

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN
KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN**

SKRIPSI

*diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Guru Pendidikan Anak Usia Dini*



oleh

Jihan Nurul Afifah

NIM 2000756

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS DAERAH PURWAKARTA

2024

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN
KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Oleh:

Jihan Nurul Afifah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© **Jihan Nurul Afifah**

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

**JIHAN NURUL AFIFAH
HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN KECERDASAN
INTERPERSONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing:

Dosen Pembimbing 1



Dr. Finita Dewi, S.S., M.A

NIP. 197508202005012001

Dosen Pembimbing 2



Gia Nikawanti, S.Psi., M.Pd

NIP. 920200819870318201

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD



Dr. Asep Kurnia Jayadinata, M.Pd

NIP. 198009292008011023

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN

Oleh:

Jihan Nurul Afifah

NIM. 2000756

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat hubungan atau tidak antara penggunaan gadget dengan kecerdasan interpersonal pada anak usia 4-5 tahun di salah satu Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Purwakarta, dan mengetahui seberapa besar korelasinya. Penelitian ini dilakukan kepada 41 orangtua atau wali dari anak di salah satu TK di Kecamatan Purwakarta tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif korelasional. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu berupa kuisisioner atau angket menggunakan pengukuran skala likert 1-4 yang disebar melalui google formulir dan telah divalidasi oleh *expert* sebelumnya. Sementara teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, serta analisis bivariat melalui analisis korelasi *Product Moment Pearson*. Pada penghitungan korelasi, didapatkan hasil bahwa ada hubungan atau korelasi negatif dengan kekuatan sedang sebesar 0,454 di antara penggunaan gadget dengan kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun di TK tersebut. Korelasi negatif menunjukkan bahwa apabila penggunaan gadget semakin rendah maka kecerdasan interpersonal anak semakin tinggi. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penghitungan rekapitulasi angket, di mana tingkat penggunaan gadget anak lebih rendah yang berada pada kategori sedang sebesar 52%, daripada kecerdasan interpersonal yang berada pada kategori tinggi sebesar 77%.

Kata Kunci: penggunaan gadget, kecerdasan interpersonal, anak usia dini

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN

Oleh:

Jihan Nurul Afifah

NIM. 2000756

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine whether there is a relationship or not between the use of gadgets and interpersonal intelligence in children aged 4-5 years in one of the kindergartens in Purwakarta District, and find out how big the correlation is. This study was conducted to 41 parents or guardians of children in one of the kindergartens in Purwakarta District. The method used in this research is quantitative correlation. The research instrument used to collect data, namely in the form of a questionnaire using a likert scale measurement of 1-4 which is distributed via google form and has been validated by a previous expert. While data analysis techniques used are using descriptive quantitative analysis, as well as bivariate analysis through Pearson's Product Moment correlation analysis. The correlation calculation, it was found that there was a negative correlation with a medium strength of 0.454 between the use of gadgets and the interpersonal intelligence of 4-5 year old children in the kindergarten. Negative correlation shows that if the use of gadgets is lower, the intelligence of children's interpersonal is higher. This finding is in line with the results of recapitulation of the questionnaire, where the level of children's gadget use is lower, which is in the medium category at 52%, rather than interpersonal intelligence which is in the high category of 77%.

Keywords: gadget use, interpersonal intelligence, early childhood

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
2.1 Anak Usia Dini	10
2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini	10
2.1.2 Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun.....	11
2.2 Penggunaan Teknologi Digital (Gadget) Pada Anak Usia Dini	12
2.2.1 Teknologi Digital dalam Pendidikan dan Pembelajaran	12
2.2.2 Pengertian Gadget dan Penggunaannya di Indonesia	15
2.2.3 Dampak Positif Gadget untuk Anak Usia Dini	17
2.2.4 Dampak Negatif Gadget untuk Anak Usia Dini	18
2.2.5 Keterlibatan Orangtua dalam Penggunaan Gadget oleh Anak.....	18
2.3 Kecerdasan Interpersonal	20

2.3.1 Pengertian Kecerdasan.....	20
2.3.2 Pengertian Kecerdasan Interpersonal.....	22
2.3.3 Karakteristik Kecerdasan Interpersonal.....	24
2.3.4 Dimensi Kecerdasan Interpersonal	26
2.3.5 Indikator Kecerdasan Interpersonal	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Desain Penelitian.....	30
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	31
3.3 Populasi dan Sampel.....	31
3.4 Instrumen Penelitian.....	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.6 Prosedur Pelaksanaan Penelitian	36
3.7 Analisis Data.....	38
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Temuan Penelitian	40
4.2 Rekapitulasi Skor Tanggapan Responden	40
4.2.1 Rekapitulasi Skor Angket Penggunaan Gadget	40
4.2.2 Rekapitulasi Skor Angket Kecerdasan Interpersonal.....	43
4.3 Uji Hipotesis.....	46
4.3.1 Uji Korelasi Product Moment Pearson	46
4.4 Pembahasan Temuan Penelitian	48
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, dan REKOMENDASI	55
5.1 Simpulan.....	55
5.2 Implikasi.....	55
5.3 Rekomendasi	57
DAFTAR PUSTAKA	58

LAMPIRAN	62
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Skala Pengukuran.....	32
Tabel 3.2 Indikator Penggunaan Gadget.....	32
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Kecerdasan Interpersonal.....	33
Tabel 4.1 Rekapitulasi Skor Analisis Data Angket Penggunaan Gadget.....	40
Tabel 4.2 Tabel Kategorisasi Penggunaan Gadget	42
Tabel 4.3 Rekapitulasi Skor Data Analisis Angket Kecerdasan Interpersonal.....	43
Tabel 4.4 Tabel Kategorisasi Skor Kecerdasan Interpersonal.....	45
Tabel 4.5 Uji Korelasi Product Moment Pearson.....	47
Tabel 4.6 Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi	47
Tabel 4.7 Tabel Frekuensi Jawaban Orangtua Pada Butir Soal Nomor 13	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Gambar Diagram Batang Tingkat Penggunaan Gadget Anak Usia 4-5 Tahun di Salah Satu Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Purwakarta.....	43
Gambar 4.2 Gambar Diagram Batang Tingkat Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 4-5 Tahun di Salah Satu Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Purwakarta....	46

DAFTAR PUSTAKA

- Adica. (2018). *Pengertian Anak Usia Dini Menurut Beberapa Cendekiawan*.
<https://www.silabus.web.id/anak-usia-dini/>
- Azwar, S. (2003). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Budiarti, E. (2023). Efektifitas Penggunaan Smartphone oleh Orang Tua dalam Membantu Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5553–5563.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5176>
- Cangara, H. (1998). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Edisi Kedua). Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- F Santika, E. (2023). *Hampir Separuh Anak Usia Dini Sudah Gunakan HP dan Mengakses Internet pada 2022*.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/16/hampir-separuh-anak-usia-dini-sudah-gunakan-hp-dan-mengakses-internet-pada-2022>
- Fadli, R. (2021). *Batasan Penggunaan Gadget untuk Balita*.
<https://www.halodoc.com/artikel/batasan-penggunaan-gadget-untuk-balita>
- Fajri, D. L. (2022). *Kuisisioner Adalah Metode Pengumpulan Data, Berikut Jenis dan Contohnya*.
<https://katadata.co.id/amp/agung/berita/62b9f04590193/kuesioner-adalah-metode-pengumpulan-data-berikut-jenis-dan-contohnya?page=2>
- Gardner, H. (2013). *Multiple Intelligences*. Tangerang: BINARUPA AKSARA.
- Hakim, L. (2022). *Manfaat Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*.
<https://ppg.kemdikbud.go.id/news/manfaat-teknologi-digital-terhadap-motivasi-belajar-peserta-didik>
- Hartania, A., & Puspitasari, E. (2023). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Desa Muara Lembu Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi*.
- Hurlock, E., B. (2007). *Perkembangan Anak* (Edisi Keenam). Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN* (Edisi Kesatu). Makassar: Gunadarma Ilmu.

- Imron, R. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, 13(2), 148. <https://doi.org/10.26630/jkep.v13i2.922>
- Kaloka, R. A., Wulandari, I. S., & Rumezar, R. (2023). Studi Kualitatif Peran Mediasi Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Generasi Alpha Pasca Pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5439–5448. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4510>
- Kartika, T., Mutiudin, A. I., & Marlina, L. (2022). Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial pada Anak Usia Dini (4-6 Tahun). *Jurnal Perawat Indonesia*, 6(2), 1002–1011. <https://doi.org/10.32584/jpi.v6i2.1160>
- Khadijah, & Zahraini, N. (2021). *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori dan Strateginya* (Edisi Kesatu). Merdeka Kreasi. <http://repository.uinsu.ac.id/14430/1/BUKU%20Pengembangan%20Sosial%20AUD.pdf>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 6(1), 58–66. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Musfiroh, T., & Hum, M. (2014). *Hakikat Kecerdasan Majemuk*.
- Mutia Annur, C. (2024). *Ada 185 Juta Pengguna Internet di Indonesia pada Januari 2024*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/02/27/ada-185-juta-pengguna-internet-di-indonesia-pada-januari-2024>
- Nurdiani, G., Sumardi, S., Yasbiati, Y., & Gandana, G. (2020). Analisis Keterampilan Interpersonal Anak Usia 4-5 Tahun Di Sentra Bermain Peran Ra Baiturrahman. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 34–41. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.534>
- Nurnafisa, S. (2021). *Parents Perlu Tahu, Ini Batasan Waktu Anak Main Gadget Menurut WHO*. <https://id.theasianparent.com/batasan-waktu-anak-main-gadget>
- Octaviana, E., & Asih, S. W. (2022). *Analisis Penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung*. 1(1).

- Purwanto. (2011). *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Putri, C. R. M. (2023). *Apakah Gadget Memiliki Peranan Penting Dalam Pertumbuhan Anak?* <https://www.umm.ac.id/id/arsip-koran/jurnal-post/apakah-gadget-memiliki-peranan-penting-dalam-pertumbuhan-anak.html>
- Rahayu, N. S., & Mulyadi, S. (2021). *Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. 2.
- Rahmawati, C. W. (2015). *Identifikasi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 4-5 tahun di TK Gugus Sindo Mukti Kecamatan Mantrijeron Kota Yogyakarta*. 4(6).
- Rezkisari, I. (2015). *Manfaat dan Kerugian Gadget untuk Anak Usia Dini*. <https://ameera.republika.co.id/berita/noa015/manfaat-dan-kerugian-gadget-untuk-anak-usia-dini>
- Roslita, R., Hamid, A., Utami, A., & Wisanti, E. (2023). *Volume 5 Nomor 1, Februari 2023 e-ISSN 2715-6885; p-ISSN 2714-9757* <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP>. 5(1).
- Safaria, T. (2005). *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Yogyakarta: Amara Books.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi Kesepuluh). Bandung: ALFABETA.
- Thoifah, I. (2015). *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif* (Edisi Kedua). Malang: Madani.
- Yarmi, G., Hasanah, U., & Az-zahra, L. N. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Persepsi Orangtua Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(2), 105–114. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v9i2.5853>
- Yaumi, M., & Ibrahim, N. (2016). *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences) Mengidentifikasi dan Mengembangkan Multitalenta Anak*. Kharisma Putra Utama.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal*

Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 254.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>

Zulfikar, F. (2024). *Indonesia Jadi Negara Paling Kecanduan HP di Dunia, Rata-rata Berapa Jam per Hari?* <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7137746/indonesia-jadi-negara-paling-kecanduan-hp-di-dunia-rata-rata-berapa-jam-per-hari#:~:text=Data.AI%20telah%20meluncurkan%20laporan,lama%20menggunakan%20HP%20per%20harinya>.