

**PENGUNAAN RAGAM PERMAINAN UNTUK MENGURANGI
KECANDUAN BERMAIN GADGET PADA ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



oleh

Ai Siti Zaenab

NIM 1905793

PROGRAM STUDI S1

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS TASIKMALAYA

2023

Ai Siti Zaenab, 2023

*PENGUNAAN RAGAM PERMAINAN UNTUK MENGURANGI
KECANDUAN BERMAIN GADGET PADA
ANAK USIA DINI*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

PENGGUNAAN RAGAM PERMAINAN UNTUK MENGURANGI
KECANDUAN BERMAIN GADGET PADA ANAK USIA DINI

oleh

Ai Siti Zaenab

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

©Ai Siti Zaenab

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak sebagian atau seluruhnya, dengan dicetak
ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Ai Siti Zaenab, 2023

*PENGGUNAAN RAGAM PERMAINAN UNTUK MENGURANGI
KECANDUAN BERMAIN GADGET PADA ANAK USIA DINI*

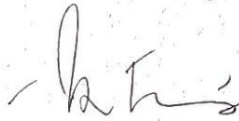
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

AI SITI ZAENAB

**PENGGUNAAN RAGAM PERMAINAN UNTUK MENGURANGI
KECANDUAN BERMAIN GADGET PADA ANAK USIA DINI**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. Edi Hendri Mulvana, M.Pd.

NIP. 196008251986031002

Pembimbing II



Nuraly Ma'sum Aprily, M.Pd.

NIP. 920200419870401101

Mengetahui,

Ketua Program Studi PPGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Gilar Gandana, M.Pd.

NIP. 920200819900605101

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Ai Siti Zaenab

NIM : 1905793

Jurusan : PGPAUD

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penggunaan Ragam Permainan untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Gadget pada Anak Usia Dini” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Tasikmalaya, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,

Ai Siti Zaenab

1905793

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan masalah berdasarkan hasil studi pendahuluan di kampung Cigeureung Kelurahan Nagarasari Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya, bahwa terdapat seorang anak yang lebih senang dan tertarik untuk bermain gadget dibandingkan dengan bermain permainan yang lain ataupun bermain dengan teman sebayanya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengurangi kecanduan bermain gadget pada anak usia dini melalui penggunaan ragam permainan. Metode penelitian yang digunakan untuk membantu dalam proses pengumpulan data pada penelitian ini ialah kuantitatif melalui pendekatan *Single Subject Research* dengan pola desain penelitian A1-B-A2. Adapun hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini yaitu pada tahap *baseline-1* (A1) memperoleh jumlah skor sebesar 265 dengan persentase rata-rata 92%, selanjutnya tahap intervensi (B) memperoleh jumlah skor 393 dengan persentase rata-rata 68,2%, dan tahap *baseline-2* (A2) memperoleh jumlah skor sebesar 120 dengan persentase rata-rata 41,7%. Maka, penggunaan ragam permainan efektif untuk mengurangi kecanduan bermain gadget anak.

Kata kunci: Ragam Permainan, Kecanduan Bermain Gadget, dan Anak Usia Dini

ABSTRACT

This research is motivated by a problem based on the results of a preliminary study in Cigeureung Village, Nagarasari Village, Cipedes District, Tasikmalaya City, that there is a child who is more happy and interested in playing gadgets compared to playing other games or playing with their peers. The purpose of this study is to reduce addiction to playing gadgets in early childhood through the use of a variety of games. The research method used to assist in the data collection process in this study is quantitative through the Single Subject Research approach with the A1-B-A2 research design pattern. The research results obtained in this study were at the baseline-1 stage (A1) obtaining a total score of 265 with an average percentage of 92%, then the intervention stage (B) obtained a total score of 393 with an average percentage of 68.2%, and the baseline-2 (A2) stage obtained a total score of 120 with an average percentage of 41.7%. So, the use of a variety of games is effective in reducing children's addiction to playing gadgets.

Keywords: Variety of Games, Gadget Addiction, and Early Childhood

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Anak Usia Dini.....	9
2.2 Gadget.....	13
2.2.1 Pengertian Gadget.....	13
2.2.2 Dampak Penggunaan Gadget.....	14
2.2.3 Kecanduan Bermain Gadget.....	18
2.3 Cara Mengatasi Kecanduan Bermain Gadget.....	21
2.4 Ragam Permainan.....	22

Ai Siti Zaenab, 2023

PENGUNAAN RAGAM PERMAINAN UNTUK MENGURANGI KECANDUAN BERMAIN GADGET PADA ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.4.1 Permainan Ular Tangga.....	25
2.4.2 Bermain Boneka.....	27
2.4.3 Bermain Bola.....	29
2.5 Penelitian Relevan.....	30
2.6 Kerangka Berpikir.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Desain Penelitian.....	32
3.1.1 Pendekatan.....	32
3.1.2 Metode Penelitian.....	32
3.1.3 Desain Penelitian.....	33
3.2 Lokasi Penelitian dan Partisipan Penelitian.....	34
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	34
3.2.2 Partisipan Penelitian.....	34
3.3 Subjek Penelitian.....	34
3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel.....	35
3.4.1 Variabel.....	35
3.4.2 Definisi Operasional Variabel.....	35
3.5 Data dan Instrumen Penelitian.....	36
3.5.1 Jenis Data.....	36
3.5.2 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.5.3 Instrumen Penelitian.....	37
3.5.4 Sumber Data.....	37
3.6 Prosedur Penelitian.....	37

3.6.1 Persiapan Penelitian.....	37
3.6.2 Pelaksanaan Penelitian.....	38
3.7 Analisis Data.....	39
3.8 Hipotesis.....	41
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Temuan Penelitian.....	42
4.1.1 Hasil <i>Baseline-1</i> (A1).....	42
4.1.2 Hasil Intervensi (B).....	43
4.1.3 Hasil <i>Baseline-2</i> (A2).....	45
4.2 Analisis Data.....	49
4.2.1 Analisis Data Dalam Kondisi.....	49
4.2.2 Analisis Data Antar Kondisi.....	61
4.3 Pembahasan.....	68
4.3.1 Kondisi Awal Kecanduan Gadget Anak Sebelum Diberikan <i>Treatment</i> Melalui Ragam Permainan.....	68
4.3.2 Kondisi Kecanduan Gadget Anak Saat Diberikan <i>Treatment</i> Melalui Ragam Permainan.....	69
4.3.3 Kondisi Akhir Kecanduan Gadget Anak Sesudah Diberikan <i>Treatment</i> Melalui Ragam Permainan.....	70
BAB V PENUTUP.....	78
5.1 Simpulan.....	78
5.2 Rekomendasi.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, R., Isni, F., & Anugrah, D. (2021). Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan. *Proceedings*, 1, 1–17. <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/538/478>
- Agustin, R. P. (2019). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Emosional pada Anak Usia Presschool*. (Skripsi). Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah, Surabaya.
- Ahmad, A. (2020). Media Sosial dan Tantangan Masa Depan Generasi Milenial. *Avant Garde*, 8(2), 134. <https://doi.org/10.36080/ag.v8i2.1158>
- Anisa, S. (2020). *Penggunaan Media Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Menulis Huruf Alfabet pada Anak Usia 5-6 Tahun*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya.
- Aprily, N. M., Purwanti, S. A., & Prehanto, A. (2022). Pola Asuh Demokratis terhadap Karakter Jujur Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 123–126.
- Armaya, S. (2022). *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak melalui Media Boneka Tangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Radha Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto*. (Skripsi). Universitas Negeri Makassar, Makassar.
- Emiliza, T. (2019). *Konsep Psikososial Menurut Teori Erik H.Erikson Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Tinjauan Pendidikan Islam*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Bengkulu.
- Ernawati. (2022). *Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Fisik Motorik Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Dusun Guntur Kelurahan Gerantung Tahun 2022*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram.
- Febriati, L., & Fauziah, A. (2020). Pengaruh Intensitas. *The Shine Cahaya Dunia Kebidanan*, 5(1), 1–12.
- Felicia, N. (2021). *Modul 1: Pengenalan Teori dan Prinsip Dasar Perkembangan*.

Perkembangan Peserta Didik, 1.1-1.45.

- Ferryka, P. Z. (2018). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*, 29(100), 58–64.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Hardani. dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu.
- Herdis, N.H. (2020). *Pengembangan Rencana Model STEM pada Konsep Terapung Melayang Tenggelam untuk Memfasilitasi Keterampilan Sainifik Anak Usia Dini*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya.
- Hidayat, A. S., Effendi, R. (2020). *Teori Bermain dalam Pendidikan Jasmani*. Grobogan: CV. Sarnu Untung.
- Jufrida, J., Basuki, F. R., & Kurniawan, W. (2021). Agen Penggerak Permainan Tradisional: Solusi mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26714/jsm.4.1.2021.1-9>
- Khadijah, & Nurul, Z. J. F. (2021). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Paper Knowledge*, 5–20. [http://eprints.ums.ac.id/69157/3/BAB II.pdf](http://eprints.ums.ac.id/69157/3/BAB%20II.pdf)
- Khoiruddin. (2017). Pengenalan Bahasa Arab melalui Nyanyian pada Anak Usia Prasekolah di PAUD Terpadu Ihyaul Ulum Puncu Kediri Jatim. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.27>
- Komarudin. (2005). Permainan Sepak Bola Sebagai Wahana Pembinaan Sikap Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jsamani Indonesia*, 3(1), 33–35.
- Manik, D. K., Istiningih, S., Dasar, G. S., & Mataram, U. (2022). Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Dimasa Pandemi Covid 19. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 223-224.

- Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44.
- Nur, L., Mulyana, E. H., & Perdana, M. A. (2017). Permainan Bola Kecil untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK Pertiwi DWP Kota Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 56.
- Nuraisyah Maskur, N., Mahmud, N., & Alhadad, B. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak melalui Media Boneka Tangan pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelas B2 Di TK Al-Khairat Bastiong Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(2), 15–24. <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.4274>
- Oktaviani, S., Nisa, J., & Baroroh, U. (2019). Hubungan antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Balita. *Indonesia Jurnal Kebidanan*, 3(2), 44. <https://doi.org/10.26751/ijb.v3i2.738>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Priyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Puspaningtyas, C. (2018). *Efektivitas Parent-Child Games untuk Mengurangi Smartphone Addiction pada Anak*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Malang, Malang.
- Rahayu, N. S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 204-207. doi:1031004/obsesi.v1i1.26
- Ririn. & Hijriyani, Y. S. (2020). Implementasi Kegiatan Bermain Outdoor dalam Banjarjo Puduk Ponorogo. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–17.
- Rizki, H. (2019). *Hubungan antara Kecenderungan Adiksi Gadget dengan Empati pada Mahasiswa*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung.

- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Samsiah . (2018). Permainan “catch me”menstimulasi perkembangan anak. *Ijeces*, 1(2), 1–8. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eceji/article/view/32411>
- Soliha, S. F. (2015). Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1–10. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/view/9730/7798>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wiratmo, M. (2003). Berbagai Teori. *Siasat Bisnis*, 1(8), 53–63.
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382–392. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>
- Wulanyani, N. M. S. (2014). Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Psikologi*, 40(2), 181–192.
- Yana, M. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Tk Elekrina Kertapati Palembang). *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 78–93. <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.3840>
- Yumarlin, M. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga. *Jurnal Teknik*, 3(1), 75–84. <http://jurnalteknik.janabadra.ac.id/wp-content/uploads/2014/03/10-Revisi-YUMARLIN-22-8-13.pdf>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 110-111.
- Yuwono, I. (2015). *Penelitian SSR (Single Subject Research)*. Semarang: Universitas Lambung Mangkurat.
- Zellawati, A. (2011). Terapi bermain untuk mengatasi permasalahan pada anak. *Majalah Ilmiah Informatika*, 2(3), 164–175.

