

BAB VI

PEMBAHASAN

1.1 Deskripsi Data

Deskripsi data adalah gambaran data adalah gambaran data kondisi atau karakteristik responden yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini dilakukan kepada seluruh murid di Taman Kanak-kanak Adetia yang beralamat di Jl. Terusan Gg. Mario No.097, Kec. Percut Sei Tuan, Desa. Bandar Setia, tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah responden 15 orang.

1.2 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian atau kuesioner yang memenuhi syarat validitas dan reliabilitas dapat dianggap sebagai kuesioner yang baik. Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas suatu instrumen kuesioner, perlu dilakukan pengujian menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

1.2.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur apakah kuesioner tersebut sah atau valid. Suatu skala pengukuran dianggap valid jika skala tersebut benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas setiap butir item kuesioner dilakukan dengan mengkorelasikan skor setiap butir item dengan skor total, yaitu jumlah dari semua skor butir item. Dalam hal ini, peneliti melakukan uji validitas angket pada 15 responden di luar target riset, agar diperoleh distribusi nilai yang mendekati normal.

Pada analisis item Masrun (1979) dalam Sugiyono menyatakan bahwa teknik korelasi untuk menentukan validitas item sampai saat ini merupakan teknik yang paling banyak digunakan, kemudian dalam memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi, Masrun mengungkapkan kriteria pengujian yang digunakan suatu instrumen dinyatakan valid jika item memiliki korelasi positif dengan kriteria skor total atau nilai $r \geq 0,15$ (jika sampel yang diujikan berjumlah 15) dengan signifikansi sebesar 5%. Dasar pengambilan keputusan untuk menentukan validitas item kuisisioner yaitu:

1. Jika korelasi antara butir dan skor sama atau lebih besar dari 0,15 maka butir atau variabel dinyatakan valid
2. Jika korelasi antara butir dan skor kurang dari 0,15 maka butir atau variabel dinyatakan tidak valid

Jika jumlah N (sampel yang diujikan) tidak berjumlah 15, maka untuk nilai interpretasi dapat dilihat pada tabel nilai r product moment sesuai dengan jumlah N yang diujikan.

a. Angket Penggunaan Gadget

Pengujian validitas angket menggunakan aplikasi statistik SPSS dengan melihat nilai Correlation Pearson pada masing-masing item yang diujikan. Uji validitas angket pada variabel penggunaan gadget (X) adalah sebagai berikut

Tabel 4.1 Uji Validitas Penggunaan Gadget

Nomor Butir	Koefisien Korelasi	Keterangan
1	0,271	Valid
2	-0,415	Tidak Valid
3	0,583	Valid
4	0,359	Valid
5	0,164	Valid
6	0,207	Valid
7	0,393	Valid
8	0,204	Valid
9	-0,113	Tidak Valid
10	0,438	Valid
11	0,309	Valid
12	0,264	Valid
13	0,166	Valid
14	0,583	Valid
15	-0,241	Tidak Valid

Dari tabel diatas diketahui bahwa dari 15 item kuisioner terdapat 12 item kuisioner yang dinyatakan valid menurut hasil analisis statistik SPSS yaitu diantaranya no 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13 dan 14. Sedangkan item yang tidak valid berjumlah 3 diantaranya yaitu no 2, 9 dan 15. Dari beberapa item yang valid diatas 12 item siap digunakan untuk alat penyimpulan data, sedangkan 3 item yang tidak valid dihilangkan atau tidak digunakan sebagai alat penyimpul data.

b. Angket Perkembangan Karakter Sosial Anak

Pengujian validitas angket menggunakan aplikasi statistik SPSS dengan melihat nilai Correlation Pearson pada masing-masing item yang diujikan Uji validitas angket pada variabel perkembangan karakter sosial anak adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2 Uji Validitas Perkembangan Karakter Sosial

Nomor Butir	Koefisien Korelasi	Keterangan
1	0,125	Tidak Valid
2	0,371	Valid
3	0,578	Valid
4	0,659	Valid
5	0,261	Valid
6	0,168	Valid
7	-0,536	Tidak Valid
8	0,384	Valid
9	0,504	Valid
10	0,537	Valid
11	0,219	Valid
12	0,384	Valid
13	0,549	Valid
14	0,185	Valid
15	0,649	Valid

Dari tabel diatas diketahui bahwa dari 15 item kuisioner terdapat 13 item kuisioner yang dinyatakan valid menurut hasil analisis statistik SPSS yaitu diantaranya no 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 dan 15. Sedangkan item yang tidak valid berjumlah 2 diantaranya yaitu no 1, dan 7. Dari beberapa item yang valid diatas 13 item siap digunakan untuk alat penyimpulan data, sedangkan 2 item yang tidak valid dihilangkan atau tidak digunakan sebagai alat penyimpul data.

1.2.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur kuesioner yang menjadi indikator dari suatu variabel. Sebuah kuesioner dianggap reliabel jika jawaban yang diberikan oleh seseorang terhadap pertanyaan atau pernyataan tetap konsisten dari waktu ke waktu. Untuk menentukan nilai reliabilitas suatu kuesioner, digunakan rumus Cronbach's Alpha dengan analisis statistik SPSS. Kuesioner yang dianalisis adalah item-item kuesioner yang sudah dinyatakan valid dalam pengujian validitas sebelumnya.

a. Angket Penggunaan Gadget

Dalam menghitung reliabilitas instrumen peneliti terlebih dahulu membuat tabulasi skor.

Tabel 4.3 Tabulasi Data Penggunaan Gadget

NO RESP	TOTAL
----------------	--------------

1	41
2	41
3	30
4	31
5	32
6	34
7	40
8	41
9	36
10	37
11	36
12	40
13	41
14	43
15	39

Selanjutnya untuk menguji reliabilitas kuisioner, peneliti menggunakan aplikasi statistik SPSS dengan menggunakan nilai Cronbach's Alpha. Kriteria nilai Cronbach's Alpha untuk mengukur reliabilitas kuisioner. Rumus Alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 atau 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian. Rumus Alpha Cronbach:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATE RA MEDAN

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

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas alpha

k = jumlah item pertanyaan

$\sum b^2 \sigma$ = jumlah varian butir

$t^2 \sigma$ = varians total.

Setelah diperoleh harga rhitung, selanjutnya untuk dapat dipastikan instrumen reliabel atau tidak, harga tersebut dikonsultasikan dengan harga r tabel untuk taraf kesalahan 5% maupun 1% maka dapat disimpulkan instrumen tersebut reliabel dan dapat dipergunakan untuk penelitian . hasil dari uji Alpha Cronbach adalah sebagai berikut

Tabel 4.4 Tingkat Reliabilitas

Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
>0,90	Sangat dapat diandalkan
0,80-0,90	Dapat diandalkan
0,70-0,79	Diandalkan
0,60-0,69	Minimal Diandalkan
<0,60	Kendala yang Rendah

Setelah didapatkan tabulasi kuisioner penggunaan gadget semua item yang dinyatakan valid selanjutnya melakukan uji reliabilitas item kuisioner melalui aplikasi SPSS dan diperoleh output sebagai berikut:

Tabel 4.5 Uji Cronbach Alpha Penggunaan Gadget

Statistik Diandalkan			
Cronbach's Alpha	N odari Item		
,726	12		

	Rata-rata skala jika item dihapus	Varian skala jika item dihapus	Item yang dikorelasi	Cronbach's Alpha jika item dihapus
P1	37,43	35,730	,477	,763
P3	36,28	36,621	,654	,742
P4	35,63	35,128	,468	,764
P5	34,56	33,679	,554	,774
P6	35,63	35,730	,383	,737
P7	34,38	33,799	,555	,715
P8	35,53	37,183	,547	,775
P10	36,20	33,868	,340	,748
P11	35,83	33,857	,341	,720

P12	34,50	34,930	,388	,753
P13	35,74	34,458	,445	,711
P14	35,57	36,649	,358	,746

Dari hasil uji reliabilitas diperoleh hasil Cronbach's Alpha dan masing-masing item kuisioner sebesar $>0,70$. Jadi nilai koefisien Cronbach's Alpha adalah 0,726 lebih besar dari 0,70 yang berarti keseluruhan item pertanyaan angket adalah Reliable.

b. Angket Perkembangan Karakter Peduli Sosial

Dalam menghitung reliabilitas instrumen kuisioner langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah terlebih dahulu membuat tabulasi skor angket perkembangan emosional dan akhlak pada item yang telah valid, yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. 6 Tabulasi Angket Perkembangan Karakter Peduli Sosial

NO RESP	TOTAL
1	35
2	32
3	33
4	32
5	36
6	35
7	38
8	33
9	42
10	35
11	35
12	33
13	35
14	34
15	34

Selanjutnya untuk menguji reliabilitas kuisioner, peneliti menggunakan aplikasi statistik SPSS dengan menggunakan nilai Cronbach's Alpha.

Tabel 4.7 Uji Cronbach Karakter Peduli Sosial

Reliability Statistics					
Cronbach's Alpha		N of Items			
		,831		13	
Dari hasil uji reliabilitas diperoleh hasil Cronbach's Alpha dari masing-masing item kuisioner sebesar >0,80, nilai koefisien		Rata-rata skala jika item dihapus	Varian Skala Jika Item Dihapus	Item yang di korelasi	Cronbach's Alpha jika item dihapus
	P2	66,17	49,247	,391	,819
	P3	65,73	52,892	,051	,829
	P4	66,00	47,724	,603	,810
	P5	66,50	45,086	,661	,804
	P6	66,50	50,879	,122	,835
	P8	66,13	49,982	,384	,819
	P9	66,37	47,137	,553	,811
	P10	66,13	52,533	,049	,832
	P11	66,20	45,545	,623	,806
	P12	66,80	47,752	,361	,821
	P13	65,83	52,213	,138	,827
	P14	66,33	50,437	,335	,821
	P15	66,13	45,499	,700	,803

Cronbach Alpha adalah 0,831 lebih besar dari 0,80 yang berarti keseluruhan item pertanyaan angket adalah Highly reliabel

1.3 Analisis Deskripsi Data Penelitian

1.3.1 Data Hasil Angket Penggunaan Gadget

Setelah dilakukan pengambilan data melalui angket berikut adalah data hasil angket penggunaan gadget yang diberikan kepada 15 siswa TK Adetia , hasil skor angket yang telah didapatkan adalah sebagai berikut

Tabel 4.7 Distribusi Skor Penggunaan Gadget Anak

No	Nama Anak	Usia	Skor Angket
1	Alika Sahira	5	60
2	Arya Triananda	4	60
3	Arsyilla Faijan	4	65
4	Bob Siahaan	5	58
5	Claudia BB	5	65
6	Ferri Sibarani	5	55
7	Jannah Fadilah	4	60
8	Kasih Clarita	5	58
9	Ihsan Lubis	5	70
10	Nia Ramadhani	4	65
11	Nurul Ramansyah	5	60
12	Khairul Ramadani	4	65
13	Rania Putri	4	72
14	Widya Zaisu	4	70
15	Aira	5	68
Total			951

Selanjutnya hasil nilai skor angket di atas dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata. Hasil tabulasi dengan perhitungannya sebagai berikut:

4.8 Tabel Mean Penggunaan Gadget Anak

X	F	FX	X ²	F (X ²)
---	---	----	----------------	---------------------

55	1	55	3025	3025
58	2	116	3364	6728
60	4	240	3600	14.400
65	4	260	4225	16.900
68	1	68	4624	4624
70	2	140	4900	9800
72	1	72	5184	5184
Jumlah	15	951	28992	60661

Berdasarkan perhitungan pada tabel di atas, langkah selanjutnya mencari nilai mean rata-rata skor angket penggunaan gadget, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \sum \frac{FX}{N} = \frac{951}{15} = 63,4$$

Langkah selanjutnya mencari standar deviasi skor angket penggunaan gadget, dengan perhitungan yaitu

$$SD = \frac{1}{N} \sqrt{(N)(\sum F(X^2)) - (\sum FX)^2}$$

$$SD = \frac{1}{15} \sqrt{(15)(60661) - (951)^2}$$

$$SD = \frac{1}{15} \sqrt{909915 - 904401}$$

$$SD = \frac{1}{15} \sqrt{5514}$$

$$SD = \frac{1}{15} \times 74,256$$

$$SD = 4,95$$

Langkah berikutnya adalah menentukan kelompok atas, tengah dan bawah skor angket penggunaan gadget, dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut:

$$\xrightarrow{\hspace{2cm}} \text{Atas/Tinggi}$$

$$M + 1.SD = 63,40 + 4,95 = 68,35$$

$$\xrightarrow{\hspace{2cm}} \text{Tengah/Sedang}$$

$$M - 1.SD = 63,40 - 4,95 = 58,45$$

$$\xrightarrow{\hspace{2cm}} \text{Rendah/bawah}$$

Setelah semua perhitungan selesai, berikut ini adalah data frekuensi skor angket penggunaan gadget, yaitu:

Tabel 4.9 Data Frekuensi Angket Penggunaan Gadget

1.3.2 Data Hasil Perkembangan Karakter Peduli Sosial

No	Nilai Angket	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	68,35 – ke atas	Atas/tinggi	4	26,67%
2	58,45- 67,35	Tengah/sedang	7	46,66%
3	58,45- ke bawah	Bawah/rendah	4	26,67%
Total			15	100%

Setelah dilakukan pengambilan data melalui angket berikut adalah data hasil angket perkembangan karakter peduli sosial yang diberikan kepada 15 siswa TK Adetia , hasil skor angket yang telah didapatkan adalah sebagai berikut:

Tabel

4.10 Skor Angket Perkembangan Karakter Peduli Sosial

No	Nama Anak	Usia	Skor Angket
1	Alika Sahira	5	65
2	Arya Triananda	4	65
3	Arsyilla Faijan	4	60
4	Bob Siahaan	5	55
5	Claudia BB	5	60
6	Ferri Sibarani	5	60
7	Jannah Fadilah	4	60
8	Kasih Clarita	5	60
9	Ihsan Lubis	5	70
10	Nia Ramadhani	4	65
11	Nurul Ramansyah	5	60
12	Khairul Ramadani	4	65
13	Rania Putri	4	75

Selanjutnya skor angket di atas

14	Widya Zaisu	4	75
15	Aira	5	70
Total			965

dimasukan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata. Hasil tabulasi dengan perhitungannya sebagai berikut:

Tabel 4.11 Perhitungan Mean Skor Angket Perkembangan Karakter Peduli sosial

X	F	FX	X ²	F (X ²)
55	1	55	3025	3025
60	6	360	3600	21600
65	4	260	4225	16900
70	2	140	4900	9800
75	2	150	5625	11250
Jumlah	15	965	21375	62575

Berdasarkan perhitungan pada tabel di atas, langkah selanjutnya mencari nilai mean rata-rata nilai angket perkembangan karakter peduli sosial anak usia dini, dengan rumus sebagai berikut:

$$Mean = \sum \frac{FX}{N} = \frac{965}{15} = 64,33$$

Langkah selanjutnya mencari standar deviasi skor angket perkembangan karakter peduli sosial, dengan perhitungan yaitu

$$SD = \frac{1}{N} \sqrt{(N)(\sum F(X^2)) - (\sum FX)^2}$$

$$SD = \frac{1}{15} \sqrt{(15)(62575) - (965)^2}$$

$$SD = \frac{1}{15} \sqrt{938625 - 931225}$$

$$SD = \frac{1}{15} \sqrt{7400}$$

$$SD = \frac{1}{15} \times 86,02$$

$$SD = 5,73$$

Langkah berikutnya adalah menentukan kelompok atas, tengah dan bawah skor angket perkembangan karakter peduli sosial, dengan memasukkan kedalam rumus

No	Nilai Angket	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	70,06 – ke atas	Atas/tinggi	4	26,67%
2	58,60- 69,35	Tengah/ sedang	10	66,66%
3	58,60- ke bawah	Bawah/rendah	1	6,67%
Total			15	100%

sebagai berikut:

Atas/Tinggi

$$M + 1.SD = 64,33 + 5,73 = 70,06$$

→ Tengah/Sedang

$$M - 1.SD = 64,33 - 5,73 = 58,6$$

→ Rendah/bawah

Setelah semua perhitungan selesai, berikut ini adalah data frekuensi skor angket perkembangan karakter peduli sosial, yaitu:

Tabel 4.12 Frekuensi Angket Perkembangan Karakter Peduli Sosial

Berdasarkan analisis pada skor angket diatas dapat disimpulkan bahwa nilai skor pada angket perkembangan karakter peduli sosial termasuk dalam kategori tengah/sedang. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel persentase diatas bahwa sebanyak 10 sampel (66,66%) berada pada kategori tengah/sedang.

1.4 Hasil Analisis Data Penelitian

1.4.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan peneliti untuk mengecek kembali sebaran data yang dilakukan, apakah berdistribusi normal atau tidak. Data dapat disebut berdistribusi normal jika memiliki nilai signifikan > 0.05 . Hasil uji normalitas yang didapatkan yaitu :

Tabel 4.13 Hasil Uji Kolmogorov Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov

Berdasarkan tabel tersebut diketahui perhitungan menggunakan SPSS 29 angka signifikansi yaitu Apabila data memiliki signifikansi > 0.05 , dikatakan berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas dapat dikatakan bahwa data di atas memiliki distribusi yang normal.

Test		
		Unstandardized Residual
	N	15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std.	3.43555847
	Devinisi	
Paling Ekstrim Perbedaan	Mutlak	.114
	Positif	.114
	Negatif	-.068
	Statistik Uji	.114
	Asymp.Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}
a. Distribusi tes Normal. b. Hitungan dari data. c. Koreksi signifikan lilliefors. d. Ini adalah batasan bawah dari arti sebenarnya.		

hasil pada dari diperoleh 0.200. nilai dapat

1.4.2 Uji Homogenitas

Untuk pengajuan hipotesis, maka perlu diuji dulu varians kedua sample homogen atau tidak. Pengujian homogenitas varians digunakan uji F, yaitu:

- 1) Mencari varians $S1^2$ yaitu simpangan baku nilai angket penggunaan gadget, sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 S1^2 &= S1 \times S1 \\
 &= 4,95 \times 4,95 \\
 &= 24,5025
 \end{aligned}$$

- 2) Mencari varians $S2^2$ yaitu simpangan baku nilai angket perkembangan karakter peduli sosial anak usia 4-5 tahun, sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 S2^2 &= S2 \times S2 \\
 &= 5,73 \times 5,73 \\
 &= 32,8329
 \end{aligned}$$

Kemudian dihitung varians nya sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$= \frac{32,8329}{24,5025}$$

$$= 1,34$$

Harga F_{hitung} perlu dibandingkan dengan F_{tabel} , dengan dk pembilang (15-1) dan dk penyebut (15-1). Berdasarkan dk pembilang 14 dan dk penyebut 14, dengan taraf kesalahan 5% (harga antara pembilang 14 dan 20), maka harga F_{tabel} adalah 2,48. Karena F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} ($1,34 < 2,48$) maka dapat diartikan bahwa varians bersifat homogen.

1.4.3 Uji Hipotesis Data

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu :

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter peduli sosial anak usia dini pada usia 4-5 tahun di TK Adetia.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter peduli sosial anak usia dini pada usia 4-5 tahun di TK Adetia.

Adapun hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di TK Adetia, perhitungannya dianalisis dengan korelasional product moment (uji “r”). Tabel di bawah ini adalah tabel yang digunakan untuk membantu perhitungan uji “r”. Dimana variabel X adalah nilai angket penggunaan gadget sedangkan variabel Y adalah nilai angket perkembangan karakter peduli sosial anak usia dini 4-5 tahun.

Tabel 4.14 Data Analisis Hipotesis Penelitian Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Peduli Sosial Anak Usia Dini

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	60	65	3600	4225	3900
2	60	65	3600	4225	3900
3	65	60	4225	3600	3900
4	58	55	3364	3025	3190
5	65	60	4225	3600	3900
6	55	60	3025	3600	3300
7	60	60	3600	3600	3600
8	58	60	3364	3600	3480
9	70	70	4900	4900	4900
10	65	65	4225	4225	4225
11	60	60	3600	3600	3900

12	65	65	4225	4225	4225
13	72	75	5184	5625	5400
14	70	75	4900	5625	5400
15	68	70	4624	4900	4760
Jumlah	951	965	60661	62575	61980



Berdasarkan tabel di atas, maka langkah selanjutnya sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \sum xy - \sum(x) \sum(y)}{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x^2)} ((N \sum y^2) - (\sum y^2))} \\
 &= \frac{(15)(61980) - (951)(965)}{\sqrt{(15)(60661) - (951)^2} \sqrt{(15)(62575) - (965)^2}} \\
 &= \frac{929700 - 917715}{\sqrt{(909915 - 904401)} \sqrt{(938625 - 931225)}} \\
 &= \frac{11985}{\sqrt{(5514)} \sqrt{(7400)}} \\
 &= \frac{11985}{6387,7} \\
 &= 1,87
 \end{aligned}$$

Dari hasil analisis di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil r_{xy} sebesar 1,87. Kemudian dilanjutkan dengan melihat r_{tabel} nilai koefisien “r” product moment dari 15 dengan taraf signifikan 5% adalah 0,514 yang artinya lebih besar dari r_{tabel} yaitu $1,87 \geq 0,514$. Angka tersebut menunjukkan bahwa hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter peduli sosial anak usia dini 4-5 tahun di TK

Adetia, yang beralamat di Jl. Terusan Gg. Mario No.097, Kec. Percut Sei Tuan, Desa. Bandar Setia. Sedangkan hipotesis nihil (H_0) ditolak.

1.5 Pembahasan

Saat ini teknologi semakin canggih dan terus berkembang. Teknologi yang sedang marak digunakan salah satunya gadget, yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki banyak fitur canggih di dalamnya. Penggunaan gadget sekarang ini bukan lagi hal yang baru. Gadget menjadi barang yang penting yang dibutuhkan oleh setiap orang untuk membantu aktivitas sehari-hari, contohnya untuk berkomunikasi, mencari berita, informasi dan bahkan membantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Gadget dikenal dan digunakan oleh berbagai kalangan dipertanian dan pedesaan, baik orang dewasa maupun anak-anak. Selain memberikan manfaat, penggunaan gadget juga dapat menimbulkan dampak buruknya. Dari banyaknya dampak yang dapat ditimbulkan, salah satunya yaitu terganggunya perkembangan anak dan kecanduan sehingga anak kurang kurang bereksplorasi dengan lingkungannya dan dapat mengganggu belajar anak. Oleh karena itu, penggunaan gadget pada anak-anak sangat membutuhkan pengawasan dan bimbingan dari orang tua agar tidak menimbulkan dampak negatifnya dari penggunaan gadget.

Penelitian ini dirancang untuk memberikan gambaran intervensi dan mengungkap Pengaruh antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan karakter peduli sosial pada Anak Usia 4-5 tahun. Sesuai dengan tujuan penelitian, maka akan dibahas hal-hal sebagai berikut :

1.5.1 Penggunaan Gadget pada Anak Usia 4-5 Tahun

Data penggunaan gadget pada tabel 5.11 menunjukkan bahwa dari 15 responden anak usia 4-5 tahun di TK Adetia didapatkan penggunaan gadget pada pada kategori baik sebanyak 4 orang (26.66%), sedang sebanyak 8 orang (53.33%), buruk sebanyak 3 orang (20,01%). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar yang mengalami penggunaan gadget pada anak dalam kategori sedang yaitu sebanyak 8 orang (53,3%).

Berdasarkan penelitian ini didapatkan dari kuesioner tentang intensitas penggunaan gadget mencakup pernyataan nomer 1 “anak anda menggunakan gadget lebih dari 1 jam” pada penggunaan gadget dalam kategori baik 1 orang menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah”, 4 orang menjawab pilihan pada kolom “Jarang”, dan 9 orang menjawab pilihan pada kolom “Sering”. Dilihat dari aspek frekuensi sebagian responden menjawab kuesioner

pada pertanyaan frekuensi penggunaan gadget, pada penggunaan gadget dalam kategori kategori baik sebanyak 1 orang menjawab “1-3 hari/minggu”, 3 orang menjawab “4-6 hari/minggu”, dan 11 orang menjawab “setiap hari”.

Pada penggunaan gadget dalam kategori baik anak usia 4-5 tahun masih menggunakan gadget lebih dari 1 jam. Namun, peneliti berasumsi bahwa orang tua memberikan batasan waktu penggunaan gadget pada anak dilihat dari aspek frekuensi. (Starsburger, 2011), berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar <1 jam setiap harinya. Pendapat tersebut didukung oleh (sigman,2010) yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama anak usia 4-5 tahun dalam menggunakan gadget yaitu 30 menit hingga 1 jam dalam sehari. Penggunaan gadget pada anak seharusnya terkontrol karena akan menimbulkan anak susah berhenti menggunakan gadget (gunawan, 2017). Peneliti berasumsi bahwa anak menggunakan gadget yang berlebihan maka anak semakin susah berhetni ketika sudah menggunakan gadget dan dikhawatirkan anak menjadi kecanduan dalam penggunaan gadget.

Hasil yang didapatkan sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Nurmasari, 2016), penggunaan gadget pada anak mempunyai batasan 1 jam perhari. Peneliti berasumsi anak usia preschool memiliki perasaan ingin tahu yang tinggi didukung dengan di dalam gadget mempunyai fitur-fitur yang dengan mudah digunakan sehingga orang tua harus memberikan batasan kepada anak ketika akan memainkan gadgetnya. Sebagian besar orang tua memberikan batasan kepada anak untuk menggunakan gadget kurang dari 1 jam, akan tetapi anak dalam menggunakan gadget bisa mencapai 3 jam. Hal ini dikarenakan orang tua yang sibuk supaya anaknya bisa tenang tanpa mengganggu orang tua sehingga memberikan gadget kepada anaknya. Hal ini sejalan dengan penelitian (Noorshahiha, 2016) yang menyatakan bahwa gadget dapat menjadi pengasuh kedua ketika orang tua sedang sibuk dan tidak ingin anaknya mengganggu kegiatan orang tua.

Kuesioner tentang interaksi sosial penggunaan gadget mencakup pernyataan nomor 12 “Semenjak mengenal gadget, anak lebih suka bermain sendiri di dalam rumah dari pada bermain di luar bersama saudara atau teman-teman seusianya“ pada penggunaan gadget dalam kategori baik responden menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 2 orang, responden menjawab pilihan pada kolom “Jarang” sebanyak 6 orang dan responden menjawab pilihan pada kolom “Sering” sebanyak 7 orang. Pada penggunaan gadget dalam

kategori sedang sebagian responden menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 2 orang, responden menjawab pilihan pada kolom “Jarang” sebanyak 5 orang, dan responden menjawab pilihan pada kolom “Sering” sebanyak 8 orang. Pada penggunaan gadget dalam kategori buruk sebagian besar responden menjawab pilihan pada kolom “Tidak pernah” sebanyak 2 orang, responden menjawab pilihan pada kolom “Jarang” sebanyak 4 orang, dan responden menjawab pilihan pada kolom “Sering” sebanyak 9 orang.

Kecenderungan penggunaan gadget yang berlebihan akan menimbulkan ketergantungan yang efeknya dapat mengganggu interaksi dengan lingkungan, rasa empati dan simpati berkurang, dan waktu bersama keluarga menjadi berkurang (Gunawan, 2017). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Trinika, 2015) bahwa penggunaan gadget dapat mempengaruhi perkembangan psikososial. Peneliti berasumsi bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat berdampak pada interaksi sosial anak terhadap lingkungan maupun keluarga yang membuat perilaku anak menjadi tidak aktif karena anak lebih memilih duduk berjam-jam dengan gadget dibandingkan dengan bermain di lingkungan dan teman sebayanya.

Sikap anak yang akan mementingkan diri sendiri dan menjadi lebih membangkang seperti tidak mau meminjamkan sesuatu yang dibawanya dan tidak patuh lagi terhadap perintah tua bisa dipicu karena anak sering menggunakan gadget (Gunawan, 2017). Sikap anak menjadi agresif seperti perilaku menyerang balik secara fisik (non verbal) maupun kata-kata (verbal) merupakan salah satu bentuk reaksi anak terhadap rasa kecewa karena tidak terpenuhi keinginan menggunakan gadget dan sikap berselisih atau bertengkar jika diganggu saat bermain gadget atau gadgetnya direbut (Gunawan, 2017). Sehingga akan berdampak buruk terhadap perkembangan tumbuh anak baik fisik maupun psikologi. Ketika anak menggunakan gadget secara berlebihan maka akan tidak mengenal waktu dan anak menjadi emosi apabila tidak diberikan ataupun diambil.

1.5.2 Pengaruh Gadget dengan Perkembangan Karakter Peduli Sosial pada Anak Usia 4-5 Tahun

Berdasarkan hasil penelitian dan uji yang dilakukan dapat diketahui bahwa hasil r_{xy} sebesar 1,87. Kemudian dilanjutkan dengan melihat r_{tabel} nilai koefisien “r” product moment dari 15 dengan taraf signifikan 5% adalah 0,514 yang artinya lebih besar dari r_{tabel} yaitu $1,87 \geq 0,514$. Angka tersebut menunjukkan bahwa hipotesis kerja (H_a) dalam

penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter peduli sosial anak usia dini 4-5 tahun di TK Adetia, yang beralamat di Jl. Terusan Gg. Mario No.097, Kec. Percut Sei Tuan, Desa. Bandar Setia. Sedangkan hipotesis nihil (H_0) ditolak.

Hal ini membuktikan bahwa penggunaan gadget mempengaruhi karakter peduli sosial pada anak usia dini 4-5 tahun. Istilah karakter berawal dari bahasa Yunani yakni “to mark” berarti menandai dan memfokuskan dalam menerapkan nilai kebaikan melalui tingkah laku. Di mana karakter ini bisa dikaitkan juga dengan kepribadian seseorang. Selain itu, menurut Pusat Bahasa mendefinisikan karakter ialah bawaan, tabiat, serta watak yang dimiliki seseorang. Pengertian lainnya yakni Wilhem menyatakan bahwa karakter dijadikan sebagai identitas seseorang yang dapat menunjukkan atas kepatuhannya terhadap tata krama atau aturan yang berlaku yang dinyatakan melalui tindakan. Kesuma menyatakan bahwa karakter yaitu budi pekerti, akhlak, watak dan tabiat yang mana semua istilah tersebut memiliki arti yang sama.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa karakter adalah suatu kebiasaan atau tingkah laku yang dilakukan seseorang sehingga menjadi suatu ciri khas tertentu dalam diri seseorang. Di mana ciri khas tersebut menyangkut dengan kepribadian diri seseorang. Karakter ini mengandung nilai-nilai perilaku yang dapat diterima secara luas oleh masyarakat.

Karakter sosial adalah perilaku yang dipelajari individu sehingga dapat membuat individu tersebut dapat berinteraksi dengan individu lainnya secara positif. Selain itu, karakter sosial termasuk ke dalam tujuan pendidikan karakter yakni sebagai pembentukan nilai kemanusiaan bagi semua orang. Pendapat lainnya mendefinisikan karakter sosial sebagai bentuk perwujudan terhadap kepribadian yang melambangkan nilai-nilai karakter bangsa yang positif, seperti rasa hormat, toleransi, kerja sama dan lain-lain.

Jadi karakter sosial merupakan perilaku umum yang dipelajari individu dan termasuk ke dalam tujuan dari pendidikan yang dapat membentuk nilai kemanusiaan individu seperti sikap toleransi, menghormati, gotong royong dan lain-lain, sehingga dapat mendorong dan membantu individu tersebut untuk berinteraksi dengan individu lainnya secara positif.

Dalam Kemendikbud terdapat 18 karakter yang perlu diajarkan kepada anak diantaranya: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, kreatif, demokratis,

rasa ingin tahu, gemar membaca, cinta tanah air, semangat kebangsaan, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

Dari ke delapan belas macam karakter tersebut maka beberapa diantaranya dapat dikategorikan masuk ke dalam karakter sosial, sebagaimana yang akan diuraikan berikut ini:

a. Jujur

Kejujuran dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah shiddiq yang artinya nyata atau benar. Istilah jujur dapat dimaknai sebagai bentuk adanya kesesuaian antara kenyataan dengan informasi yang diterima. Selain itu, AlQusyairi berpendapat bahwa kejujuran adalah nilai yang konsisten dan tulus dalam bertindak.

Dalam kaitannya dengan pengaruh gadget terhadap kejujuran seorang anak ini dapat dilihat dari berbagai aspek. Jika dilihat dari aspek sikap atau perbuatan seorang anak, maka banyak dijumpai sebagian anak di berbagai jenjang pendidikan dasar mengalami penurunan dari aspek kejujuran. Misalnya di lingkungan sekolah anak seringkali mencontek ketika sedang melaksanakan ujian tertulis. Di mana mereka yang melakukan hal tersebut menganggap remeh perbuatannya sehingga mereka sampai menjadikan perbuatan tersebut sebagai budaya. Dan bagi mereka yang tidak mengikuti budaya tersebut maka akan menerima ancaman. Hal ini terjadi dikarenakan anak keseringan dalam menggunakan gadget sehingga ia lupa bahwa makna dari kejujuran itu yang sebenarnya. Dan kegagalan para orang tua untuk mengawasi penggunaan gadget pada anak-anak ini menjadi salah satu penyebabnya.

b. Toleransi

Istilah toleransi berasal dari kata tolerance yang artinya sikap kelapangan hati dalam menerima perbedaan, baik perbedaan dalam berpendapat, keyakinan, sudut pandang dan kebiasaan. Toleransi seringkali kita kenal dengan sikap saling menghargai perbedaan baik itu terhadap pendapat, sudut pandang, keyakinan ataupun kebiasaan individu.

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi sikap toleransi seorang anak baik dari pendapat, keyakinan ataupun kebiasaan. Misalnya di dalam kelas seorang guru melaksanakan pembelajaran dengan cara belajar berkelompok atau kita kenal dengan metode diskusi. Nah, dengan berdiskusi ini tentunya anak-anak akan mengeluarkan pendapatnya masing-masing. Dari berbagai pendapat tersebut tentunya tidak sama dan pasti akan mengalami perbedaan. Jadi dalam hal ini seorang anak sangat perlu mempunyai sikap yang toleran agar terciptanya kerukunan dengan cara menerima pendapat dari masing-masing anak tersebut. Namun, seiring perkembangan zaman kini muncul benda yang bernama gadget. Di mana benda tersebut secara tidak langsung telah mempengaruhi sikap toleransi seorang anak. Seringkali dijumpai seorang anak yang tidak menerima pendapat orang lain dan mempertahankan pendapatnya sendiri. Anak tersebut menganggap bahwa pendapatnyalah yang paling benar. Hal ini disebabkan anak tersebut keseringan mencari informasi dari gadget tanpa melihat lingkungan sekitar. Sehingga hal tersebut dapat membuat seorang anak menjadi pribadi yang intoleran.

c. Disiplin

Disiplin ialah suatu perbuatan yang menunjukkan tingkah laku yang tertib dan mengikuti berbagai peraturan dan ketentuan yang berlaku. Disiplin juga dapat dijadikan sebagai bentuk ketaatan peserta didik terhadap aturan yang berlaku di sebuah sekolah.

Dalam penggunaan gadget yang berlebihan ini dapat melalaikan seorang anak dalam mengerjakan sesuatu. Misalnya anak tersebut lalai atau seringkali lupa untuk mengerjakan tugas, pekerjaan maupun beribadah. Hal ini terjadi karena anak tersebut terlalu lama dan candu dalam bermain gadget.

d. Kerja Keras

Kerja keras ialah upaya yang dilakukan sampai suatu tugas selesai secara terus menerus. Selain itu, kerja keras ialah suatu tindakan yang diambil dalam upaya untuk mewujudkan sesuatu.

Berkaitan dengan penggunaan gadget yang berlebihan ini telah mempengaruhi karakter kerja keras seorang anak. Di mana munculnya gadget ini

dapat membantu semua kesulitan yang dialami seorang anak sehingga anak tersebut menjadi ketergantungan. Misalnya sebagian anak yang mendapati sebuah tugas sekolah lebih mengandalkan bantuan dari gadgetnya dari pada menggunakan akal pikirannya sendiri dalam menyelesaikan sebuah persoalan tersebut. Akibatnya pikiran anak tersebut akan tumpul karena tidak digunakan dengan baik. Selain itu, semangat belajar anak tersebut juga akan menurun.

e. Komunikatif

Bersahabat atau komunikatif ialah suatu sikap individu yang menunjukkan kesenangan untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan individu lainnya. Jadi karakter bersahabat atau komunikatif ialah sikap yang dimiliki individu yang didalamnya terjadi komunikasi antar sesama individu.

Penggunaan gadget yang berlebihan ini akan mengakibatkan anak tersebut menjadi pribadi yang suka menyendiri. Karena anak tersebut lebih senang bermain dalam durasi yang lama dengan gadget dibandingkan berkumpul dan bermain dengan sahabat atau teman sebaya.

f. Tanggung Jawab

Tanggung jawab ialah kesadaran manusia dalam bertindak laku baik secara sengaja ataupun tidak sengaja. Selain itu, tanggung jawab juga dimaknai sebagai perwujudan kesadaran terhadap suatu kewajiban. Jadi karakter tanggung jawab merupakan sikap dan tindakan individu untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya baik terhadap diri sendiri, masyarakat maupun lingkungan sekitar. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan ini mengakibatkan seorang anak tidak dapat memegang tanggung jawab dengan baik. Misalnya tanggung jawab kepada Tuhan ini mereka lalai atau lupa untuk melaksanakan kewajiban dan meninggalkan larangan dari Tuhan yang dipercayai. Selain itu, tanggung jawab kepada masyarakat ini sering terjadi karena mereka tidak mau untuk melaporkan kejadian yang dapat merugikan masyarakat seperti aksi tawuran dan tindakan mencuri dan lain-lain.

Dengan demikian, gadget disini memiliki peran dalam proses perkembangan sosial anak usia sekolah dasar. Di mana seringkali para orang tua menjadikan gadget sebagai umpan terhadap anak dalam melakukan sesuatu. Sehingga haal tersebut dapat

membuat anak menjadi ketergantungan dan kecanduan dalam menggunakan gadget. Akibatnya perkembangan sosial anak tersebut menjadi terhambat. Artinya gadget disini berfungsi mengiringi terhadap perkembangan sosial anak. Maka tergantung dari cara seseorang dalam menggunakannya. Khususnya dari cara orang tua mengelola anaknya dalam menggunakan gadget. Pola asuh yang salah akan mengakibatkan anak menjadi pribadi yang anti sosial

1.6 Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ada kekurangan dan keterbatasan dalam pelaksanaannya. Keterbatasan dan kekurangan dalam penelitian ini di antaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menguji pengaruh penggunaan gadget dengan perkembangan karakter peduli sosial anak usia dini 4-5 tahun, tidak menguji dengan faktor ataupun variabel yang lain.
2. Penelitian dilakukan dalam skala kecil dengan responden 15 siswa, tentu masih kurang dan perlu dilakukan penelitian dengan responden yang lebih banyak dengan indikator yang baru.
3. Dalam pengisian kuesioner data yang diisi oleh responden kemungkinan tidak sepenuhnya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Butir kuisisioner yang tidak jelas menimbulkan adanya penafsiran yang berbeda-beda sehingga menyebabkan kemungkinan adanya kesalahan tafsir dari responden dalam hal ini siswa dalam menjawab pernyataan. Seperti halnya telah di jabarkan diatas selain kuisisioner harus memenuhi syarat validitas dan reliabilitas, butir kuisisioner harus dibuat dengan hati-hati. Dalam penelitian ini beberapa butir kuisisioner saat pengisian terdapat item soal yang tidak dijawab
5. Kuisisioner yang berisi pernyataan yang berkaitan dengan diri responden sering kali menyebabkan ketidak jujuran responden dalam memberi jawaban, sehingga hal tersebut mempengaruhi kualitas data yang diambil, Arthur & Glaze (2021), dalam Winfred mengatakan pernyataan yang tidak sesuai keadaan diri merupakan upaya sadar dan sengaja responden memanipulasi respon untuk menciptakan kesan terlalu positif yang menyimpang dari posisi sebenarnya, sifat atau karakteristik minat



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN