sup>

---

<sup>35</sup> *Ibid*

<sup>36</sup> Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, (Yogyakarta: UIN Malang Press, 2009), hlm.

<sup>37</sup> Christiana Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-kanak Akhir*, (Salatiga: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 298

Penelitian yang dilakukan oleh Volling, Mahoney, dan Raur menunjukkan bahwa kehidupan keagamaan anak dipengaruhi oleh religiusitas orangtuanya. Orangtua yang religius akan mendorong anak-anaknya mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan sehingga memengaruhi munculnya perilaku positif seperti *self-control* yang lebih baik, perkembangan suara hati (hati nurani) serta problem-problem perilaku internal dan eksternal yang lebih sedikit.<sup>38</sup>

Agama yang tanamkan pada anak bukan hanya karena agama keturunan, tetapi bagaimana anak mampu mencapai kesadaran pribadi untuk bertuhan sehingga melaksanakan semua aturan agama terutama implementasi rukun Iman, rukun Islam, dan Ihsan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>39</sup>

Sebagaimana firman Allah dalam Q.S. Luqman ayat 13 :

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ﴿١٣﴾

"Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan (Allah) sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar".<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> *Ibid.* hlm. 299

<sup>39</sup> Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, (Yogyakarta: UIN Malang Press, 2009), hlm. 254

<sup>40</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2011), hlm. 329.

Dampak *gadget* terhadap spritualitas anak yakni anak menjadi malas beribadah karena sudah asyik dengan *gadget*. Saking banyaknya hiburan dalam media *gadget* tersebut membuat anak-anak lebih memilih untuk meninggalkan ibadahnya maka dari itu peran orang tua dan orang yang dewasa sangat penting pada masa ini. Anak masih mengalami kendali emosi yang tidak stabil sehingga perlu bimbingan dan arahan dari orang tua mengenai pemakaian *gadget* sehari-hari.

d. Sosial

Perkembangan sosial dimulai sejak anak lahir ke dunia. seperti contohnya anak menangis sebagai tanda pengenalan interaksi sosial dan kontak dengan manusia di sekitarnya. Pada masa akhir kanak-kanak, anak semakin bersifat sosial, dan mulai bersosialisasi dengan teman secara gembira, membentuk kelompok dan menggabungkan diri dalam salah satu kelompok tersebut. Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial dan tingkah lakunya dipengaruhi oleh standar kelompoknya.<sup>41</sup>

Penggunaan *gadget* pada anak dapat mengurangi interaksinya dalam kehidupan sehari-hari baik itu dengan orang tuanya, teman sebaya, maupun dengan masyarakat akibat terlalu lama bermain *gadget*. Untuk itu, perlu adanya orang tua untuk mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan *gadget*, dan peran orang tua dalam mendisiplinkan sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan

---

<sup>41</sup> Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, (Yogyakarta: UIN Malang Press, 2009), hlm. 69-70.

menyebabkan pengaruh buruk terhadap perkembangan anak terutama hubungan dengan kehidupan sosial anak tersebut.

### 3. Pengertian *Gadget*

*Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern yang dapat mempermudah kegiatan komunikasi manusia.<sup>42</sup> Media *gadget* juga dipakai sebagai alat komunikasi modern yang semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget* yakni seseorang dapat berkomunikasi secara cepat, walaupun mereka dalam keadaan yang jauh.<sup>43</sup>

Dalam perkembangannya *gadget* menjadi alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. Sebagai contoh telepon rumah merupakan kategori perangkat elektronik dari perkembangan teknologi komunikasi. Sekarang telepon rumah sudah mengalami pembaharuan menjadi *handphone*, dimana *handphone* lebih *portable* dan mudah kemana-mana.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> Erika Rohmawati, dkk. "Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini Di Dusun Sumuran Desa Sumurgayam Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan Tahun 2022" *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, Vol. 2 No. 3, 2022, hlm. 27 (<https://ejournal.insud.ac.id/iindex.php/bki/article/view/656>, diakses 10 Desember 2022 pukul 21.28 WIB).

<sup>43</sup> Neti, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka Pada Remaja Di Jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat", *Skripsi*, (Batusangkar: IAIN Batusangkar, 2021), hlm.8.

<sup>44</sup> Hastri Rosiyanti dan Rahmita N.M, "Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar" *FIBONACCI : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, vol. 4. no. 1, 2018, hlm 29 (<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/2750>, diakses pada 5 April 2023 pada pukul 08.36 WIB).

“Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”.<sup>45</sup>

“Banham mendefinisikan gadget sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya”.<sup>46</sup>

Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu *gadget* ini, mulai dari bertelepon, berkiriman pesan, email, foto, jam dan masih banyak lagi.<sup>47</sup>

Kemajuan teknologi pada *gadget* selain memudahkan dalam berkomunikasi juga mempermudah manusia untuk mencari informasi dengan fitur internet yang terdapat di dalamnya. Kemudahan dapat dirasakan semua orang terutama siswa sekolah yang dapat digunakan untuk mencari sumber belajar guna mendukung proses belajar, penggunaan *gadget* untuk mencari sumber belajar semakin di optimalkan dengan kemudahan dan sumber pengetahuan yang luas serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Fitur browser seperti chrome, mozilla firefox, operamini dll merupakan

---

<sup>45</sup> Putri Hana Pebriana, Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Riau : PGSD FIP universitas Pahlawan Ruanku Tambusai), No. 01 Vol. 1 2017, h. 3.

<sup>46</sup> Okky Rachma Fajrin, Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Idea Societa*, (Gresik: SDNU-1 Gresik), No. 6 Vol. 2 November 2015, h. 4.

<sup>47</sup> Erika Rohmawati, dkk. “Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini Di Dusun Sumuran Desa Sumurgayam Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan Tahun 2022” *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, Vol. 2, No. 3, 2022, hlm. 27 (<https://ejournal.insud.ac.id/iindex.php/bki/article/view/656>, diakses 25 Desember 2022 pukul 10.12 WIB).

aplikasi yang terdapat pada *gadget* yang sering digunakan untuk mengakses mesin pencarian google untuk mencari data.<sup>48</sup>

*Gadget* bisa digunakan sebagai alat untuk memperoleh kesenangan dan manfaat yang praktis jika digunakan dalam hal-hal bermanfaat maka akan menghasilkan produktivitas yang berguna untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Contohnya penggunaan *gadget* sebagai media untuk berbisnis online dan melakukan transaksi via M-Banking. Hal ini tentunya membuat hidup kita semakin lebih mudah dan praktis di dalam memenuhi kebutuhan hidup yang semakin membutuhkan banyak tenaga dan waktu untuk keluar dari rumah, dengan adanya bisnis online ini membuat ibu rumah tangga, mahasiswa, pelajar, dan profesi lainnya mudah untuk membeli barang yang mereka inginkan cukup dengan memesan barang yang akan dipesan, maka kurir akan mengantarkan barang kita sampai ke rumah.<sup>49</sup>

*Gadget* menyematkan berbagai fitur yang dapat digunakan sebagai sarana refreking 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 di beebagai situs berbagi video Youtube, Snack Video, Vidio, Helo atau

---

<sup>48</sup> Putri Miranti dan Lili Dasa Putri, “Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini”, *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, vol. 6, no. 1, 2021, hlm. 62 (<https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/download/3205/1757>, diakses pada 5 April 2023 pada pukul 09.48 WIB).

<sup>49</sup> Syarrofatuiddini, “Pengaruh Gadget Dan Minat Baca Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Di Sd Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal”, *Skripsi*, (Tegal: Universitas Negeri Semarang, 2020), hlm. 28-29.

game seperti, 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.<sup>50</sup>

#### **4. Bentuk Penggunaan *Gadget***

Hurlock mengemukakan bahwa “perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial”. Secara yuridis pengertian perkembangan sosial emosional, yaitu “Perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif yang meliputi berbagai aspek yaitu kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan perilaku prososial.”<sup>51</sup>

Teori ekologi dikembangkan oleh Urie Bronfenbrenner yang fokus utamanya adalah pada konteks sosial di mana anak tinggal dan orang-orang yang memengaruhi perkembangan anak. Ada lima sistem lingkungan teori ekologi Bronfenbrenner terdiri dari lima sistem lingkungan yang merentang dari interaksi interpersonal sampai ke pengaruh kultur yang lebih luas.<sup>52</sup>

Adapun kelima sistem lingkungan teori ekologi Bronfenbrenner salah satunya yaitu kronosistem. Kronosistem diartikan sebagai kondisi sosiohistoris dari perkembangan anak yang tumbuh sebagai generasi yang

---

<sup>50</sup> *Ibid.*

<sup>51</sup> Nizar Rabbi Radliya dkk, “Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini”, *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.1 No. 1 Juni 2017, hlm 2

<sup>52</sup> Andi Thahir, *Psikologi Perkembangan*, hlm 15-16

tergolong pertama. Saat ini anak adalah generasi pertama yang mendapat perhatian setiap hari, mereka juga generasi pertama yang tumbuh di lingkungan elektronik yang dipenuhi oleh komputer dan media baru, generasi yang tumbuh dalam revolusi seksual.<sup>53</sup>

Bijou dan Baer mengemukakan perkembangan psikologis adalah perubahan progresif yang menunjukkan cara organisme bertingkah laku dan berinteraksi dengan lingkungannya. Interaksi adalah apakah suatu jawaban tingkah laku akan ditunjukkan atau tidak, bergantung pada perangsang-perangsang yang ada di lingkungannya.<sup>54</sup>

Orangtua yang menggunakan *gadget* untuk kebutuhan sehari-hari baik untuk komunikasi maupun hiburan dengan seiring berjalannya waktu akan membuat anak penasaran dan juga ingin melakukan hal yang sama sesuai dengan apa yang dilihat anak. Karena pada anak masih memiliki rasa penasaran yang tinggi dan ingin tahu banyak hal terutama *gadget* yang akan membuat mereka penasaran untuk menggunakannya.

Dalam buku Idad Suhada, Rosleny Marliany menyatakan bahwa perkembangan anak ditunjang oleh berbagai pengaruh dari luar yang akan menjadi pengalaman berharga bagi anak. Barometer perbuatan anak diawali sejak pertama kali ia merasakan kasih sayang dari kedua orangtuanya dan meniru segala sesuatu yang sering dilihatnya di lingkungan terdekat, terutama dari kedua orangtuanya.<sup>55</sup>

---

<sup>53</sup>*Ibid*

<sup>54</sup> Idad Suhada, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal)*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal 26.

<sup>55</sup> *Ibid.* hal 17

Anak yang melihat orangtuanya sering menggunakan *gadget* juga akan melakukan hal yang sama diakibatkan anak selalu melihat disekitarnya dan memperhatikan bagaimana kebiasaan orang-orang dilingkungannya khususnya orangtuanya. Karena pada dasarnya anak akan mencoba meniru apa yang ada disekitarnya walaupun mereka belum mengetahui sebab dan akibat penggunaan *gadget* tersebut.

*Gadget* dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga dewasa. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, dan lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak biasanya terbatas pada media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi. Pemakainnya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.<sup>56</sup>

Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan pada anak-anak dikhawatirkan anak-anak akan berubah menjadi memiliki perilaku konsumtif yang berlebihan. Memang anak-anak sekolah dasar dan menengah pertama masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari mereka.<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> Titik Mukarromah, "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini", *Skripsi* (Lampung: IAIN Metro), hlm. 10-11.

<sup>57</sup> Nurhaeda, "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu", *Early Childhood Education Indonesian Journal*, (Palu : FKIP Universitas Muhammadiyah Palu), No. 2 Vol. 1, h. 71.

Penggunaan media teknologi seperti *gadget* perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan *gadget* dimana saja, dan kebanyakan bentuk penggunaan *gadget* pada anak hanya untuk bermain game, dan menonton *youtube*, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan *gadget* untuk browsing, chatting, sosial media dan bentuk komunikasi lainnya. Penggunaan *gadget* pada anak biasanya dilakukan pada saat dirumah, misalnya pulang sekolah, pada saat makan dan saat akan tidur.<sup>58</sup>

Ketua Radiologi dari *American Academy of Pediatrics*, Dr. Gisela Mercada-Deane menjelaskan bahwa anak-anak dikhawatirkan terkena efek dari pancaran radiasi. Karena, tengkorak anak yang lebih tipis dari orang dewasa bisa menyerap radiasi ponsel yang lebih banyak.<sup>59</sup>

Menurut keterangan Dokter Spesialis Saraf Anak Departemen Neurologi RSCM DR. Dr. Yetty Ramli, Sp.S. Penggunaan handphone dalam jangka panjang dan terus menerus memberikan efek samping pada fisik, sepertimata kering, sakit kepala, nyeri leher, kemudian juga berakibat kurangnya nafsu makan dan gangguan tidur. Selain itu, jika hal-hal yang diterima anak hal-hal negatif, bisa menyebabkan kecanduan atau adiksi, yang bisa mempengaruhi mental.<sup>60</sup>

---

<sup>58</sup> Titik Mukarromah, "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini", *Skripsi* (Lampung: IAIN Metro), hlm. 11.

<sup>59</sup> Nyi Mas Diane Wulansari, *Didiklah Anak Sesuai Zaman*, (Jakarta: Visimedia, 2017), hlm. 20

<sup>60</sup> Omas Sauluddin dkk, *Teknologi Meningkatkan atau Memenjarakan Kreatifitas Anak?*, (Yogyakarta: Alineaku Publisher, 2021) hlm. 326

## 5. Aplikasi Pengguna Gadget

Banyak fitur-fitur aplikasi pada *gadget* yang membuat anak merasa senang sampai menggunakan *gadget* berjam-jam. Anak bermain *gadget* disebabkan oleh aplikasi atau fasilitas yang menarik pada *gadget*, seperti *tiktok*, *capcut*, *youtube*, dan *game*.<sup>61</sup>

Aplikasi-aplikasi tersebut terdapat pada *gadget* yang isinya bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenai huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video game. Sehingga anak merasa betah bermain *gadget*.

## 6. Jenis-jenis Gadget

Adapun jenis-jenis *gadget* yang akan dibahas oleh peneliti yaitu:

### a. *Smartphone/Handphone*

Smartphone berbentuk handphone adalah yang paling banyak digunakan karena bentuknya yang lebih kecil dan ringkas dibawa kemana saja. Umumnya smartphone berbentuk handphone sudah memiliki layar touch screen. Tombol keypad pada smartphone berada pada screen yang dapat dinavigasi melalui touch screen tersebut.<sup>62</sup>

Perkembangan terjadi dari generasi ke generasi. Penemuan baru selalu menjadi daftar spesifikasi yang dihadirkan untuk melengkapi

---

<sup>61</sup> Sinta Nur Asiah dkk, "Faktor Kecanduan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2022, hlm. 467-471 (<https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/2276> diakses pada 6 November 2023 pukul 12.07).

<sup>62</sup> Maxmanroe, "Pengertian Smartphone: Sistem Operasi, Fitur, dan Jenis Smartphone", (<https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/mobile-app/pengertian-smartphone.html>, diakses 5 April 2023 pada pukul 14.14 WIB).

handphone tersebut. Teknologi canggih yang diterapkan pada *handphone* sekarang ini antara lain kamera, jaringan internet, peta digital, dan pemutar musik. Perusahaan-perusahaan telepon genggam juga sudah sangat banyak. Mereka bersaing untuk mendapatkan perhatian dari masyarakat banyak. Perusahaan telepon seluler tersebut diantaranya Nokia, Samsung, LG, Sony Ericsson dan Blackberry.<sup>63</sup>

*Smartphone* adalah telepon pintar yang memiliki kemampuan seperti komputer. Contoh *smartphone* yaitu iphone, ipad dan blackberry. Iphone merupakan sebuah telepon yang memiliki koneksi internet dan aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk mengirim pesan gambar, ipad merupakan sebuah *Gadget* yang memiliki ukuran lebih besar. Alat ini serupa dengan komputer tablet yang memiliki fungsi-fungsi tambahan yang ada pada sistem operasi. Blackberry merupakan sebuah perangkat genggam nirkabel dengan berbagai kemampuan. Alat ini dapat digunakan untuk SMS, faksimili internet, dan juga telepon seluler.<sup>64</sup>

#### b. Laptop/Komputer/*Notebook*

Sebuah laptop adalah komputer pribadi yang dapat dipindahkan dan dibawa dengan mudah sehingga dapat digunakan di banyak tempat. Mayoritas laptop mempunyai fitur yang sama dengan komputer, seperti

---

<sup>63</sup> Wulanytha Unonongo, dkk. "Fungsi Promosi Dalam Meningkatkan Daya Beli Gadget Samsung Di Kota Manado" *e-journal "Acta Diurna"* vol. IV. no.5, 2015 ([https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurna\\_komunikasi/article/view/9895](https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurna_komunikasi/article/view/9895) diakses 25 Desember 2022 pukul 19.37 WIB).

<sup>64</sup> Retno Walyyunita, dkk. "Dampak Gadget terhadap Minat Baca Peserta Didik pada Tingkat SD/MI", (<http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semmai> diakses pada 24 Desember 2022 pukul 22.15 WIB).

mampu menjalankan perangkat lunak dan mengelola berkas. Namun, laptop cenderung lebih mahal daripada komputer pada umumnya.<sup>65</sup>

Komputer berasal dari kata *Computare* yang artinya menghitung. Secara bahasa komputer didefinisikan sebagai alat yang melakukan proses perhitungan aritmatika. Secara umum, Komputer didefinisikan sebagai seperangkat alat elektronik yang menghubungkan komponen satu dengan yang lainnya sehingga menghasilkan informasi yang sebelumnya telah diolah terlebih dahulu.<sup>66</sup> Menurut Fuori, pengertian komputer adalah suatu alat pemroses data yang bisa melakukan perhitungan secara besar dan cepat, termasuk perhitungan aritmatika serta operasi logika, dan tidak ada campur tangan manusia.<sup>67</sup>

Secara sederhana, istilah notebook adalah sebuah bentuk komputer pribadi portabel yang dapat dibawa kemana-mana. Ketika datang ke notebook, itu adalah berbagai komputer portabel yang dapat dipindahkan dengan cara portabel, dengan baterai yang menyimpan energi dan daya perangkat notebook kapan saja, di mana saja. Tidak ada ruang pada CD atau DVD.<sup>68</sup>

---

<sup>65</sup>CGFGGlobal, “Dasar-Dasar Komputer-Laptop”, ([https://edu.gcfglobal.org/en/tr\\_id-computer-basics/laptop/1/](https://edu.gcfglobal.org/en/tr_id-computer-basics/laptop/1/)), diakses 5 April 2023 pada pukul 15.07 WIB).

<sup>66</sup>Kemendikbud.go.id., “Pengertian Komputer”, ([https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/183475/mod\\_resource/content/1/1%20-%20Pengertian%20Komputer.pdf](https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/183475/mod_resource/content/1/1%20-%20Pengertian%20Komputer.pdf)), diakses 5 April 2023 pada pukul 14.54 WIB).

<sup>67</sup>Kompas, “Komputer: Pengertian dan Fungsinya”, (<https://www.kompas.com/tren/read/2022/07/24/130000465/komputer--pengertian-dan-fungsinya?page=all>), diakses 5 April 2023 pada pukul 14.59 WIB).

<sup>68</sup>Idmetafora, “Mengenal Pengertian Notebook Beserta Fungsi, Jenis, Kelebihan dan Kekurangan Notebook”, (<https://idmetafora.com/news/read/1594/Mengenal-Pengertian-Notebook-Beserta-Fungsi-Jenis-Kelebihan-dan-Kekurangan-Notebook.html>), diakses 5 April 2023 pada pukul 14.30 WIB).

## 7. Dampak Positif dan Negatif *Gadget*

Dampak positif penggunaan *gadget*:

- a. Mendapatkan pengetahuan luas.
- b. Mempermudah komunikasi yaitu *gadget* merupakan salah satu alat yang canggih.
- c. Melatih kreativitas anak yaitu kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang.<sup>69</sup>

Sedangkan dampak negatif penggunaan *gadget* yaitu:

- a. Mengganggu kesehatan, karena *gadget* dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah.
- b. Mengganggu perkembangan anak, *gadget* memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain.
- c. Rawan terhadap tindak kejahatan dan penipuan.
- d. Mempengaruhi perilaku anak, yaitu kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap yang menjadi generasi cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.<sup>70</sup>

---

<sup>69</sup> Nurhaeda, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu", *Early Childhood Education Indonesian Journal*, (Palu : FKIP Universitas Muhammadiyah Palu), No. 2 Vol. 1, hlm. 72.

<sup>70</sup> *Ibid.*, hlm. 74

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Untuk menguatkan penelitian tentang judul yang akan diteliti, peneliti mengambil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul yang diangkat oleh peneliti.

**Tabel. II. 1**

### Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil Penelitian
1.	Muhimmatul Hasanah, (Indonesia Journal of Islamic Early Childhood Education, vol. 2, no. 2, Desember 2017)	Pengaruh <i>Gadget</i> Terhadap Kesehatan Mental Anak	<i>Gadget</i> merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kesehatan mental anak. Pengaruh <i>gadget</i> terhadap anak-anak bisa berdampak pada perubahan fisik dan dampak psikologis, antara lain menghindar dari bersosialisasi dengan lingkungan, cenderung memilih relasi yang kurang baik dengan orang tua, mudah bosan, sukar berkonsentrasi pada kehidupan nyata. Dampak negatif <i>gadget</i> pada anak diantaranya adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adiksi, radiasi dan tidak berkelanjutan
2.	Puji Asmaul Chusna, (STIT Al-Muslihun, Vol. 17, No. 2, November 2017)	Pengaruh Media <i>Gadget</i> Pada Perkembangan Karakter Anak	Kini kehidupan sosial anak-anak lebih terpengaruh oleh teknologi. Lebih sering anak usia dini berinteraksi dengan <i>gadget</i> dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal tersebut, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial. Namun kemajuan teknologi juga

			dapat membantu daya kreatifitas anak jika pemanfaatannya diimbangi dengan interaksi anak-anak dengan lingkungan sekitarnya. Mereka tahu bagaimana cara memanfaatkan teknologi untuk memuaskan hasrat bermain mereka.
3.	Latifatus Saniyyah, Deka Setiawan, dan Erik Aditia Ismaya, (Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 4 Tahun 2021)	Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus	Beberapa dampak positif dari penggunaan <i>gadget</i> ini adalah mendapatkan pengetahuan luas dengan mengakses berbagai informasi melalui google, mempermudah komunikasi dengan berkirim pesan melalui <i>whatsapp</i> , melatih kreativitas anak dengan adanya aplikasi permainan yang mengasah otak anak. Selain dampak positif, ada juga dampak negatif diantaranya mengganggu kesehatan anak seperti mata yang mudah lelah dan sedikit mengeluarkan air. Selain itu jam tidur yang berkurang dan jam belajar anak yang berubah. Anak juga mengalami gangguan emosional yaitu lebih mudah marah.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhimmatul Hasanah yaitu terletak pada variabel dependennya yaitu Kesehatan Mental Anak dan Psikologis Anak. Sedangkan persamaannya yaitu sama – sama membahas pengaruh penggunaan *gadget*.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Puji Asmaul Chusna terletak pada objek penelitian yaitu Perkembangan Karakter Anak dan Psikologis Anak. Sedangkan Persamaannya yaitu sama – sama membahas pengaruh penggunaan *gadget*.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Latifatus Saniyyah, Deka Setiawan, dan Erik Aditia Ismaya terletak pada

variabel dependen yaitu Perilaku Sosial Anak dan Psikologis Anak. Sedangkan persamaannya yaitu sama – sama membahas pengaruh penggunaan *gadget*.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir adalah gambaran tentang hubungan antara variabel dalam suatu penelitian. Kerangka pikir diuraikan oleh jalan fikir menurut kerangka fikir yang logis. Sejalan dengan tujuan penelitian dan kajian teori yang sudah dibahas, selanjutnya akan diuraikan kerangka pikir.

Berdasarkan kerangka teori yang dijelaskan di atas maka kerangka fikir dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

**Gambar. II. 1**



### D. Hipotesis

Hipotesis merupakan semacam dugaan sementara yang mengandung pernyataan-pernyataan ilmiah, tetapi masih memerlukan pengujian.<sup>71</sup> Oleh karena itu, hipotesis dibuat berdasarkan hasil penelitian masa lalu atau berdasarkan data-data yang telah ada sebelum penelitian dilakukan secara lebih lanjut yang tujuannya untuk menguji kembali hipotesis tersebut. Berdasarkan tinjauan di atas maka hipotesis yang akan diuji dalam penelitian adalah:

$H_a$  : Ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kondisi Psikologis Anak di Desa Simasom.

---

<sup>71</sup>Boedi Abdullah dan Beni Ahmad Saeban, *Metode Penelitian Ekonomi Islam Muamalah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014), hlm. 187).

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kondisi Psikologis Anak di Desa Simasom.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu berada di Desa Simasom Kecamatan Padangsidimpuan Angkola Julu. Waktu penelitian dilakukan dari Oktober 2023 sampai Juli 2024. Berhubung lokasi peneliti dekat dengan lokasi penelitian sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di Desa Simasom Kecamatan Padangsidimpuan Angkola Julu. Kemudian peneliti telah melakukan observasi dan analisa awal di lokasi tersebut dan sudah bertanya kepada anak, orangtua, dan tetangga kemudian mendapati adanya masalah mengenai penggunaan *gadget* pada anak sehingga lokasi tersebut sepatutnya layak untuk diteliti.

#### B. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pendekatan kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan data kuantitatif (data yang berbentuk angka atau data yang diangkakan). Metode ini disebut kuantitatif karena data penelitiannya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.<sup>72</sup> Maka penelitian kuantitatif adalah penelitian yang mengukur hasil penelitiannya menggunakan angka dan analisisnya juga dihitung menggunakan angka dan rumus statistik.

---

<sup>72</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2013), hlm. 16-17.

### C. Populasi dan Sampel

#### a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.<sup>73</sup>

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah Seluruh Anak yang ada di Desa Simasom yaitu Anak umur 6-12 tahun. Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 114 populasi yang terdaftar di buku Administrasi Penduduk Desa Simasom Padang Sidempuan Angkola Julu.

**Tabel. III. 1**

**Populasi Penelitian**

No.	Kategori Anak	Jumlah Anak
1	Usia 6-12	114

#### b. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel.<sup>74</sup> Sampel penelitian adalah dengan memilih beberapa anak yang sering terlihat menggunakan *gadget* di desa Simasom. Teknik pemilihan sampel yang peneliti gunakan adalah metode pemilihan sampel secara acak sederhana (*simple random sampling*).

---

<sup>73</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta:Rineka Cipta, 2006), hlm. 130.

<sup>74</sup> *Ibid.* hlm.131.

Menurut Arikunto jika populasi kurang dari 100 maka harus diambil keseluruhan sebagai sampelnya, tetapi jika populasi lebih dari 100 maka dapat diambil 10% - 15% atau 20% - 25% atau lebih.<sup>75</sup> Jadi peneliti memutuskan mengambil 20% dari populasi yaitu 22 anak.

**Tabel. III. 2**  
**Sampel Penelitian**

No.	Kategori Anak	Jumlah Anak
1	Usia 6-12	22

#### **D. Instrumen Pengumpulan Data**

Dalam penelitian kuantitatif, teknik pengumpulan data yang utama adalah angket, sedangkan wawancara dan documenter adalah teknik penunjang data saja.<sup>76</sup> Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>77</sup>

Angket yang peneliti gunakan yaitu angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda centang pada kolom atau tempat yang sesuai.<sup>78</sup> Skala ini menggunakan skala Sangat Sering (SS), Sering (S), Jarang (J), Hampir Tidak Pernah (HTP), dan Tidak Pernah (TP). Dari masing-masing pertanyaan, untuk

---

<sup>75</sup> *Ibid.* hlm. 134.

<sup>76</sup> Elvinaro Ardianto, *Metodologi Penelitian untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif* (Jatinagor: Simbiosis Rekatama Media, 2010), hlm.162

<sup>77</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 142.

<sup>78</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Edisi Revisi IV* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 103.

mengisi daftar pertanyaan (angket) yang dibuat dalam penelitian ini adalah anak usia 6-12 tahun yang sekaligus menjadi sampel dalam penelitian dan telah disediakan alternatif jawabannya.

Angket ini berbentuk skala penilaian dengan menggunakan pertanyaan positif dan negatif. Adapun skor yang ditetapkan untuk pertanyaan butir positif adalah:

- a. Untuk option SS diberikan skor 5
- b. Untuk option S diberikan skor 4
- c. Untuk option J diberikan skor 3
- d. Untuk option HTP diberikan skor 2
- e. Untuk option TP diberikan skor 1.

Sedangkan skor yang ditetapkan untuk butir pertanyaan negatif sebaliknya yaitu:

- a. Untuk option SS diberikan skor 1
- b. Untuk option S diberikan skor 2
- c. Untuk option J diberikan skor 3
- d. Untuk option HTP diberikan skor 4
- e. Untuk option TP diberikan skor 5.

**Tabel. III. 3**  
**Kisi-Kisi Angket Pengguna Gadget (Variabel X)**

No	Variabel (X)	Sub Variabel	Sub Indikator	No Item
1.	Pengguna Gadget	Frekuensi menggunakan gadget	Anak memiliki tinggi rendahnya intensitas saat menggunakan gadget	4,7,9, 11, 15

		Waktu menggunakan <i>gadget</i>	Anak meluangkan waktu menggunakan <i>gadget</i> dan hubungannya dengan nilai-nilai moral dan sosialnya	2,3,8,10,13,14
		Aplikasi <i>gadget</i> yang digemari	Hubungan dengan tingkah laku anak yang menggunakan <i>gadget</i>	1,5,6,12

**Tabel. III. 4**  
**Kisi-Kisi Angket Psikologis Anak (Variabel Y)**

No	Variabel (Y)	Sub Variabel	Sub Indikator	No Item
1.	Psikologi Anak	Fisik	Kesehatan Fisik	5,8,9,12,13,15
		Emosi	Perubahan emosi anak pengguna <i>gadget</i>	1,3,7,10
		Spiritual	Hubungan dengan nilai-nilai ibadah	4,2
		Sosial	Kondisi sosial anak dengan lingkungan sekitar	6,11,14

### E. Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### 1.) Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesahihan instrument dalam mengumpulkan data. Uji

validitas dilaksanakan dengan rumus korelasi product momen. Item angket dinyatakan valid jika harga r hitung > r table pada taraf signifikan 5 %.<sup>79</sup>

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi

$N$  = Jumlah sampel

$X$  = Skor butir variabel X

$Y$  = Skor total variabel Y

**Tabel. III. 5**  
**Validitas Variabel X (Penggunaan *Gadget*) Pada Anak di Desa Hutapadang**

Pernyataan Ke	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,2236	0,444	Tidak Valid
2	0,66212	0,444	Valid
3	0,52347	0,444	Valid
4	0,51025	0,444	Valid
5	0,50024	0,444	Valid
6	0,60193	0,444	Valid
7	0,32533	0,444	Tidak Valid
8	0,44276	0,444	Tidak Valid
9	0,4962	0,444	Valid
10	0,69293	0,444	Valid
11	-0,03413	0,444	Tidak Valid
12	0,38756	0,444	Tidak Valid
13	0,72598	0,444	Valid
14	0,62398	0,444	Valid
15	0,73227	0,444	Valid

<sup>79</sup> Kadir, "Pengaruh Pemakai *Game Online* Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa IAIN Padangsidimpuan Di Lingkungan 1 Kelurahan Sihitang", *Skripsi*, (Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan, 2020), hlm. 38.

**Tabel. III. 6**  
**Tabel Penolong (X)**

<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>X<sup>2</sup></b>	<b>Y<sup>2</sup></b>	<b>XY</b>
3	35	9	1225	105
3	38	9	1444	114
3	37	9	1369	111
5	42	25	1764	210
3	32	9	1024	96
4	44	16	1936	176
3	38	9	1444	114
4	50	16	2500	200
1	40	1	1600	40
3	30	9	900	90
1	25	1	625	25
1	21	1	441	21
4	36	16	1296	144
4	38	16	1444	152
4	40	16	1600	160
3	40	9	1600	120
3	44	9	1936	132
4	49	16	2401	196
3	41	9	1681	123
4	53	16	2809	212
4	56	16	3136	224
4	45	16	2025	180
<b>71</b>	<b>874</b>	<b>253</b>	<b>36200</b>	<b>2945</b>

Dengan mendistribusikan nilai-nilai tersebut ke dalam korelasi “r”

Product Moment didapat hasil sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{22 \cdot 2945 - (71)(874)}{\sqrt{[22 \cdot 253 - (71)^2][22 \cdot 36200 - (874)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{64790 - 62054}{\sqrt{[5566 - 5041][796400 - 763876]}}$$

$$r_{xy} = \frac{2736}{\sqrt{[525][32524]}}$$

$$r_{xy} = \frac{2736}{\sqrt{17075100}}$$

$$r_{xy} = \frac{2736}{4132,2} = 0,66212$$

Tabel. III. 7

**Validitas Variabel Y (Kondisi Psikologis Anak) Pada Anak di Desa Hutapadang**

Pernyataan Ke	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,2488	0,444	Tidak Valid
2	0,929	0,444	Valid
3	0,8716	0,444	Valid
4	0,919	0,444	Valid
5	0,3378	0,444	Tidak Valid
6	0,8969	0,444	Valid
7	0,7385	0,444	Valid
8	0,829	0,444	Valid
9	0,8513	0,444	Valid
10	0,9255	0,444	Valid
11	0,9013	0,444	Valid
12	0,5393	0,444	Valid
13	0,1237	0,444	Tidak Valid
14	0,2591	0,444	Tidak Valid
15	0,2165	0,444	Tidak Valid

**Tabel. III. 8**  
**Tabel Penolong (Y)**

X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	19	1	361	19
1	16	1	256	16
1	17	1	289	17
1	23	1	529	23
1	19	1	361	19
5	58	25	3364	290
3	33	9	1089	99
1	21	1	441	21

2	43	4	1849	86
1	22	1	484	22
1	27	1	729	27
1	15	1	225	15
1	15	1	225	15
1	15	1	225	15
1	18	1	324	18
1	27	1	729	27
1	23	1	529	23
3	33	9	1089	99
5	59	25	3481	295
5	57	25	3249	285
3	33	9	1089	99
1	28	1	784	28
<b>41</b>	<b>621</b>	<b>121</b>	<b>21701</b>	<b>1558</b>

Dengan mendistribusikan nilai-nilai tersebut ke dalam korelasi “r”

Product Moment didapat hasil sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{22 \cdot 1558 - (41)(621)}{\sqrt{[22 \cdot 121 - (41)^2][22 \cdot 21701 - (621)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{34276 - 25461}{\sqrt{[2662 - 1681][477422 - 385641]}}$$

$$r_{xy} = \frac{8815}{\sqrt{[981][91781]}}$$

$$r_{xy} = \frac{8815}{\sqrt{90037161}}$$

$$r_{xy} = \frac{8815}{9488,7} = 0,929$$

Dari kedua variabel di atas dapat disimpulkan bahwa, Nomor yang valid untuk variabel X adalah: 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 13, 14, 15 dan yang tidak

valid adalah 1, 7, 8, 11, 12. Sedangkan untuk variabel Y yang valid adalah 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, dan yang tidak valid adalah: 1, 5, 13, 14, 15.

## 2.) Uji Reliabilitas

Uji reabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Uji reliabilitas yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Uji realibilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana angket dapat dipercaya atau dapat diandalkan dan tetap konsisten. Uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung *Cronbach's Alpa* dari masing-masing instrumen dalam suatu variabel instrumen yang dipakai dikatakan andal jika memiliki nilai *Cronbach's Alpha*  $>0,60$  dan dan jika nilai *Cronbach's Alpha*  $<0,60$  maka instrumen yang dipakai dalam penelitian itu dapat dikatakan tidak reliabel.<sup>80</sup>

**Tabel. III. 9**

### Hasil Uji Reliabilitas

Variabel X (*Gadget*)

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.763	15

<sup>80</sup> Syofin Siregar, *Statistik Parametik untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2014),hlm.90

## Variabel Y (Psikologis Anak)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.949	15

Dari hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa *Cronbach's Alpha* untuk variabel *Gadget* yaitu  $0,763 > 0,60$  dengan demikian variabel *Gadget* dapat dikatakan reliabel. Kemudian variabel Psikologis Anak yaitu  $0,949 > 0,60$  dengan demikian variabel Psikologis Anak dapat dikatakan reliabel.

## 3.) Uji Coba Instrumen

## Uji validitas variabel X dan Y

Uji validitas dilakukan untuk melihat apakah data ada yang valid atau tidak. Untuk pengujian validitas digunakan 22 responden dengan 15 pertanyaan untuk variabel pengguna *gadget*, dan 15 pertanyaan untuk variabel Psikologis Anak (Y) di Desa Simasom Kecamatan Padangsidimpuan Angkola Julu dan  $r_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan ( $df = n - 2$ ) =  $22 - 2 = 20$  sehingga  $r_{\text{tabel}}$  diperoleh = 0,444 untuk mengetahui apakah pertanyaan-pertanyaan valid atau tidak. Untuk mengambil keputusan valid atau tidaknya data tersebut dengan membandingkan  $r_{\text{hitung}}$  dengan  $r_{\text{tabel}}$  sebagai berikut:

Jika  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$  berarti valid dan

Jika  $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$  berarti tidak valid

## F. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data peneliti menggunakan pendekatan analisa kuantitatif. Untuk memberikan gambaran umum tentang penggunaan *gadget* (variabel X) dan kondisi psikologis anak (variabel Y), dilakukan dengan analisis statistik deskriptif yaitu dengan cara mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya. Pada statistik deskriptif akan dikemukakan cara-cara penyajian data atau analisis data yaitu sebagai berikut:

### 1. Mean (rata-rata)

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Dengan menggunakan rumus :

$$M_x = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

$M_x$  = Mean (rata-rata)

$\sum fx$  = Jumlah dari hasil perkalian antara masing-masing skor dengan frekuensinya

$N$  = Jumlah data.<sup>81</sup>

### 2. Median

Median adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya

---

<sup>81</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 85

dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya dari yang terbesar sampai yang terkecil.

$$Mdn = \ell + i \left( \frac{\frac{1}{2} N - fk_b}{f} \right)$$

Keterangan :

Mdn = Median

$\ell$  = Batas bawah nyata dari skor yang mengandung median

$fk_b$  = Frekuensi kumulatif yang terletak di bawah skor yang mengandung median

$f$  = Frekuensi asli (frekuensi dari skor yang mengandung median)

$i$  = Panjang kelas.<sup>82</sup>

### 3. Modus

Modus merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sering muncul dalam kelompok. Adapun rumus yang digunakan yaitu:

$$M_o = \ell + i \left( \frac{f_a}{f_a + f_b} \right)$$

Keterangan:

$M_o$  = Modus

$\ell$  = Batas bawah nyata dari interval yang mengandung modus

$f_a$  = Frekuensi yang terletak di atas interval yang mengandung modus

$f_b$  = Frekuensi yang terletak di bawah interval yang mengandung modus

---

<sup>82</sup> *Ibid.*, hlm.97-98.

$i$  = Kelas interval.<sup>83</sup>

#### 4. Standar Deviasi

Standar deviasi merupakan jumlah kuadrat semua deviasi nilai-nilai individual terhadap rata-rata kelompok. Rumus yang digunakan yaitu:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left[ \frac{\sum fx}{N} \right]^2}$$

Keterangan:

SD = Deviasi standar

$fx^2$  = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing skor, dengan deviasi skor yang telah dikuadratkan

$fx$  = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing skor, dengan deviasi skor

$N$  = Jumlah Anak.<sup>84</sup>

#### 5. Tabel Distribusi Frekuensi

Tabel distribusi frekuensi yaitu alat penyajian data statistik yang berbentuk kolom dan jalur, yang di dalamnya dimuat angka yang dapat melukiskan atau menggambarkan pencaran atau pembagian frekuensi dari variabel yang sedang menjadi objek penelitian.<sup>85</sup> Dalam hal ini distribusi yang digunakan yaitu distribusi frekuensi relatif. Rumus yang digunakan yaitu :

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

---

<sup>83</sup> *Ibid.*, hlm.106

<sup>84</sup> *Ibid.*, hlm.159.

<sup>85</sup> *Ibid.*, hlm. 38.

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

p = Angka persentase

N = Jumlah Frekuensi/ banyaknya individu.<sup>86</sup>

Untuk mengetahui kualitas setiap variabel secara kumulatif dapat digunakan rumus:

Tingkat Pencapaian=

$$\frac{\text{Skor Perolehan } (\sum \text{skor})}{\text{Skor Maksimal } (\sum \text{responden} \times \text{item soal} \times \text{bobot nilai tertinggi})} 100\%$$

Setelah diperoleh besarnya tingkat pencapaian variabel tersebut, maka diterapkan pada kriteria penilaian sebagai berikut:

**Tabel. III. 10**  
**Interpretasi Hasil Penelitian**

No.	Skor	Interpretasi
1	20%-39%	Sangat Rendah
2	40%-59%	Rendah
3	60%-69%	Cukup
4	70%-89%	Tinggi
5	90%-100%	Sangat Tinggi <sup>87</sup>

<sup>86</sup> *Ibid.*, hlm. 43.

<sup>87</sup> Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, (Jakarta: Alfabeta, 2010), hlm.201

Setelah data dikumpul, selanjutnya data hasil angket di analisis dengan menggunakan rumus statistik yaitu: *korelasi person product moment* dan uji regresi linear sederhana sebagai berikut:

#### 1. Korelasi *Product Moment*

*Product moment correlation* adalah salah satu teknik untuk mencari korelasi antara dua variabel yang kerap kali digunakan. Disebut *product moment correlation* karena koefisien korelasinya diperoleh dengan cara mencari hasil perkalian dari momen-momen variabel yang dikorelasikan.

Adapun rumus *korelasi person product moment* yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot (\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

$R_x$  = Koefisien korelasi

$\Sigma X$  = Variabel bebas pengguna (*gadget*)

$\Sigma Y$  = Variabel terikat (psikologis)

$\Sigma X^2$  = Jumlah kuadrat skor butir item variabel bebas

$\Sigma Y$  = Jumlah kuadrat skor butir item variabel terikat

$\Sigma XY$  = Jumlah produk butir item variabel x dikali produk butir item variabel y

$N$  = Jumlah sampel.

Untuk dapat memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditentukan tersebut besar atau kecil, maka dapat berpedoman pada ketentuan pada tabel berikut:

**Tabel. III. 11**  
**Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Terhadap**  
**Koefisien Korelasi**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah (Tidak Berkorelasi)
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat.

## 2. Uji Regresi Linear Sederhana

Regresi linear sederhana merupakan suatu prosedur untuk mendapatkan hubungan matematika dalam bentuk suatu persamaan antara variabel criterion atau variabel tidak bebas tunggal dengan variabel predictor atau variabel bebas tunggal.

Rumus persamaan umum regresi linear sederhana yaitu:

$$Y = \alpha + bx$$

Keterangan:

Y : Variabel terikat

X : Variabel bebas

$\alpha$  : variabel konstan

b : Koefisien regresi.<sup>88</sup>

Untuk melihat bentuk korelasi antar variabel dengan persamaan regresi tersebut maka nilai a dan b harus ditentukan terlebih dahulu.

---

<sup>88</sup> *Ibid.*, hlm. 45

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

$$a = \frac{\sum Y - b\sum X}{n}$$

Menguji signifikan dengan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{reg}}{RJK_{reg}}$$

$$RJK_{reg}$$

Selanjutnya dilakukan uji signifikan dengan uji  $F_{hitung}$  dan setelah diperoleh hasil uji signifikansi, maka hasil tersebut dikonsultasikan kepada  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%. Untuk melihat apakah pengaruh yang ditentukan signifikan atau tidak dengan kemungkinan:

1. Jika  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$ , maka signifikan (hipotesis diterima)
2. Jika  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$ , maka tidak signifikan (hipotesis ditolak).

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Temuan Umum**

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

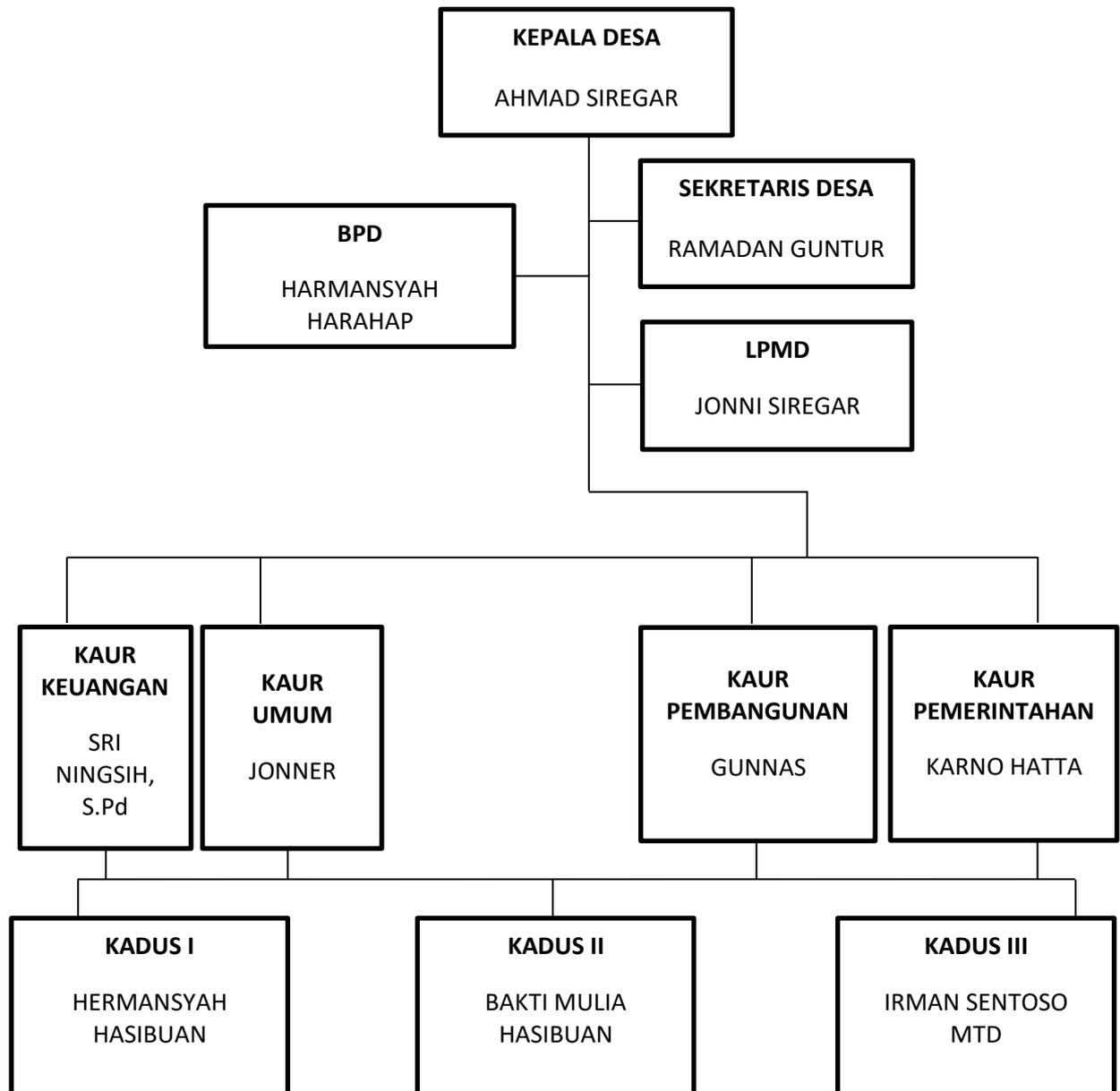
Desa Simasom adalah desa yang berada di Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu. Jarak dari Kota Padangsidempuan kurang lebih 10 km. Sejak tahun 2019 Desa Simasom dikepalai oleh kepala Desa Bapak AHMAD SIREGAR hingga saat ini. Sampai sekarang peran aparat Desa dalam menjalankan fungsinya mengayomi masyarakat cukup baik dan berperan aktif menjalankan fungsinya sebagai motivator, dan mediator di tengah masyarakat, kerjasama aparat Desa Simasom dan perangkatnya dengan Kepala Desa berjalan dengan baik.<sup>89</sup>

---

<sup>89</sup> Ahmad Siregar, Kepala Desa Simasom, *wawancara*, 7 November 2023

Gambar. IV. 1

## BAGAN STRUKTUR ORGANISASI PERANGKAT DESA SIMASOM



## 2. Keadaan Penduduk

Berdasarkan data pada kantor Kepala Desa bahwa penduduk Desa Simasom terdiri dari 237 kepala keluarga dan 1028 jiwa.<sup>90</sup>

**Tabel. IV. 1**  
**Keadaan Penduduk di Desa Simasom**

No	Jenis Kelamin	Jumlah Jiwa	Persentase
1	Laki-laki	527	51.26%
2	Perempuan	501	48.74%
	Jumlah	1028	100%

*Sumber : Data administrasi keadaan penduduk Desa Simasom*

## 3. Letak Geografis Desa Simasom

Adapun letak geografis Desa Simasom Kecamatan

Padangsidimpuan Angkola Julu adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara berbatasan langsung dengan Desa Joring Lombang
- b. Sebelah Selatan berbatasan langsung dengan Desa Pintulangit Jae
- c. Sebelah Timur berbatasan langsung dengan Desa Mompang
- d. Sebelah Barat berbatasan langsung dengan Desa Pokenjior

## 4. Keadaan Keagamaan Masyarakat

Masyarakat Desa Simasom Kecamatan Padangsidimpuan Angkola Julu menganut agama Islam dan agama Kristen Protestan. Untuk menunjang aktivitas keagamaan masyarakat di Desa Simasom Kecamatan Padangsidimpuan

---

<sup>90</sup> *Ibid*

Angkola Julu terdapat sarana dan prasarana berupa 2 Masjid, 1 Surau, 1 MDA dan 1 Gereja.<sup>91</sup>

**Tabel. IV. 2**  
**Keadaan Keagamaan di Desa Simasom**

No	Dusun	Islam	Protestan
1	I	495	3
2	II	348	79
3	III	89	14
<b>Jumlah</b>		<b>932</b>	<b>96</b>

*Sumber : Data administrasi Desa Simasom dari segi agama*

**Tabel. IV. 3**  
**Sarana & Prasarana Ibadah**

Nama Sarana & Prasarana	Jumlah
Masjid	2
Surau	1
MDA	1
Gereja	1

*Sumber : Data administrasi Desa Simasom dari segi sarana & prasarana ibadah*

## **B. Temuan Khusus**

Dalam penelitian ini, yang terdiri dari dua variabel yaitu, variabel penggunaan *gadget* dan variabel kondisi psikologis anak di Desa Simasom Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu. *Gadget* merupakan variabel Independen (X) yang terdiri dari 15 item pertanyaan yang telah valid dan Kondisi Psikologis Anak merupakan variabel dependen (Y) yang terdiri dari 15 item pertanyaan yang telah valid. Deskripsi dari setiap variabel dapat diuraikan sebagai berikut:

---

<sup>91</sup> *Ibid*

## 1. Kondisi Psikologis Anak

Pada penelitian ini diperoleh 22 responden. Berdasarkan hasil perhitungan jawaban responden terhadap pertanyaan-pertanyaan yang tertera dalam angket mengenai kondisi psikologis dengan menggunakan statistik, maka diperoleh skor-skor variabel kondisi psikologis yang ada pada tabel-tabel berikut ini

**Tabel. IV. 4**

### Mengucapkan bahasa yang kasar kepada orang yang lebih tua

NO	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Sangat Sering	-	0%
2	Sering	-	0%
3	Jarang	7	31,8%
4	Hampir Tidak Pernah	3	13,6%
5	Tidak Pernah	12	54,5%
Jumlah		22	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang mengucapkan bahasa yang kasar kepada orang yang lebih tua. Sangat Sering 0%, Sering 0%, Jarang 31,8%, Hampir Tidak Pernah 13,6 %, Tidak Pernah 54,5%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa anak tidak pernah mengucapkan bahasa yang kasar kepada orang yang lebih tua.

**Tabel. IV. 5**

### Marah jika orangtua tidak memberi *gadget*

NO	Alternatif Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Sangat Sering	-	0%

2	Sering	-	0%
3	Jarang	8	36,4%
4	Hampir Tidak Pernah	3	13,6%
5	Tidak Pernah	11	50%
Jumlah		22	100%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, marah jika orangtua tidak memberi *gadget*. Sangat Sering 0%, Sering 0%, Jarang 36,4%, Hampir Tidak Pernah 13,6 %, Tidak Pernah 50%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa anak tidak pernah marah jika orangtua tidak memberi *gadget*.

**Tabel. IV. 6**

**Lupa mengerjakan sholat dan mengaji kalau memakai *gadget***

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Sering	6	27,3%
2	Sering	10	45,4%
3	Jarang	2	9,1%
4	Hampir Tidak Pernah	3	13,6%
5	Tidak Pernah	1	4,6%
Jumlah		22	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang lupa sholat dan mengaji kalau memakai *gadget*. Sangat Sering 27,3%, Sering 45,4%, Jarang 9,1%, Hampir Tidak Pernah 13,6 %, Tidak Pernah 4,6%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa anak sering lupa sholat dan mengaji kalau memakai *gadget*.

**Tabel. IV. 7****Lebih suka bermain *gadget* daripada kumpul bersama keluarga**

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Sering	-	0%
2	Sering	9	40,9%
3	Jarang	7	31,8%
4	Hampir Tidak Pernah	2	9,1%
5	Tidak Pernah	4	18,2%
Jumlah		22	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang lebih suka bermain *gadget* daripada kumpul bersama keluarga. Sangat Sering 0%, Sering 40,9%, Jarang 31,8%, Hampir Tidak Pernah 9,1%, Tidak Pernah 18,2%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa anak sering lebih suka bermain *gadget* daripada kumpul bersama keluarga.

**Tabel. IV. 8****Bermain *gadget* terlalu lama membuat malas bermain dengan teman**

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Sering	-	0%
2	Sering	5	22,7%
3	Jarang	4	18,2%
4	Hampir Tidak Pernah	3	13,6%
5	Tidak Pernah	10	45,4%
Jumlah		22	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang bermain *gadget* terlalu lama membuat malas bermain dengan teman. Sangat Sering 0%, Sering 22,7%, Jarang 18,2%, Hampir Tidak Pernah 13,6%, Tidak

Pernah 45,4%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa anak tidak pernah bermain *gadget* terlalu lama membuat malas bermain dengan teman.

**Tabel. IV. 9**

**Menggunakan internet untuk keperluan hiburan agar tidak bosan.**

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Sering	-	0%
2	Sering	-	0%
3	Jarang	-	0%
4	Hampir Tidak Pernah	3	13,6%
5	Tidak Pernah	19	86,4%
Jumlah		22	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang menggunakan internet untuk keperluan hiburan agar tidak bosan. Sangat Sering 0%, Sering 0%, Jarang 0%, Hampir Tidak Pernah 13,6 %, Tidak Pernah 86,4%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa anak tidak pernah menggunakan internet untuk keperluan hiburan agar tidak bosan.

**Tabel. IV. 10**

**Lambat makan/malas makan karena keasyikan bermain *gadget***

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Sering	2	9,1%
2	Sering	7	31,8%
3	Jarang	9	40,9%
4	Hampir Tidak Pernah	-	0%
5	Tidak Pernah	4	18,2%
Jumlah		22	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang lambat makan/malas makan karena keasyikan bermain *gadget*. Sangat Sering 9,1%, Sering 31,8%, Jarang 40,9%, Hampir Tidak Pernah 0%, Tidak Pernah 18,2%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa kepala anak jarang lambat makan/malas makan karena keasyikan bermain *gadget*.

**Tabel. IV. 11**

**Mudah marah kalau diganggu bermain *gadget***

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Sering	1	4,6%
2	Sering	11	50%
3	Jarang	2	9,1%
4	Hampir Tidak Pernah	5	22,7%
5	Tidak Pernah	3	13,6%
Jumlah		22	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang mudah marah kalau diganggu bermain *gadget*. Sangat Sering 4,6%, Sering 50%, Jarang 9,1%, Hampir Tidak Pernah 22,7%, Tidak Pernah 13,6%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa anak sering mudah marah kalau diganggu bermain *gadget*

**Tabel. IV. 12**

**Malas disuruh ke warung untuk membeli sesuatu ketika bermain *gadget***

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Sering	8	36,4%
2	Sering	6	27,8%

3	Jarang	5	22,7%
4	Hampir Tidak Pernah	1	4,6%
5	Tidak Pernah	2	9,1%
Jumlah		22	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang malas disuruh ke warung untuk membeli sesuatu ketika bermain *gadget*. Sangat Sering 36,4%, Sering 27,8%, Jarang 22,7%, Hampir Tidak Pernah 4,6%, Tidak Pernah 9,1%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa anak sangat sering malas disuruh ke warung untuk membeli sesuatu ketika bermain *gadget*.

**Tabel. IV. 13**

**Merasa senang bisa menggunakan *handphone* dengan segala fasilitasnya.**

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Sering	-	0%
2	Sering	3	13,6%
3	Jarang	11	50%
4	Hampir Tidak Pernah	2	9,1%
5	Tidak Pernah	6	27,3%
Jumlah		22	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang Merasa senang bisa menggunakan *handphone* dengan segala fasilitasnya. Sangat Sering 0%, Sering 13,6%, Jarang 50%, Hampir Tidak Pernah 9,1%, Tidak Pernah 27,3%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa penggunaan

*gadget* jarang merasa senang bisa menggunakan *handphone* dengan segala fasilitasnya.

Dari hasil angket yang diajukan kepada responden diketahui bahwa skor variabel kondisi psikologis yaitu pada tabel berikut ini:

**Tabel. IV. 14**  
**Rangkuman Deskripsi Data Kondisi Psikologis**

No	Statistik	Y
1	Skor Tertinggi	41
2	Skor terendah	28
3	Rentang	13
4	Banyak kelas	5
5	Interval	3
6	Mean	34
7	Median	34
8	Modus	34
9	Standar Deviasi	4

Perhitungan yang dilaksanakan terhadap angket 22 orang responden yang diteliti, sebagaimana yang terdapat pada tabel tersebut maka skor, adalah dengan skor tertinggi 41 dan skor terendah 28, rentang 13, banyak kelas 5, interval 3, mean 34, median 34, modus 34, dan standar deviasinya 4. Selanjutnya penyebaran skor jawaban responden tentang kondisi psikologis tersebut dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi berikut ini.

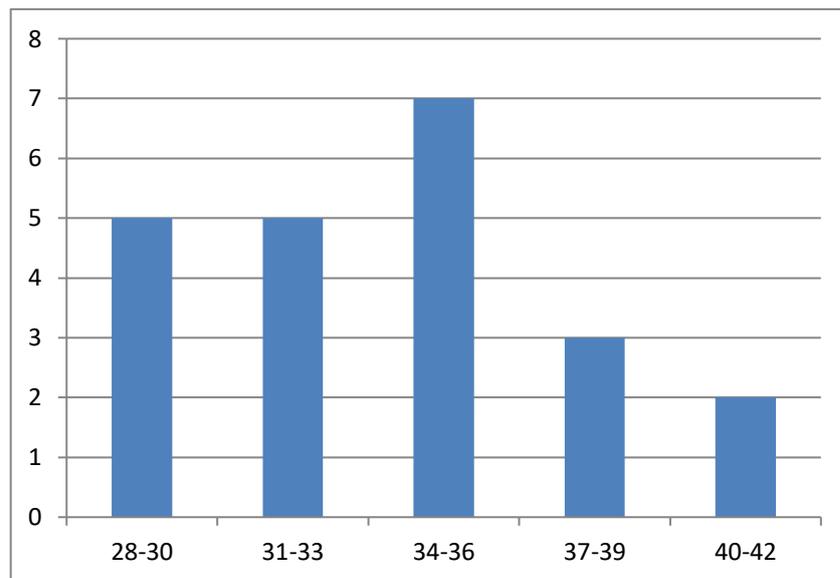
**Table. IV. 15**  
**Distribusi Frekuensi Kondisi Psikologis**

Interval Kelas	Frekuensi	Persentasi
28-30	5	22,7%
31-33	5	22,7%
34-36	7	31,9%
37-39	3	13,6%
40-42	2	9,1%
Jumlah	22	100%

Penyebaran data kondisi psikologis tersebut selanjutnya dapat digambarkan dengan histogram sebagaimana terdapat pada gambar berikut ini:

**Gambar. IV. 2**

**Histogram Frekuensi Kondisi Psikologis**



Untuk mengetahui kualitas setiap variabel secara kumulatif dapat dirumuskan:

Kondisi Psikologis =

$$\frac{\text{Skor Perolehan } (\sum \text{skor})}{(\sum \text{Responden} \times \text{Item Soal} \times \text{bobot nilai tertinggi})} \times 100\%$$

$$= \frac{738}{22 \times 10 \times 5} \times 100\%$$

$$= \frac{738}{1100} \times 100\%$$

$$= 67\%$$

Untuk memberikan penafsiran terhadap sebaran data tersebut dilakukan dengan pengkategorian skor sebagaimana yang telah dipaparkan pada bab III maka untuk data Kondisi Psikologis Anak sebesar 67% tergolong Cukup.

## 2. Penggunaan Gadget

Pada penelitian ini diperoleh 22 responden. Berdasarkan hasil perhitungan jawaban responden terhadap pertanyaan-pertanyaan yang tertera dalam angket mengenai *gadget* dengan menggunakan statistik, maka diperoleh skor-skor variabel penggunaan *gadget* ada pada tabel-tabel berikut ini.

**Tabel. IV. 16**

**Penggunaan *gadget* bagi anak-anak setiap hari**

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Sering	3	13,6%
2	Sering	1	4,6%
3	Jarang	10	45,4%
4	Hampir Tidak Pernah	5	22,7%
5	Tidak Pernah	3	13,6%
Jumlah		22	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang penggunaan *gadget* bagi anak-anak setiap hari. Sangat Sering 13,6%, Sering 4,6%, Jarang 45,4%, Hampir Tidak Pernah 22,7%, Tidak Pernah 13,6%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa anak jarang menggunakan *gadget* setiap hari.

**Tabel. IV. 17****Menggunakan *gadget* untuk belajar di aplikasi belajar online**

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Sering	3	13,6%
2	Sering	-	0%
3	Jarang	3	13,6%
4	Hampir Tidak Pernah	1	4,6%
5	Tidak Pernah	15	68,2%
Jumlah		22	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang menggunakan *gadget* untuk belajar di aplikasi belajar online. Sangat Sering 13,6%, Sering 0%, Jarang 13,6%, Hampir Tidak Pernah 4,6%, Tidak Pernah 68,2%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa anak tidak pernah menggunakan *gadget* untuk belajar di aplikasi belajar online.

**Tabel. IV. 18****Penggunaan Tablet untuk bermain game**

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Sering	3	13,6%
2	Sering	1	4,6%
3	Jarang	3	13,6%
4	Hampir Tidak Pernah	2	9,1%
5	Tidak Pernah	13	59,1%
Jumlah		22	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang penggunaan Tablet untuk bermain game. Sangat Sering 13,6%, Sering 4,6%, Jarang 13,6%, Hampir Tidak Pernah 9,1%, Tidak Pernah 59,1%. Dengan

demikian dapat dilihat bahwa anak tidak pernah menggunakan Tablet untuk bermain game.

**Tabel. IV. 19**

**Penggunaan *gadget* untuk menonton video di Youtube dan TikTok**

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Sering	7	31,8%
2	Sering	8	36,4%
3	Jarang	5	22,7%
4	Hampir Tidak Pernah	2	9,1%
5	Tidak Pernah	-	0%
Jumlah		22	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang penggunaan *gadget* untuk menonton video di Youtube dan TikTok. Sangat Sering 31,8%, Sering 36,4%, Jarang 22,7%, Hampir Tidak Pernah 9,1%, Tidak Pernah 0%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa anak sangat sering menggunakan *gadget* untuk menonton video di Youtube dan TikTok.

**Tabel. IV. 20**

**Menggunakan *gadget* setelah mengerjakan tugas sekolah**

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Sering	3	13,6%
2	Sering	5	22,7%
3	Jarang	3	13,6%
4	Hampir Tidak Pernah	1	4,6%
5	Tidak Pernah	10	45,5%
Jumlah		22	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang menggunakan gadget setelah selesai mengerjakan tugas sekolah. Sangat Sering 13,6%, Sering 22,7%, Jarang 13,6%, Hampir Tidak Pernah 4,6%, Tidak Pernah 45,5%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa anak tidak pernah menggunakan *gadget* setelah mengerjakan tugas sekolah.

**Tabel. IV. 21**

**Bermain *game online* di mobilephone/gadget/smartphone karena mudah dibawa dan bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja**

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Sering	-	0%
2	Sering	3	13,6%
3	Jarang	1	4,6%
4	Hampir Tidak Pernah	1	4,6%
5	Tidak Pernah	17	77,2%
Jumlah		22	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang bermain *game online* di mobilephone/gadget/smartphone karena mudah dibawa dan bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja. Sangat Sering 0%, Sering 13,6%, Jarang 4,6%, Hampir Tidak Pernah 4,6%, Tidak Pernah 77,2%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa anak tidak pernah bermain *game online* di mobilephone/gadget/smartphone karena mudah dibawa dan bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja.

**Tabel. IV. 22****Membawa *gadget* ke sekolah**

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Sering	-	0%
2	Sering	4	18,2%
3	Jarang	6	27,3%
4	Hampir Tidak Pernah	1	4,6%
5	Tidak Pernah	11	50%
Jumlah		22	100%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, membawa *gadget* ke sekolah. Sangat Sering 0%, Sering 18,2%, Jarang 27,3%, Hampir Tidak Pernah 4,6%, Tidak Pernah 50%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa anak tidak pernah membawa *gadget* ke sekolah.

**Tabel. IV. 23**

**Menggunakan aplikasi WhatsApp untuk berkomunikasi dengan guru dan teman-teman sewaktu libur**

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Sering	1	4,6%
2	Sering	7	31,8%
3	Jarang	4	18,2%
4	Hampir Tidak Pernah	4	18,2%
5	Tidak Pernah	6	27,3%
Jumlah		22	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang menggunakan aplikasi WhatsApp untuk berkomunikasi dengan guru dan teman-teman sewaktu libur. Sangat Sering 4,6%, Sering 31,8%, Jarang 18,2%, Hampir Tidak Pernah 18,2%, Tidak Pernah 27,3%.

Hampir Tidak Pernah 18,2%, Tidak Pernah 45,4%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa anak sering menggunakan aplikasi WhatsApp untuk berkomunikasi dengan guru dan teman-teman sewaktu libur.

**Tabel. IV. 24**

**Menggunakan *gadget* untuk berbelanja keperluan sekolah melalui aplikasi belanja online**

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Sering	3	13,6%
2	Sering	1	4,6%
3	Jarang	4	18,2%
4	Hampir Tidak Pernah	2	9,1%
5	Tidak Pernah	12	54,5%
Jumlah		22	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang menggunakan *gadget* untuk berbelanja keperluan sekolah melalui aplikasi belanja online. Sangat Sering 13,6%, Sering 4,6%, Jarang 18,2%, Hampir Tidak Pernah 9,1%, Tidak Pernah 54,5%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa anak tidak pernah menggunakan *gadget* untuk berbelanja keperluan sekolah melalui aplikasi belanja online.

**Tabel. IV. 25**

**Menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam sehari**

<b>NO</b>	<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	Sangat Sering	3	13,6%
2	Sering	9	41%
3	Jarang	4	18,2%

4	Hampir Tidak Pernah	-	0%
5	Tidak Pernah	6	27,2%
Jumlah		22	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam sehari. Sangat Sering 13,6%, Sering 41%, Jarang 18,2%, Hampir Tidak Pernah 0%, Tidak Pernah 27,2%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa anak sering menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam sehari.

Dalam penelitian ini data yang diambil adalah pengguna *gadget* (X), untuk menggambarkan hasil penelitian ini maka akan diuraikan dari masing-masing variabel yang akan diteliti. Dari hasil angket yang diajukan kepada responden diketahui bahwa skor variabel *gadget* yaitu pada tabel berikut ini:

**Tabel. IV. 26**  
**Rangkuman Deskripsi Data Penggunaan Gadget**

No	Statistik	X
1	Skor Tertinggi	40
2	Skor terendah	14
3	Rentang	26
4	Banyak kelas	5
5	Interval	5
6	Mean	24
7	Median	22
8	Modus	22
9	Standar Deviasi	6

Perhitungan yang dilaksanakan terhadap angket 22 orang responden yang diteliti, sebagaimana yang terdapat pada tabel tersebut maka skor, adalah dengan skor tertinggi 40 dan skor terendah 14, rentang 26, banyak kelas 5, interval 5, mean 24, median 22, modus 22, dan standar deviasinya 6. Selanjutnya

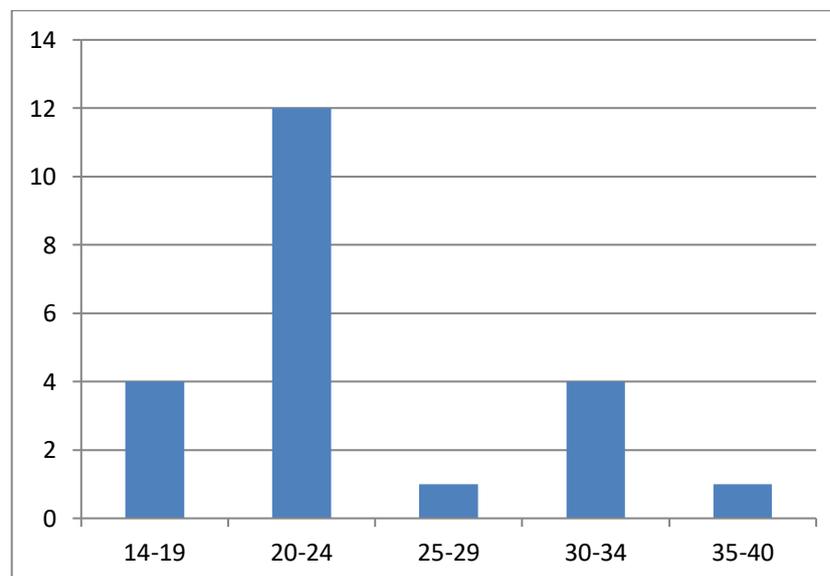
penyebaran skor jawaban responden tentang penggunaan *gadget* tersebut dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi berikut ini.

**Tabel. IV. 27**  
**Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget***

Interval Kelas	Frekuensi	Persentasi
14-19	4	18%
20-24	12	54%
25-29	1	5%
30-34	4	18%
35-40	1	5%
Jumlah	22	100%

Penyebaran data pengguna *gadget* tersebut selanjutnya dapat digambarkan dengan histogram sebagaimana terdapat pada gambar berikut ini:

**Gambar. IV. 3**  
**Histogram Frekuensi Penggunaan *Gadget***



Untuk mengetahui kualitas setiap variabel secara kumulatif dapat dirumuskan:

*Gadget* =

$$\begin{aligned}
 & \frac{\text{Skor Perolehan } (\Sigma \text{skor})}{(\Sigma \text{Responden} \times \text{Item Soal} \times \text{bobot nilai tertinggi})} \times 100\% \\
 = & \frac{531}{22 \times 10 \times 5} \times 100\% \\
 = & \frac{531}{1100} \times 100\% \\
 = & 48\%
 \end{aligned}$$

Untuk memberikan penafsiran terhadap sebaran data tersebut dilakukan dengan pengkategorian skor sebagaimana yang telah dipaparkan pada bab III maka untuk data Penggunaan *Gadget* sebesar 48% tergolong Rendah.

**Tabel. IV. 28**

**Kerja Angka Indeks Korelasi Antara Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kondisi Psikologis Anak**

<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>X<sup>2</sup></b>	<b>Y<sup>2</sup></b>	<b>XY</b>
40	40	1600	1600	1600
19	28	361	784	532
21	32	441	1024	672
31	34	961	1156	1054
16	29	256	841	464
31	34	961	1156	1054
22	29	484	841	638
19	36	361	1296	684
22	29	484	841	638
20	33	400	1089	660
34	37	1156	1369	1258
23	34	529	1156	782
20	29	400	841	580

22	32	484	1024	704
30	37	900	1369	1110
27	37	729	1369	999
27	34	729	1156	918
23	35	529	1225	805
21	32	441	1024	672
21	35	441	1225	735
14	31	196	961	434
28	41	784	1681	1148
<b>531</b>	<b>738</b>	<b>13627</b>	<b>25028</b>	<b>18141</b>

### 1. Product Moment

Dari table di atas diketahui:

$$\sum X = 531, \sum Y = 738, \sum X^2 = 13627, \sum Y^2 = 25028, \sum XY = 18141, N = 22$$

Dengan mendistribusikan nilai-nilai tersebut ke dalam korelasi “r”

Product Moment didapat hasil sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{22 \cdot 18141 - (531)(738)}{\sqrt{[22 \cdot 13627 - (531)^2][22 \cdot 25028 - (738)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{399102 - 391878}{\sqrt{[299794 - 281961][550616 - 544644]}}$$

$$r_{xy} = \frac{7224}{\sqrt{[17833][5972]}}$$

$$r_{xy} = \frac{7224}{\sqrt{106498676}}$$

$$r_{xy} = \frac{7224}{10319,8} = 0,700$$

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan diperoleh harga “ r “ Product Moment sebesar 0,700. Apabila angka indeks “ r “ Product Moment tersebut dibandingkan dengan nilai yang ada pada tabel harga kritik dari “ r “ Product Moment dengan tingkat kepercayaan 95% atau tingkat kesalahan 5% diperoleh harga “ r “ sebesar 0,700. Dengan demikian dapat diketahui bahwa harga  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau  $0,700 > 0,444$ .

Apabila dilakukan perhitungan koefisien determinan yang bertujuan untuk mengetahui besar kecilnya sumbangan Variabel Pengguna *Gadget* Terhadap Kondisi Psikologis Anak bentuk persentase, maka diperoleh :  $KP = r^2 \times 100\% = 0,700 \times 100\% = 0,49 \times 100\% = 49\%$ . Artinya besar nilai variabel pengaruh pengguna *gadget* sebesar 49% dan sisanya 51% ditentukan oleh variabel lain yang perlu diteliti lebih lanjut.

## 2. Regresi Linear Sederhana

Untuk menguji kebenaran apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kondisi psikologis anak, maka digunakan perhitungan Regresi Sederhana yaitu:

### a. Menghitung rumus b

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

$$b = \frac{22.18141 - (531)(738)}{22.(13627) - (531)^2}$$

$$b = \frac{399102 - 391878}{299794 - 281961}$$

$$b = \frac{7224}{17833} = 0,405$$

b. Menghitung rumus a

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

$$a = \frac{738 - (0,405)(531)}{22} = \frac{738 - 215}{22} = \frac{523}{22} = 23,7$$

c. Menghitung persamaan regresi sederhana

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

$$= 23,7 + 0,405X$$

d. Membuat garis persamaan regresi

1) Menghitung rata-rata X dengan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{n} = \frac{531}{22} = 24,13$$

2) Menghitung rata-rata Y dengan rumus:

$$Y = \frac{\sum Y}{n} = \frac{738}{22} = 33,54$$

Kemudian untuk melihat apakah ada pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kondisi Psikologis Anak di Desa Simasom Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu maka diuji dengan menggunakan rumus uji signifikansi yaitu:

a) Mencari jumlah kuadrat regresi ( $JK_{\text{Reg(a)}}$ )

$$JK_{\text{Reg(a)}} = \frac{(\sum Y)^2}{n} = \frac{(738)^2}{22} = \frac{544644}{22} = 24756,5$$

b) Mencari jumlah kuadrat regresi ( $JK_{\text{Reg(b/a)}}$ )

$$JK_{\text{Reg(b/a)}} = b \cdot \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n}$$

$$= 0,405 \cdot \left[ 18141 - \frac{(531)(738)}{22} \right]$$

$$= 0,405 \cdot [18141 - 17812,6]$$

$$= 0,405 \cdot 328,4$$

$$= 133$$

c) Mencari Jumlah Kuadrat Residu ( $JK_{Res}$ )

$$JK_{Res} = \sum Y^2 - JK_{Reg(b/a)} - JK_{Reg(a)}$$

$$= 25028 - 133 - 24756,5$$

$$= 138,5$$

d) Mencari Rata-Rata Jumlah Kuadrat Regresi ( $RJK_{Reg(a)}$ )

$$RJK_{Reg(a)} = JK_{Reg(a)} = 24756,5$$

e) Mencari Rata-Rata Jumlah Kuadrat Regresi ( $RJK_{Reg(b/a)}$ )

$$RJK_{Reg(b/a)} = JK_{Reg(b/a)} = 133$$

f) Mencari Rata-Rata Jumlah Kuadrat Residu ( $RJK_{Res}$ )

$$RJK_{Res} = \frac{JK_{Res}}{n-2} = \frac{138,5}{22-2} = \frac{138,5}{20} = 6,9$$

g) Menguji signifikansi

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{Reg(b/a)}}{RJK_{Res}} = \frac{133}{6,925} = 19,2$$

$$F_{tabel} = F_{(1-\alpha)(dk \text{ reg } (b/a), (dk \text{ res}))}$$

$$F_{tabel} = F_{(1-0,05)(dk \text{ Reg}(b/a) = 1) (dk \text{ Res} = 22-2 = 20)}$$

$$F_{tabel} = F_{(0,95)(20)}$$

Mencari  $F_{tabel}$  dengan angka 20 = dk penyebut maka diperoleh  $F_{tabel} = 2,71$

Karena  $F_{hitung}$  (19,205) lebih besar dari  $F_{tabel}$  (2,71) maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan *Gadget* Terhadap Kondisi Psikologis Anak di Desa Simasom Padangsidempuan Angkola Julu.

## **2. Keterbatasan Penelitian**

Pada penelitian ini masih banyak hal-hal yang menyebabkan ketidak sempurnaan pada hasil penelitian, dimana dalam pengumpulan data dan mencari informasi peneliti mengalami keterbatasan yaitu:

1. Ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti
2. Waktu, tenaga serta dana peneliti
3. Dalam pengumpulan data-data dari responden, peneliti belum sepenuhnya mengetahui apakah responden jujur dalam mengisi angket pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.
4. Peneliti tidak mampu mengontrol semua responden dalam menjawab angket, apakah mereka menjawab dengan serius atau hanya asal jawab.

Disamping itu keterbatasan fasilitas yang dimiliki peneliti seperti buku-buku dan referensi lainnya yang mendukung penelitian ini juga menyebabkan hasil yang kurang maksimal dalam penelitian ini.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan data dan hasil analisis yang disajikan, berikut adalah tiga kesimpulan yang dapat diambil:

1. Penggunaan Gadget dan Kondisi Psikologis Anak: Data menunjukkan bahwa 48% penggunaan gadget tergolong rendah, sedangkan 67% kondisi psikologis anak tergolong cukup. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan gadget dan kondisi psikologis anak, dengan nilai  $r$  Product Moment sebesar 0,700 yang lebih besar dari nilai kritis pada tingkat kepercayaan 95% (0,444). Ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak yang signifikan terhadap kondisi psikologis anak di Desa Simasom Padangsidempuan Angkola Julu.
2. Dampak Negatif Penggunaan Gadget : Meskipun 48% penggunaan gadget tergolong rendah, namun masih ada potensi dampak negatif yang signifikan terhadap kondisi psikologis anak. Anak-anak yang menggunakan gadget lebih dari satu jam per hari cenderung memiliki perkembangan sosial yang buruk dan sulit berkonsentrasi, seperti yang disebutkan dalam beberapa penelitian sebelumnya.
3. Penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kondisi psikologis anak di Desa Simasom Padangsidempuan Angkola Julu.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat dianjurkan adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Jurusan Bimbingan Konseling**

Dapat menjadikan referensi bagi Mahasiswa/i untuk dapat mengetahui bagaimana pengaruh yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget* terhadap kondisi psikologis anak di Desa Simasom Padangsidempuan Angkola Julu

### **2. Bagi Orangtua**

Diharapkan kepada orangtua agar tetap mengawasi dan memperhatikan kegiatan anak-anak agar senantiasa menyeimbangkan waktu mereka sehingga tidak sepenuhnya dipegaruhi *gadget* dalam kesehariannya. Penting bagi orang tua untuk memantau dan mengawasi penggunaan *gadget* anak secara lebih ketat untuk menjaga keseimbangan antara teknologi dan perkembangan sehat anak, mengawasi penggunaan *gadget* anak untuk meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan manfaat positif dari teknologi modern.

### **3. Bagi Anak**

Diharapkan anak dapat bertanggungjawab dan sadar akan waktu dimana dan kapan harus menggunakan *gadget* agar tercipta rasa nyaman, dan komunikasi serta interaksi sosial yang baik antara anak dengan keluarga, teman dan orang-orang yang ada di sekitarnya.

#### **4. Peneliti Selanjutnya**

Bagi peneliti selanjutnya mudah-mudahan dapat menjadikan ini sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya dan dapat lebih mengembangkan penelitian yang dapat mempengaruhi kondisi psikologis anak selain pengaruh dari penggunaan *gadget*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008).
- Bella, “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah, *Literatur Review*“, *Skripsi*, (Jember: Universitas Dr. Soebandi, 2021).
- Boedi Abdullah dan Beni Ahmad Saeban, *Metode Penelitian Ekonomi Islam Muamalah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014).
- CGFGlobal, “Dasar-Dasar Komputer-Laptop”, diakses 5 April 2023, [https://edu.gcfglobal.org/en/tr\\_id-computer-basics/laptop/1/](https://edu.gcfglobal.org/en/tr_id-computer-basics/laptop/1/)
- Christiana Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-kanak Akhir* (Salatiga: Kencana Prenada Media Group, 2012).
- Detiknews, “Kasus Anak Kecanduan Gadget di Jabar, Belasan Rawat Jalan-Ada yang Meninggal”, diakses 21 Maret 2023, <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5501680/kasus-anak-kecanduan-gadget-di-jabar-belasan-rawat-jalan-ada-yang-meninggal>
- Di Dusun Sumuran Desa Sumurgayam Kecamatan PaciranKabupaten Lamongan Tahun 2022” *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, Vol. 2, No. 3, 2022, diakses 25 Desember 2022, <https://ejournal.insud.ac.id/iindex.php/bki/article/view/656>
- Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1978).
- Elvinaro Ardianto, *Metodologi Penelitian untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif* (Jatinagor: Simbiosis Rekatama Media, 2010).
- Hastri Rosiyanti dan Rahmita N.M, “Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar”*FIBONACCI : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, vol. 4. no. 1, 2018, diakses pada 5 April 2023, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/2750>
- Hening Riyadiningsih, “Faktor Determinan Kondisi Psikologis Individu Dalam Pengambilan Keputusan”, *Jurnal Probisnis*, vol. 8, no. 2, 2015, hlm. 17, diakses pada 25 Desember 2022, <https://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/probisnis/article/view/362/335>

- Ichsan Anshory, dkk. “Tahapan Dan Karakteristik Perkembangan Belajar Siswa Sekolah Dasar (Upaya Pemaknaan *Development Task*)”, diakses pada 21 Maret 2023, <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/7670/45.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Idmetafora, “Mengenal Pengertian Notebook Beserta Fungsi, Jenis, Kelebihan dan Kekurangan Notebook”, diakses 5 April 2023, <https://idmetafora.com/news/read/1594/Mengenal-Pengertian-Notebook-Beserta-Fungsi-Jenis-Kelebihan-dan-Kekurangan-Notebook.html>
- Iyus Jayusman dan Oka Agus Kurniawan Shavab, “Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah”, Universitas Galuh : *Jurnal Artefak* Vol.7 No.1 April 2020.
- Jalaluddin, *Psikologi Agama Memahami Perilaku Dengan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012)
- Jawa Pos Radar Kudus, “Puluhan Anak di Pati Dirawat di Bangsal Kejiwaan usai Kecanduan Gadget”, diakses 21 Maret 2023, <https://radarkudus.jawapos.com/pati/05/02/2023/puluhan-anak-di-pati-dirawat-di-bangsar-kejiwaan-usai-kecanduan-gadget-begini-kata-dprd/>
- Jenny Gabriela, dkk. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini”, *Jurnal Excelsis Deo*, vol. 5, no. 1, 2021.
- Kadir, “Pengaruh Pemakai *Game Online* Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa IAIN Padangsidempuan Di Lingkungan 1 Kelurahan Sihitang”, *Skripsi*, (Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan, 2020).
- Kemendikbud.go.id., “Pengertian Komputer”, diakses 5 April 2023, [https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/183475/mod\\_resource/content/1/1%20-%20Pengertian%20Komputer.pdf](https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/183475/mod_resource/content/1/1%20-%20Pengertian%20Komputer.pdf)
- Kompas, “Komputer: Pengertian dan Fungsinya”, diakses 5 April 2023, <https://www.kompas.com/tren/read/2022/07/24/130000465/komputer--pengertian-dan-fungsinya?page=all>
- Layyinatus Syifa, dkk. “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Sekolah*

*Dasar*, Volume 3, Number 4, Tahun 2019, diakses 26 Januari 2023,  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/22310>

Lusi Nuryanti, *Psikoogi Anak*, (Jakarta: PT Indeks, 2008).

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

Maxmanroe, “Pengertian Smartphone: Sistem Operasi, Fitur, dan Jenis Smartphone”, diakses 5 April 2023,  
<https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/mobile-app/pengertian-smartphone.html>

Misdayanti, *Penguatan dan Inovasi Pelayanan Kesehatan dalam Era Revaluasi Industry 4.0* (Kendari: UHO Edupress 2019).

Muhammad Rifai, “Fenomena Permainan Anak di Era Milenial Dipengaruhi oleh Dunia Teknologi”, *Info Temanggung*, 2023, diakses pada 12 April 2023,  
<https://temanggung.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr2616196019/fenomena-permainan-anak-di-era-milenial-dipengaruhi-oleh-dunia-teknologi-simak-pembahasannya>

Neti, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka Pada Remaja Di Jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat”, *Skripsi*, (Batusangkar: IAIN Batusangkar, 2021).

Nita Monita Rini, dkk. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar”, *Jurnal Educatio*, Volume 7, No. 3, 2021.

Nurhaeda, “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu”, *Early Childhood Education Indonesian Journal*, (Palu : FKIP Universitas Muhammadiyah Palu).

Nurlinda Hardianti, “Analisis Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sdn 11 Sepit”, *Skripsi*, (Pancor: Universitas Hamzanwadi, 2018).

Nyi Mas Diane Wulansari, *Didiklah Anak Sesuai Zamannya*, (Jakarta: Visimedia, 2017).

Okky Rachma Fajrin, Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Idea Societa*, (Gresik: SDNU-1 Gresik), No. 6 Vol. 2 November 2015.

- Omas Sauluddin dkk, *Teknologi Meningkatkan atau Memenjarakan Kreatifitas Anak?*, (Yogyakarta: Alineaku Publisher, 2021).
- Pemula*, (Jakarta: Alfabeta, 2010).
- Pengembangan Kepemimpinan Efektif : Sebuah Tinjauan Konseptual”, diakses 22 Desember 2022, (<https://eprints.unisbank.ac.id/281/1/ARTIKEL-49.pdf>)
- Pengembangan Kepemimpinan Efektif”, diakses 25 Desember 2022, <https://eprints.unisbank.ac.id/281/1/ARTIKEL-49.pdf>
- Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestarinigrum, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktek)*, (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), hlm. 11.
- Putri Hana Pebriana, “Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini”, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* vol. 1 Issue 1, 2017, diakses 26 Desember 2022, <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/26>
- Putri Miranti dan Lili Dasa Putri, “Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini”, *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, vol. 6, no. 1, 2021, diakses pada 5 April 2023, <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/download/3205/1757>
- Retno Walyyunita, dkk. “Dampak Gadget terhadap Minat Baca Peserta Didik pada Tingkat SD/MI”, diakses pada 24 Desember 2022, <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semair>
- Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*, (Yogyakarta: UIN Malang Press, 2009).
- Sri Rumini dan Siti Sundari, *Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013). Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2010).
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Edisi Revisi IV* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).
- Syamsurijal, dkk. “Kondisi Psikologis Mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Buton (UMB) dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 1,

2021, diakses pada 25 Desember 2022 diakses pada 25 Desember 2022, <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Syarrofatuddini, “Pengaruh Gadget Dan Minat Baca Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Di Sd Gugus Ki Hajar Dewantara Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal”, *Skripsi*, (Tegal: Universitas Negeri Semarang, 2020)

Syofin Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta:Bumi Aksara, 2014).

Titik Mukarromah, “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini”, *Skripsi* (Lampung: IAIN Metro).

Whisnu Pradana, “2 Siswa SMP Kecanduan Gawai-Berhenti Setahun, Ini Kata Disdik Cimahi” *DetikNews*, diakses 12 April 2023, <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5507579/2-siswa-smp-kecanduan-gawai-berhenti-setahun-ini-kata-disdik-cimahi>

Wulanytha Unonongo, dkk.“Fungsi Promosi Dalam Meningkatkan Daya Beli Gadget Samsung Di Kota Manado”*e-journal “Acta Diurna”* vol. IV.no 5, 2015, diakses 25 Desember 2022, <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/9895>

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **I. IDENTITAS PRIBADI**

Nama : Anita Siregar  
NIM : 19 30 2000 23  
T. Tanggal Lahir : Simasom, 20 April 2001  
Alamat : Simasom

### **II. IDENTITAS ORANG TUA**

Nama Ayah : Kusnan Siregar  
Nama Ibu : Siti Umroh Munthe  
Pekerjaan : Petani  
Alamat : Simasom

### **III. PENDIDIKAN**

SDN 200412 Joring Lombang Tahun 2007 - 2013  
MTsn 1 Model Padangsidimpuan Tahun 2013 - 2016  
SMAN 6 Padangsidimpuan Tahun 2016 - 2019  
UIN Syahada Padangsidimpuan Tahun 2019 - 2024

## Lampiran 1

### ANGKET

Angket disusun untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kondisi Psikologis Anak di Desa Simasom Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu”.

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah setiap pernyataan secara teliti sebelum menjawab setiap butir pertanyaan.
2. Pilihlah jawaban yang tersedia sesuai dengan keadaan diri sendiri dengan memberikan tanda ceklis (√) pada pertanyaan di bawah ini.
3. Pernyataan ini hanya penelitian semata oleh karena itu tidak akan berpengaruh pada saudara/i. Semua jawaban dan identitas saudara/i akan kami jaga kerahasiaannya.
4. Kesedian dan kejujuran dalam menjawab pernyataan ini akan sangat membantu penelitian ini.

#### B. Keterangan :

1. Sangat Sering (SS)
2. Sering (S)
3. Jarang (J)
4. Hampir Tidak Pernah (HTP)
5. Tidak Pernah (TP)

Padangsidempuan,

2023

NAMA :

KELAS :

ALAMAT :

**Tabel Variabel (X) Angket Penggunaan *Gadget***

NO.	PERNYATAAN	SS	S	J	HTP	TP
1*	Uang saku yang diberikan orangtua, saya gunakan untuk membeli pulsa/kuota					
2	Penggunaan <i>gadget</i> bagi anak-anak setiap hari					
3	Menggunakan gadget untuk belajar di aplikasi belajar online					
4	Penggunaan Tablet untuk bermain <i>game</i>					
5	Penggunaan <i>gadget</i> untuk menonton video di Youtube dan TikTok					
6	Menggunakan <i>gadget</i> setelah mengerjakan tugas sekolah					
7*	Semenjak memakai <i>gadget</i> saya jadi jarang membaca buku					
8*	Sebelum tidur saya menonton video di Youtube					
9	Bermain game online di mobilephone/gadget/smartphone karena mudah dibawa dan bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja					
10*	Membawa <i>gadget</i> ke sekolah					
11*	Bermain game di <i>gadget</i> membuat saya ketagihan					
12*	Saya melihat tindakan kekerasan dalam bentuk foto/video di sosial media					
13	Menggunakan aplikasi WhatsApp untuk berkomunikasi dengan guru dan teman-teman sewaktu libur					
14	Menggunakan <i>gadget</i> untuk berbelanja keperluan sekolah melalui aplikasi belanja online					
15*	Menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 2 jam sehari					

**Tabel Variabel (Y) Angket Psikologis Anak**

NO.	PERNYATAAN	SS	S	J	HTP	TP
1*	Saya bermain <i>gadget</i> dibandingkan belajar dan membuat saya malas belajar					
2	Mengucapkan bahasa yang kasar kepada orang yang lebih tua					
3	Marah jika orangtua tidak memberi <i>gadget</i>					
4	Lupa mengerjakan sholat dan mengaji kalau memakai <i>gadget</i>					
5*	Memakai <i>gadget</i> membuat mata saya memerah dan iritasi					
6	Lebih suka bermain <i>gadget</i> daripada kumpul bersama keluarga					
7	Bermain <i>gadget</i> terlalu lama membuat saya malas bermain dengan teman					
8	Mengantuk di sekolah karena bermain <i>gadget</i> terlalu larut malam					
9	Lambat makan/malas makan karena keasyikan bermain <i>gadget</i> .					
10	Mudah marah kalau diganggu bermain <i>gadget</i>					
11	Malas disuruh ke warung untuk membeli sesuatu ketika bermain <i>gadget</i>					
12	Mudah bosan ketika bermain <i>gadget</i>					
13	<i>Gadget</i> membantu saya bangun tepat waktu dengan menggunakan alarm					
14	Kepala terasa pusing kalau bermain <i>gadget</i> terlalu lama					
15	Saya susah tidur di malam hari akibat terlalu lama bermain <i>gadget</i>					

Lampiran 2

**Tabel Validitas Variabel X**

No	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Total
1	1	3	3	1	4	4	3	1	1	1	4	4	3	1	1	35
2	4	3	3	1	4	3	3	1	1	1	4	3	2	3	2	38
3	1	3	3	1	3	3	3	1	1	1	5	4	3	4	1	37
4	2	5	1	5	2	5	2	2	1	1	3	4	4	2	3	42
5	1	3	3	1	4	3	1	1	1	1	4	1	2	4	2	32
6	4	4	4	3	2	5	2	1	1	1	5	4	4	3	1	44
7	1	3	2	3	5	2	2	1	2	1	4	4	2	3	3	38
8	1	4	4	1	5	5	2	3	3	3	3	5	4	3	4	50
9	3	1	3	3	3	3	3	1	3	2	2	2	4	4	3	40
10	1	3	3	1	3	3	3	1	1	1	3	3	2	1	1	30
11	1	1	1	1	4	3	1	1	2	1	3	3	1	1	1	25
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	1	1	1	21
13	4	4	1	4	4	1	4	1	1	1	2	4	3	1	1	36
14	4	4	1	4	4	1	4	1	1	1	4	2	1	4	2	38
15	1	4	3	4	4	1	4	1	1	1	3	3	4	3	3	40
16	1	3	4	1	5	4	1	1	4	1	1	3	3	4	4	40
17	3	3	3	5	5	3	3	1	2	3	2	3	1	4	3	44
18	1	4	4	5	5	5	3	1	3	2	1	4	4	3	4	49
19	1	3	2	5	4	3	2	1	2	1	1	4	3	4	5	41
20	1	4	2	4	4	5	2	1	2	3	5	5	5	5	5	53
21	4	4	4	3	5	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	56
22	1	4	3	4	5	5	2	1	2	1	4	3	4	3	3	45

**Tabel Penolong Variabel X**

x	y	x <sup>2</sup>	y <sup>2</sup>	xy
3	35	9	1225	105
3	38	9	1444	114
3	37	9	1369	111
5	42	25	1764	210
3	32	9	1024	96
4	44	16	1936	176
3	38	9	1444	114
4	50	16	2500	200
1	40	1	1600	40
3	30	9	900	90
1	25	1	625	25
1	21	1	441	21
4	36	16	1296	144
4	38	16	1444	152
4	40	16	1600	160
3	40	9	1600	120
3	44	9	1936	132
4	49	16	2401	196
3	41	9	1681	123
4	53	16	2809	212
4	56	16	3136	224
4	45	16	2025	180
71	874	253	36200	2945

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

$$r = \frac{22(2945) - (71)(874)}{\sqrt{[22 \cdot (253) - (71)^2][22 \cdot (36200) - (874)^2]}}$$

$$r = \frac{64790 - 62054}{\sqrt{[5566 - 5041][796400 - 763876]}}$$

$$r = \frac{2736}{\sqrt{[525][32524]}}$$

$$r = \frac{2736}{\sqrt{17075100}} = \frac{2736}{4132,2} = 0,6621$$

Lampiran 3

**Tabel Validitas Variabel Y**

No	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Total
1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	19
2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	16
3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
4	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	23
5	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	2	1	1	19
6	1	5	5	3	5	4	4	5	5	5	4	3	4	4	1	58
7	3	3	2	2	2	1	1	3	3	3	3	3	1	1	2	33
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	3	1	21
9	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	43
10	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	2	1	2	2	1	22
11	1	1	3	1	1	1	3	3	1	2	2	1	3	3	1	27
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
15	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	18
16	3	1	1	1	1	1	3	4	1	1	3	2	3	1	1	27
17	3	1	1	1	1	1	1	3	1	2	1	2	2	2	1	23
18	3	3	2	2	2	1	1	3	3	3	3	3	1	1	2	33
19	2	5	5	3	5	4	4	5	5	5	4	3	4	4	1	59
20	1	5	5	3	5	4	4	4	5	5	4	3	4	4	1	57
21	4	3	4	1	1	1	3	3	1	2	2	1	3	3	1	33
22	3	1	1	1	4	1	3	1	4	1	1	1	1	4	1	28

**Tabel Penolong Variabel Y**

x	y	x <sup>2</sup>	y <sup>2</sup>	xy
1	19	1	361	19
1	16	1	256	16
1	17	1	289	17
1	23	1	529	23
1	19	1	361	19
5	58	25	3364	290
3	33	9	1089	99
1	21	1	441	21
2	43	4	1849	86
1	22	1	484	22
1	27	1	729	27
1	15	1	225	15
1	15	1	225	15
1	15	1	225	15
1	18	1	324	18
1	27	1	729	27
1	23	1	529	23
3	33	9	1089	99
5	59	25	3481	295
5	57	25	3249	285
3	33	9	1089	99
1	28	1	784	28
41	621	121	21701	1558

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

$$r = \frac{22(1558) - (41)(621)}{\sqrt{[22(121) - (41)^2][22(21701) - (621)^2]}}$$

$$r = \frac{34276 - 25461}{\sqrt{[2662 - 1681][477422 - 385641]}}$$

$$r = \frac{8815}{\sqrt{[981][91781]}}$$

$$r = \frac{8815}{\sqrt{90037161}}$$

$$r = \frac{8815}{9488,8} = 0,929$$

## ANGKET

Angket disusun untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kondisi Psikologis Anak di Desa Simasom Kecamatan Padangsidempuan Angkola Julu”.

### A. Petunjuk Pengisian Angket

5. Bacalah setiap pernyataan secara teliti sebelum menjawab setiap butir pertanyaan.
6. Pilihlah jawaban yang tersedia sesuai dengan keadaan diri sendiri dengan memberikan tanda ceklis (√) pada pertanyaan di bawah ini.
7. Pernyataan ini hanya penelitian semata oleh karena itu tidak akan berpengaruh pada saudara/i. Semua jawaban dan identitas saudara/i akan kami jaga kerahasiaannya.
8. Kesedian dan kejujuran dalam menjawab pernyataan ini akan sangat membantu penelitian ini.

### B. Keterangan :

6. Sangat Sering (SS)
7. Sering (S)
8. Jarang (J)
9. Hampir Tidak Pernah (HTP)
10. Tidak Pernah (TP)

NAMA :

KELAS :

ALAMAT :

**Tabel Variabel (X) Angket Penggunaan *Gadget***

NO.	PERNYATAAN	SS	S	J	HTP	TP
1	Penggunaan <i>gadget</i> bagi anak-anak setiap hari					
2	Menggunakan <i>gadget</i> untuk belajar di aplikasi belajar online					
3	Penggunaan Tablet untuk bermain <i>game</i>					
4	Penggunaan <i>gadget</i> untuk menonton video di Youtube dan TikTok					
5	Menggunakan <i>gadget</i> setelah mengerjakan tugas sekolah					
6	Bermain game online di mobilephone/ <i>gadget</i> /smartphone karena mudah dibawa dan bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja					
7*	Membawa <i>gadget</i> ke sekolah					
8	Menggunakan aplikasi WhatsApp untuk berkomunikasi dengan guru dan teman-teman sewaktu libur					
9	Menggunakan <i>gadget</i> untuk berbelanja keperluan sekolah melalui aplikasi belanja online					
10*	Menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 2 jam sehari					

**Tabel Variabel (Y) Angket Psikologis Anak**

NO.	PERNYATAAN	SS	S	J	HTP	TP
1	Mengucapkan bahasa yang kasar kepada orang yang lebih tua					
2	Marah jika orangtua tidak memberi <i>gadget</i>					
3	Lupa mengerjakan sholat dan mengaji kalau memakai <i>gadget</i>					
4	Lebih suka bermain <i>gadget</i> daripada kumpul bersama keluarga					
5	Bermain <i>gadget</i> terlalu lama membuat saya malas bermain dengan teman					
6	Menggunakan internet untuk keperluan hiburan agar tidak bosan					
7	Lambat makan/malas makan karena keasyikan bermain <i>gadget</i> .					
8	Mudah marah kalau diganggu bermain <i>gadget</i>					
9	Malas disuruh ke warung untuk membeli sesuatu ketika bermain <i>gadget</i>					
10	Merasa senang bisa menggunakan <i>handphone</i> dengan segala fasilitasnya					

Lampiran 5

1. Skor Variabel X Intensitas Pengguna *Gadget* yang diperoleh adalah :
- |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 40 | 19 | 21 | 31 | 16 | 31 | 22 | 19 | 22 | 20 |
| 34 | 23 | 20 | 22 | 30 | 27 | 27 | 23 | 21 | 21 |
| 14 | 28 |    |    |    |    |    |    |    |    |

Skor tertinggi = 40

Skor terendah = 14

2. Rentang ( R )  
 Rentang = Skor tertinggi – Skor Terendah  
 = 40 - 14  
 = 26

3. Banyak Kelas =  $1 + 3,3 \log n$   
 =  $1 + 3,3 \log 22$   
 =  $1 + 3,3 (1,34)$   
 =  $1 + 4,42$   
 = 5,42 dibulatkan menjadi 5

4. Panjang Kelas  
 $I = \frac{R}{BK} = \frac{26}{5} = 5,2$  dibulatkan menjadi 5

Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget*

Interval Kelas	Fi	Xi	FiXi
14-19	4	16,5	66
20-24	12	22	264
25-29	1	27	27
30-34	4	32	128
35-40	1	37,5	37,5
Jumlah	22	-	522,5

5. Mean

Rumus yang digunakan yaitu :  $\bar{x} = \frac{\sum fiXi}{\sum fi}$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Mean (rata-rata)

$\sum fiXi$  = Jumlah hasil perkalian antara masing-masing skor dengan frekuensi

$fi$  = Jumlah data

Maka:

$Mx = \frac{531}{22} = 24,1$  dibulatkan menjadi 24

6. Median

Rumus yang digunakan yaitu:

$$Me = I + i \frac{(\frac{1}{2}n - F)}{f}$$

Keterangan:

I : batas bawah kelas median

i : panjang kelas

n : banyak data

F : jumlah frekuensi sebelum kelas median

f : frekuensi kelas median

Interval	Frekuensi	Fk
14-19	4	4
20-24	12	16
25-29	1	17
30-34	4	21
35-40	1	22
Jumlah	22	

Maka:

$$I = 20 - 0,5 = 19,5$$

$$F = 4$$

$$i = 5$$

$$f = 12$$

$$\begin{aligned} \text{Me} &= I + i \frac{\left(\frac{1}{2}n - F\right)}{f} \\ &= 19,5 + 5 \left(\frac{11-4}{12}\right) \\ &= 19,5 + 5 (0,58) \\ &= 19,5 + 2,9 \\ &= 22,4 \text{ dibulatkan menjadi } 22 \end{aligned}$$

#### 7. Modus

Untuk menghitung modus dari data yang dikelompokkan dipergunakan rumus:

$$\text{Mo} = I + i \left(\frac{f_a}{f_a + f_b}\right)$$

Keterangan:

I = batas bawah kelas modus

i = panjang kelas

$f_a$  = frekuensi kelas modus dikurang frekuensi kelas sebelumnya

$f_b$  = frekuensi kelas modus dikurang frekuensi kelas berikutnya

Maka:

$$I = 20 - 0,5 = 19,5$$

$$i = 5$$

$$f_a = 8$$

$$f_b = 11$$

$$\begin{aligned} \text{Mo} &= 19,5 + 5 \left(\frac{8}{8+11}\right) \\ &= 19,5 + 5 (0,42) \\ &= 19,5 + 2,1 \\ &= 21,6 \text{ dibulatkan menjadi } 22 \end{aligned}$$

#### 8. Standar Deviasi

Untuk mencari standar deviasi dari data yang dikelompokkan digunakan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left[\frac{\sum fx}{N}\right]^2}$$

Interval	Frekuensi	X	$x^2$	fx	$fx^2$
14-19	4	16,5	272,2	66	1088,8

20-24	12	22	484	264	5808
25-29	1	27	729	27	729
30-34	4	32	1024	128	4096
35-40	1	37,5	1406,2	37,5	1406,2
Jumlah	22	-	-	522,5	13128

$$\begin{aligned}
 SD &= \sqrt{\frac{13128}{22} - \left[\frac{522,5}{22}\right]^2} \\
 &= \sqrt{596,7 - 564} \\
 &= \sqrt{32,7} \\
 &= 5,7 \text{ dibulatkan menjadi } 6
 \end{aligned}$$

Lampiran 6

1. Skor Variabel Y Kondisi Psikologis yang diperoleh adalah :

40    28    32    34    29    34    29    36    29    33  
 37    34    29    32    37    37    34    35    32    35  
 31    41

Skor tertinggi = 41

Skor terendah = 28

2. Rentang ( R )

Rentang = Skor tertinggi – Skor Terendah

$$= 41 - 28$$

$$= 13$$

3. Banyak Kelas =  $1 + 3,3 \log n$

$$= 1 + 3,3 \log 22$$

$$= 1 + 3,3 (1,34)$$

$$= 1 + 4,42$$

$$= 5,42 \text{ dibulatkan menjadi } 5$$

4. Panjang Kelas

$$I = \frac{R}{BK} = \frac{13}{5} = 2,6 \text{ dibulatkan menjadi } 3$$

**Distribusi Frekuensi Kondisi Psikologis**

Interval Kelas	Fi	Xi	FiXi
28-30	5	29	145
31-33	5	32	160
34-36	7	35	245
37-39	3	38	114
40-42	2	41	82
<b>Jumlah</b>	<b>22</b>	<b>175</b>	<b>746</b>

5. Mean

Rumus yang digunakan yaitu :  $\bar{x} = \frac{\sum fiXi}{\sum fi}$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Mean (rata-rata)

$\sum fiXi$  = Jumlah hasil perkalian antara masing-masing skor dengan frekuensi

$fi$  = Jumlah data

Maka:

$$Mx = \frac{746}{22} = 33,9 \text{ dibulatkan menjadi } 34$$

6. Median

Rumus yang digunakan yaitu:

$$Me = I + i \frac{(\frac{1}{2}n - F)}{f}$$

Keterangan:

I : batas bawah kelas median

i : panjang kelas

n : banyak data

F : jumlah frekuensi sebelum kelas median

f : frekuensi kelas median

Interval	Frekuensi	Fk
28-30	5	5
31-33	5	10
34-36	7	17
37-39	3	20
40-42	2	22
Jumlah	22	

Maka:

$$I = 34 - 0,5 = 33,5$$

$$F = 10$$

$$i = 3$$

$$f = 7$$

$$\begin{aligned} \text{Me} &= I + i \frac{\left(\frac{1}{2}n - F\right)}{f} \\ &= 33,5 + 3 \left(\frac{11-10}{7}\right) \\ &= 33,5 + 3 (0,14) \\ &= 33,5 + 0,4 \\ &= 33,9 \text{ dibulatkan menjadi } 34 \end{aligned}$$

#### 7. Modus

Untuk menghitung modus dari data yang dikelompokkan dipergunakan rumus:

$$\text{Mo} = I + i \left(\frac{f_a}{f_a + f_b}\right)$$

Keterangan:

I = batas bawah kelas modus

i = panjang kelas

$f_a$  = frekuensi kelas modus dikurang frekuensi kelas sebelumnya

$f_b$  = frekuensi kelas modus dikurang frekuensi kelas berikutnya

Maka:

$$I = 34 - 0,5 = 33,5$$

$$i = 3$$

$$f_a = 2$$

$$f_b = 4$$

$$\begin{aligned} \text{Mo} &= 33,5 + 3 \left(\frac{2}{2+4}\right) \\ &= 33,5 + 3 (0,3) \\ &= 33,5 + 0,9 \\ &= 34,5 \text{ dibulatkan menjadi } 34 \end{aligned}$$

#### 8. Standar Deviasi

Untuk mencari standar deviasi dari data yang dikelompokkan digunakan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left[\frac{\sum fx}{N}\right]^2}$$

Interval	Frekuensi	x	x <sup>2</sup>	fx	fx <sup>2</sup>
28-30	5	29	841	145	4205

31-33	5	32	1024	160	5120
34-36	7	35	1225	245	8575
37-39	3	38	1444	114	4332
40-42	2	41	1681	82	3362
<b>Jumlah</b>	<b>22</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>746</b>	<b>25594</b>

$$\begin{aligned}
 SD &= \sqrt{\frac{25594}{22} - \left[\frac{746}{22}\right]^2} \\
 &= \sqrt{1163,3 - 1149,8} \\
 &= \sqrt{13,5} \\
 &= 3,6 \text{ dibulatkan menjadi } 4
 \end{aligned}$$

**Tabel Validasi Variabel X**

NO	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Total
1	1	3	3	1	4	4	3	1	1	1	4	4	3	1	1	35
2	4	3	3	1	4	3	3	1	1	1	4	3	2	3	2	38
3	1	3	3	1	3	3	3	1	1	1	5	4	3	4	1	37
4	2	5	1	5	2	5	2	2	1	1	3	4	4	2	3	42
5	1	3	3	1	4	3	1	1	1	1	4	1	2	4	2	32
6	4	4	4	3	2	5	2	1	1	1	5	4	4	3	1	44
7	1	3	2	3	5	2	2	1	2	1	4	4	2	3	3	38
8	1	4	4	1	5	5	2	3	3	3	3	5	4	3	4	50
9	3	1	3	3	3	3	3	1	3	2	2	2	4	4	3	40
10	1	3	3	1	3	3	3	1	1	1	3	3	2	1	1	30
11	1	1	1	1	4	3	1	1	2	1	3	3	1	1	1	25
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	1	1	1	21
13	4	4	1	4	4	1	4	1	1	1	2	4	3	1	1	36
14	4	4	1	4	4	1	4	1	1	1	4	2	1	4	2	38
15	1	4	3	4	4	1	4	1	1	1	3	3	4	3	3	40
16	1	3	4	1	5	4	1	1	4	1	1	3	3	4	4	40
17	3	3	3	5	5	3	3	1	2	3	2	3	1	4	3	44
18	1	4	4	5	5	5	3	1	3	2	1	4	4	3	4	49
19	1	3	2	5	4	3	2	1	2	1	1	4	3	4	5	41
20	1	4	2	4	4	5	2	1	2	3	5	5	5	5	5	53
21	4	4	4	3	5	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	56
22	1	4	3	4	5	5	2	1	2	1	4	3	4	3	3	45

**Tabel Validasi Variabel Y**

NO	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Total
1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	19
2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	16
3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
4	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	23
5	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	2	1	1	19
6	1	5	5	3	5	4	4	5	5	5	4	3	4	4	1	58
7	3	3	2	2	2	1	1	3	3	3	3	3	1	1	2	33
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	3	1	21
9	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	43
10	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	2	1	2	2	1	22
11	1	1	3	1	1	1	3	3	1	2	2	1	3	3	1	27
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
15	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	18
16	3	1	1	1	1	1	3	4	1	1	3	2	3	1	1	27
17	3	1	1	1	1	1	1	3	1	2	1	2	2	2	1	23
18	3	3	2	2	2	1	1	3	3	3	3	3	1	1	2	33
19	2	5	5	3	5	4	4	5	5	5	4	3	4	4	1	59
20	1	5	5	3	5	4	4	4	5	5	4	3	4	4	1	57
21	4	3	4	1	1	1	3	3	1	2	2	1	3	3	1	33
22	3	1	1	1	4	1	3	1	4	1	1	1	1	4	1	28

**Tabel Variabel X (Di Lokasi Penelitian)**

No	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Total
1	4	5	5	4	5	4	1	2	5	5	40
2	3	1	1	4	4	1	1	1	1	2	19
3	4	1	1	3	1	1	1	3	1	5	21
4	3	1	5	2	4	4	1	5	5	1	31
5	3	1	1	4	1	1	1	1	1	2	16
6	3	5	1	5	5	1	3	1	2	5	31
7	2	1	5	3	1	1	1	2	1	5	22
8	1	1	1	5	1	1	3	3	2	1	19
9	2	1	1	4	4	2	1	4	1	2	22
10	3	1	3	4	1	1	4	1	1	1	20
11	2	5	4	5	5	1	3	4	4	1	34
12	3	3	3	3	1	1	1	4	1	3	23
13	2	2	1	4	3	1	1	3	1	2	20
14	3	3	3	5	1	1	2	1	1	2	22
15	3	1	1	3	2	3	3	4	5	5	30
16	5	3	2	5	1	4	3	1	1	2	27
17	3	1	1	4	3	1	4	4	3	3	27
18	1	1	2	5	1	1	4	4	3	1	23
19	1	1	1	3	3	1	3	3	3	2	21
20	3	1	1	4	4	1	1	2	1	3	21
21	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	14
22	3	1	1	5	4	1	4	4	3	2	28

**Tabel Variabel Y**

No	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Total
1	5	5	2	3	5	5	3	2	5	5	40
2	5	5	1	2	2	5	2	2	1	3	28
3	5	3	1	3	4	5	3	2	1	5	32
4	3	3	2	2	5	5	2	5	5	2	34
5	5	3	2	2	4	5	1	2	2	3	29
6	3	5	1	3	5	5	5	1	3	3	34
7	5	3	1	3	5	5	2	2	1	2	29
8	3	5	2	4	2	5	5	3	2	5	36
9	3	3	2	2	4	4	3	2	3	3	29
10	3	4	1	4	5	5	5	3	1	2	33
11	5	5	2	5	3	5	2	5	2	3	37
12	3	5	1	3	5	5	3	4	1	4	34
13	5	4	2	2	2	4	3	2	2	3	29
14	4	5	3	2	3	5	2	4	1	3	32
15	3	4	3	5	5	4	5	2	2	4	37
16	5	5	2	3	3	5	3	4	4	3	37
17	4	3	5	2	5	5	3	2	2	3	34
18	5	5	2	5	3	5	2	4	1	3	35
19	5	5	2	2	2	5	1	2	3	5	32
20	4	5	2	3	5	5	3	4	1	3	35
21	5	3	2	2	2	5	2	2	3	5	31
22	5	3	2	5	5	5	3	5	3	5	41



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jalan. T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Padangsidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 1196 /Un.28/F.6a/PP.00.9/11/2023

6 November 2023

Lamp. : -

Hal : Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi

Kepada:

Yth. 1. Dra. Hj. Replita, M.Si.

2. Pahri Siregar, M.Pd.I.

di

Tempat

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak bahwa berdasarkan Hasil Sidang Keputusan Tim Pengkajian Judul Skripsi, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa/I tersebut dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Anita Siregar  
NIM : 1930200023  
Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KONDISI PSIKOLOGIS ANAK DI DESA SIMASOM KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN ANGKOLA JULU**

Seiring dengan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu menjadi **Pembimbing-I** dan **Pembimbing-II** penelitian penulisan Skripsi Mahasiswa/I dimaksud.

Demikian Kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Kami ucapkan terima kasih.

Dekan

**Dr. Magdalena, M.Ag.**  
NIP. 197403192000032001

Kaprodi BKI

**Fitri Choirunnisa Siregar, M.Psi.**  
NIP. 198101262015032003

**Pernyataan Kesediaan Sebagai Pembimbing**

Bersedia/ Tidak Bersedia  
Pembimbing I

**Dra. Hj. Replita, M.Si.**  
NIP. 196905261995032001

Bersedia/ Tidak Bersedia  
Pembimbing II

**Pahri Siregar, M.Pd.I.**  
NIP. 198808272015031003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kola Padang Sidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximil (0634) 24022 Website uinsyahada.ac.id

Nomor : *1284*/Un.28/F/TL.00/11/2023  
Sifat : Penting  
Lamp. : -  
Hal : **Mohon Bantuan Informasi  
Penyelesaian Skripsi**

*22* November 2023

Yth. Kepala Kepala Desa Simasom

Di  
Tempat

Dengan hormat, Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan menerangkan bahwa :

Nama : Anita Siregar  
NIM : 1930200023  
Fakultas/Prodi : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/ Bimbingan Konseling Islam  
Alamat : Desa Simasom Padangsidempuan Angkola Julu

adalah benar Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan skripsi dengan judul “ **PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KONDISI PSIKOLOGIS ANAK DI DESA SIMASOM KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN ANGKOLA JULU** ”

Sehubungan dengan itu kami bermohon kepada Kepala Desa Simasom untuk dapat memberikan izin pengambilan data dan informasi sesuai dengan maksud judul tersebut .

Demikian disampaikan atas perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.



*Magdalena*  
Dr. Magdalena, M.Ag.  
NIP. 197403192000032001



**PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN**  
**KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN ANGKOLA JULU**  
**DESA SIMASOM**

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 045/9 /2024

Sehubungan dengan surat riset No. 1284/Un.28/F/TL.00/11/2023 tentang izin melaksanakan penelitian sesuai dengan penelitian untuk penulisan Skripsi di Desa Simasom, Kecamatan Padangsidimpuan Angkola Julu Kota Padangsidimpuan, maka bersamaan dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : ANITA SIREGAR  
NIM : 1930200023  
Fakultas / Jurusan : Dahwah Dan Ilmu Komunikasi

Telah melaksanakan penelitian di Desa Simasom, Kecamatan Padangsidimpuan Angkola Julu, dan telah memberikan informasi yang sesuai dengan data yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian ini sudah berlangsung sejak 22 November 2023 s/d dengan selesai, dengan judul :

**“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kondisi Psikologis Anak di Desa Simasom Kecamatan Padangsidimpuan Angkola Julu”.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Simasom, 20 Januari 2024

Kepala Desa Simasom

