

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANAK USIA DINI DI DESA
PENYASAWAN**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Syarat Mengerjakan Skripsi Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh :

FELDY GUNAWAN

NIM. 12040317485

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2024**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL
ANAK USIA DINI DI DESA PENYASAWAN**

Disusun oleh :

FELDY GUNAWAN
NIM.12040317485

Telah disetujui pembimbing pada tanggal: 5 juli 2024

Pembimbing


Suarda, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 19780912 201411 1 003

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


Dr, Muhammad Badri, M.Si.
NIP. 19810313 201101 1 004

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
كلية الدعوة و الاتصال
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web: www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Feldy Gunawan
NIM : 12040317485
Judul : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Usia dini di Desa Penyasawan

Telah dimunaqasyahkan Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 12 Juli 2024

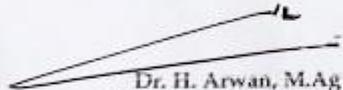
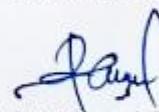
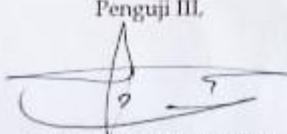
Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.I.Kom pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 15 Juli 2024



Prof. Dr. Anton Rosidi, S.Pd, M.A
NIP. 19841118 200901 1 006

Tim Penguji

<p>Ketua/ Penguji I,</p>  <p>Dr. H. Arwan, M.Ag NIP. 19660225 199303 1 002</p>	<p>Sekretaris/ Penguji II,</p>  <p>Reizki Maharani, S.Pd., M.Pd NIP. 19930522 202012 2 020</p>
<p>Penguji III,</p>  <p>Rafdeadi, S.Sos.I, M.A NIP. 19821225 201101 1 011</p>	<p>Penguji IV,</p>  <p>Rohayati, S.Sos., M.I.Kom NIP. 19880801 202012 2 018</p>

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Feldy Gunawan
NIM : 12040317485
Tempat/Tgl. Lahir : Penyasawan, 15 September 2001
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANAK USIA DINI DI DESA PENYASAWAM

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana disebutkan di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya sampaikan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, Juli 2024
Yang membuat pernyataan



ELDY GUNAWAN
NIM. 12040317485

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Nama : Feldy Gunawan
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Usia Dini di Desa Penyasawan

Penelitian ini dilakukan di desa penyasawan, yaitu sebuah desa yang terletak di Provinsi Riau Kabupaten Kampar Kecamatan Kampar. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap komunikasi interpersonal anak usia dini di desa penyasawan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Dengan melibatkan 30 responden. Proses dari penelitian ini adalah dengan membagikan kuesioner kepada responden dan mengumpulkan kembali hasil dari jawaban responden untuk diolah. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji kolerasi *Product Moment* yang bertujuan untuk menganalisis ada tidaknya hubungan antara dampak penggunaan *gadget* dengan komunikasi interpersonal anak usia dini di desa penyasawan. Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan *gadget* berdampak terhadap komunikasi intrpersonal anak usia dini di desa penyasawan, dimana nilai *pearson correlation* yang didapatkan adalah sebesar 0,655 (lebih besar dari 0.05) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara dampak penggunaan *gadget* dengan komunikasi interpersonal anak usia dini. Dan melalui analisis regresi linear sederhana diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa variabel X berdampak terhadap Variabel Y, yakni nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau ($7,287 \geq 1,699$) dan nilai signifikansi ($0,05 \geq 0,000$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya signifikan. Terbukti bahwa Dampak Penggunaan *Gadget* berpengaruh signifikan terhadap Komunikasi Interpersonal.

Kata kunci: Dampak Penggunaan *gadget*, Komunikasi Interpersonal, Anak Usia Dini


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Name : Feldy Gunawan
Department : Communication Science
Title : *The Impact Of Gadget Use On Early Childhood Interpersonal Communication In Penyasawan Village*

This research was conducted in Penyasawan village, which is a village located in Riau Province, Kampar Regency, Kampar District. The purpose of this research is to determine the impact of gadget use on early childhood interpersonal communication in Penyasawan village. This study uses a quantitative approach with a correlational method. By involving 30 respondents. The process of this research is to distribute questionnaires to respondents and collect back the results of the respondents' answers to be processed. Hypothesis testing is done using the Product Moment correlation test which aims to analyze whether there is a relationship between the impact of gadget use and early childhood interpersonal communication in Penyasawan village. Based on the results of this study, it can be concluded that the impact of gadget use has an impact on early childhood interpersonal communication in Penyasawan village, where the pearson corelation value obtained is 0.655 (greater than 0.05) which indicates that there is a strong relationship between the impact of gadget use and early childhood interpersonal communication. And through simple linear regression analysis, the results show that variable X has an impact on variable Y, namely the value of $t_{count} \geq t_{table}$ or $(7.287 \geq 1.699)$ and the significance value $(0.05 \geq 0.000)$ then H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning significant. It is proven that the impact of using gadgets has a significant effect on interpersonal communication.

Keywords: *Impact of gadget use, Interpersonal communication, Early childhood*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil 'alamiin, puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada penulis, sehingga dengan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan memuaskan. Shalawat beriring salam selalu tercurah kepada Baginda Nabi besar Muhammad SAW yang telah menuntun umat manusia keluar dari kegelapan jahiliyah kepada dunia yang penuh dengan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang seperti saat ini.

Skripsi dengan judul “Dampak Pengguna *Gadget* Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Usia Dini di Desa Penyasawan” ini adalah hasil karya untuk menyelesaikan program studi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sebagai sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) di Fakultas Dakwah dan Komunikasi jurusan Ilmu Komunikasi.

Dalam penyelesaian tulisan ini penulis telah banyak memperoleh berbagai bimbingan, bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak, terutama kedua orang tua terkasih, Ayahanda Fadhly dan Ibunda Reni Marlina yang menjadi sponsor utama dalam memenuhi kebutuhan penulis baik secara moril dan materil serta doa yang tulus kepada penulis.

Pada kesempatan ini pula penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terimakasih setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

setiap harapan baik, doa, dan dukungan yang telah diberikan menjadi sumber keberkahan yang Allah SWT limpahkan kepada kita semua.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, masih banyak kekurangan dalam hal penulisan atau dalam memberikan pemahaman. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun dan mendidik agar dapat diperbaiki di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat menjadi sumber ilmu dan bisa memberikan manfaat bagi siapa pun yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pekanbaru, 01 Juli 2024

Penulis,

FELDY GUNAWAN

NIM. 12040317485

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Penegasan Istilah	3
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Kegunaan Penelitian	4
F. Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Kajian Terdahulu	6
B. Landasan Teori	7
1. Komunikasi Interpersonal	8
2. Penggunaan <i>Gadget</i>	11
3. Anak Usia Dini.....	13
4. Teori.....	Error! Bookmark not defined.
C. Konsep Operasional.....	15
D. Kerangka Pikiran	15
E. Hipotesis	17
BAB III.....	18
METODE PENELITIAN	18
A. Desain Penelitian	18
B. Lokasi dan waktu Penelitian	18
C. Populasi dan Sampel.....	18
D. Teknik Pengumpulan Data	19
E. Uji Validitas Data	19

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. Instrumen Pengumpulan Data.....	19
G. Teknik Analisis Data.....	21
BAB IV	22
GAMBARAN UMUM DI DESA PENYASAWAN.....	22
A. Sejarah Singkat Desa Penyasawan Dan Kantor Desa Penyasawan	22
B. Letak Geografi Desa dan Demografis	22
C. Kependudukan	23
D. Pendidikan	24
BAB V	25
HASIL DAN PEMBAHASAN	25
A. Hasil Penelitian.....	25
1. Variable X (Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>).....	25
2. Variable Y (Komunikasi Interpersonal).....	32
3. Uji Instrumen	38
B. Teknik Analisis Data.....	40
1. Analisis Korelasi Pearson Product Moment.....	40
2. Analisis Regresi Linier Sederhana	41
3. Hasil Uji Anova	42
4. Uji Hipotesis	43
BAB VI.....	46
KESIMPULAN DAN SARAN	46
A. Kesimpulan.....	46
B. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peta Desa Penyasawan.....	24
-------------------------------------	----



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisiener Penelitian	51
Lampiran 2 Hasil Kuisiener	53
Lampiran 3 Output Validitas Variabel X dan Y	55
Lampiran 4 Output Uji Reliabilitas.....	56
Lampiran 5 Outpu Uji Regresi Linier Sederhana	57



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi yang serba canggih seperti saat ini dengan adanya *gadget* yang tidak hanya sebagai alat komunikasi *gadget* juga dapat membantu dalam kegiatan sehari-hari mulai dari kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Banyak ditemukan anak-anak berusia dini sudah menggunakan kecanggihan dari *gadget* yang di berikan orang tuanya, ini yang mana sebenarnya penggunaan *gadget* pada anak usia dini bisa berdampak buruk bagi anak. (Pulungan and Nasution 2022:18) Pengawasan orang tua kurang pada anak saat menggunakan *gadget* akan mengakibatkan anak tidak mau lepas dari *gadget*. Penggunaan *gadget* dalam waktu yang lama pada anak usia dini di sebabkan oleh konten media yang menggunakan internet, dimana tidak semua kontennya aman dan mendidik untuk anak. Orang tua perlu di berikan pemahaman tentang pentingnya menerapkan literasi media sehingga mereka dapat mendampingi, mengawasi serta membatasi konsumsi anak terhadap penggunaan internet.

Gadget merupakan suatu teknologi yang memiliki berbagai fungsi bagi manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, termasuk mempermudah manusia dalam melakukan komunikasi. Garini mengatakan bahwa *gadget* merupakan suatu alat elektronik dalam ukuran kecil yang dapat memberikan berbagai fungsi bagi penggunaannya. *Gadget* terdiri dari berbagai macam jenis seperti laptop, handphone, kamera, dan berbagai macam jenis lainnya. (Sopiandi et al. 2023) Jadi dengan adanya *gadget* pada kehidupan sehari-hari manusia dapat memberikan berbagai kegunaan yang dapat membantu dan mempermudah manusia dalam menjalankan kehidupannya. Fenomena di Indonesia hampir setiap orang menghabiskan waktunya dengan menggunakan *gadget*. *Gadget* memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi setiap kalangan yang menggunakannya. Penggunaan *gadget* yang efektif akan menimbulkan dampak yang positif, seperti memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. *Gadget* yang di berikan pada anak usia dini bertujuan untuk perkembangan dan hiburan anak, dapat dikatakan *gadget* telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Dalam menggunakan *gadget* juga harus memperhatikan pengaruhnya terhadap mental dan fisik serta menjaga keseimbangan agar tidak mengganggu aktivitas sosial dan perkembangan pribadi pada anak. (Ginting et al. 2023:28)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jumlah *gadget* yang aktif di Indonesia saat ini mencapai 354 juta perangkat. Hal tersebut diungkap di Google dalam survei terbarunya, angka tersebut di hitung berdasarkan jumlah *gadget* yang terhubung dengan internet. Anak usia dini yang berumur 0-4 tahun terdapat persentase 25,5% dalam menggunakan *gadget*, sementara 52,76% pada anak yang berumur 5-6 tahun (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/16/hampir-separuh-anak-usia-dini-sudah-gunakan-hp-dan-mengakses-internet-pada-2022>). Dan observasi di desa penyasawan anak usia dini juga banyak yang menggunakan *gadget*.

Dalam menggunakan *gadget* dapat memberikan efek bagi penggunanya, efek negatif dan positif. Efek positifnya adalah dapat mempermudah anak dalam melatih kreativitas dan kecerdasan seperti menggambar, membaca dan menulis di sebuah aplikasi, karena penggunaannya lebih mudah dan praktis tidak membutuhkan tenaga dan waktu yang lama. Sedangkan efek negatifnya adalah penggunaan aplikasi dengan jangka panjang akan mengakibatkan anak tidak bisa lepas dengan *gadget* dan akan terbiasa dengan gaya hidup yang segala sesuatunya dapat di akses dengan cepat tanpa proses dan mudah. Hal tersebut dapat mengakibatkan anak mengalami resiko buta huruf, obesitas, depresi, menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak. (Yanti and Silvianetri 2020:49)

Orang tua pada masa sekarang ini banyak yang beranggapan *gadget* bisa menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Padahal periode perkembangan anak sangat sensitif pada saat berusia 1-5 tahun adalah masa anak usia dini yang sering di sebut dengan the golden age. Pada masa ini semua perkembangan kecerdasan yaitu kecerdasan intelektual dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya pada anak. (Salem et al. 2021:159) Terkadang anak lebih memilih untuk memainkan *gadget* yang diberikan oleh orangtuanya dibandingkan bermain di luar bersama anak seusianya sehingga dapat menurunkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Sikap ini tentunya akan berpengaruh pada komunikasi interpersonal anak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Komunikasi interpersonal merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara bertatap muka dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang dilakukan oleh individu untuk saling tukar gagasan atau pemikiran kepada individu lainnya. (Anggraini et al. 2022) Penggunaan *gadget* telah melakukan sebuah perubahan, kehadiran *gadget* yang terdapat banyak aplikasi atau media sosial membuat komunikasi interpersonal tidak hanya dilakukan secara langsung, tetapi juga dilakukan menggunakan *gadget*.

Komunikasi interpersonal mempunyai ciri-ciri yang mana komunikator yang memberi dan menerima pesan secara simultan dan spontan, baik secara verbal atau non verbal. Komunikasi interpersonal yang efektif dapat diawali dengan hubungan yang baik. Waltzlawick berpendapat komunikasi tidak hanya berisi pesan tetapi juga menekankan kepada aspek hubungan yang disebut dengan metakomunikasi. Umumnya hubungan interpersonal orang tua dan anak atau dengan yang lainnya adalah baik sehingga terbangunnya komunikasi interpersonal yang efektif. (Sapril 2011) Pola komunikasi interpersonal mempunyai efek yang berlainan pada hubungan atau komunikasi interpersonal antara orang tua dengan anak. Semakin baik atau sering komunikasi dilakukan maka hubungan interpersonal tersebut memiliki keserasian suasana emosional ketika berlangsung serta memiliki fungsi kontrol, dimana orang tua dapat mengontrol anak melalui nasihat-nasihat yang diberikan kepada anak dalam keluarga.

Bedasarkan pernyataan dan fakta latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk meneliti dan mencari tau apa dampak dari penggunaan *gadget* terhadap komunikasi interpersonal pada anak usia dini, maka penulis melakukan riset dan menuangkan dalam bentuk karya ilmiah dengan mengangkat judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Usia Dini Di Desa Penyasawan”.

B. Penegasan Istilah

Penegasan istilah dalam penelitian ini dilakukan agar tidak terjadi kesalah pahaman dan kekeliruan dalam memahami istilah yang dipakai pada judul ini, maka penulis merasa perlu mengemukakan penjelasan terhadap istilah-istilah berikut :

1. *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang artinya adalah sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya contohnya : komputer, *handpone, game* dan lainnya.(Pulungan and Nasution 2022:2002)

2. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal secara umum adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka masing-masing terlibat dalam komunikasi tersebut saling mempengaruhi persepsi lawan komunikasinya.(Anggraini et al. 2022) Komunikasi interpersonal mengamati interaksi antara dua orang yang berkomunikasi menggunakan bahasa verbal atau non verbal untuk mendapatkan umpan balik yang cepat.

3. Anak Usia Dini

Dalam Undang-undang sisdiknas tahun 2003, anak usia dini adalah anak yang berada rentang usia (0-6) dan sejumlah ahli pendidikan anak memberikan batasan 0-8 tahun. Pengertian anak usia dini secara umum adalah anak-anak di bawah usia 6 tahun. Pemerintah melalui UU Sisdiknas mendefinisikan anak usia dini adalah anak rentang usia 0-6 tahun.(Undang-Undang Sisdiknas 2003)

C. Rumusan Masalah

Dari uraian yang di jelaskan pada latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah Penggunaan *Gadget* Berdampak Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Usia Dini Di Desa Penyasawan ?”.

D. Tujuan Penelitian

Bedasarkan pokok permasalahan yang di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap komunikasi interpersonal anak usia dini.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a. Hasil penelitian ini di harapkan bisa gunakan sebagai penambah pengetahuan dan khasanah kampus uin suska riau dan jurusan ilmu komunikasi .
- b. Hasil penelitian ini di harapkan dapat di gunakan menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Kegunaan praktis

Hasil penelitian ini di harapkan menjadi penambah pengetahuan bagi orang tua yaitu apa saja dampak dari penggunaan *gadget* terhadap komunikasi interpersonal pada anak usia dini.

F. Sistematika Penulisan

Susunan sistematika penulisan yang di lakukan dalam penilitian ini adalah sebagai berikut ;

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti membahas tentang latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelian, serta sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

Dalam bab ini peneliti menjelaskan kajian terdahulu, landasan teori, dan kerangka pemikiran

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian sumber data penelitian, informan penelitian, teknik pengumpulan data, validitas data, dan teknik analisis data.

BAB IV : GAMBAR UMUM

Bab ini mencakup gambaran umum mengenai tempat penelitian, termasuk sejarah, visi misi di kantor desa dusun penyasawan dan struktur organisasi

BAB V : HASIL DAN MEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil dan pembahasan penelitian mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Usia Dini.

BAB VI : PENUTUP

Bab akhir dari penelitian ini berisi kesimpulan temuan penelitian dan saran yang dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan juga sebagai acuan untuk penelitian mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tabel II. 1
Kajian Terdahulu

No	Judul, Tahun, Penulis	Metode Penelitian	Hasil
1	Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja Di Gereja Toraja Jemaat Tombang Makalele Selatan, 2022, Feriyanto dan Noflin Yan Pakiding	Kuantitatif	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal remaja di Gereja Toraja Jemaat Tombang Klasis Makale Selatan, dimana nilai pearson corelation yang didapatkan ialah -0,660 (lebih besar dari 0,05), yang menunjukkan terdapat hubungan yang kuat antara penggunaan gawai dengan komunikasi interpersonal remaja.
2	Dampak Smartphone Terhadap efektivitas Komunikasi Dalam Keluarga, 2015, Anastasya Sri Maryatmi	Kuantitatif	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Smartphone mempengaruhi intensitas komunikasi interpersonal dan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan smartphone dengan efektivitas komunikasi interpersonal dalam keluarga.
3	Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Usia 5-6 tahun Muara Lembu Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi, 2023, Asri Hartania, Enda Puspitasari dan Zulkifli N	Kuantitatif	Nilai koefisien korelasi sebesar 0,669 berada dalam rentang 0,60-0,799 yang berarti terdapat hubungan yang kuat antara intensitas penggunaan perangkat dengan komunikasi interpersonal anak, artinya semakin intensif penggunaan gawai maka semakin besar pula intensitas penggunaan gawainya. Komunikasi interpersonal anak akan semakin rendah seiring dengan meningkatnya nilai koefisien determinasi yang dihasilkan yaitu $KD=r^2 \times 100\% = 47,76\%$ yang berarti intensitas penggunaan Gadget mempengaruhi 47,76% komunikasi interpersonal anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Pertiwi Desa Muara Lembu Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4	Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa, 2019, Dindin Syahyudin	Kuantitatif	Penggunaan gadget oleh siswa memberikan beberapa manfaat seperti kegiatan komunikasi yang bisa dilakukan dengan lebih cepat dan akurat. Sedangkan dibidang sosial dengan adanya gadget maka pertukaran informasi, berita dan lain-lain bisa dikerjakan dalam waktu yang singkat. Dibidang pendidikan penggunaan gadget sangat membantu siswa mencari dan mendapatkan ilmu dengan cepat tanpa harus pergi ke perpustakaan yang bisa saja jaraknya jauh dari rumah. Tetapi disamping manfaat yang bisa diperoleh dari penggunaan gadget, muncul dampak negatif seperti penggunaan gadget yang berlebihan tanpa disertai oleh rasa bertanggung jawab akan menimbulkan efek negatif seperti munculnya rasa malas untuk melakukan aktifitas sosial.
5	Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Pola Komunikasi Interpesonal Siswa Smp Negeri 50 Bandung, 2018, Pitthaully Haomasan dan Nofharina	Kuantitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan smartphone terhadap pola komunikasi interpersonal siswa SMP Negeri 50 Bandung sudah baik. Pola komunikasi interpersonal dipengaruhi terhadap penggunaan smartphone. Indikator penggunaan smartphone memiliki pengaruh sebesar 61,6% terhadap Pola Komunikasi Interpersonal Siswa SMP Negeri 50 Bandung. Sedangkan sisanya sebesar 38,4% merupakan kontribusi variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

B. Landasan Teori

Penelitian yang di lakukan memerlukan teori teori yang dapat di gunakan untuk membantu menjawab masalah masalah yang di teliti. Untuk menyusun teori teori tersebut perlu di buat kerangka teori yang berisi gambaran singkat tentang teori yang akan di gunakan dengan cara pengaplikasikannya dalam menjawab pertanyaan penelitian, dengan demikian landasan teori menjadi dasar berpikir bagi peneliti dalam melakukan analisis terhadap penelitian. Secara umum, teori merupakan suatu kerangka konsep abstrak yang menunjukkan hubungan antara konsep-konsep tersebut untuk mempermudah pemahaman suatu fenomena. Menurut Jonathan H.Turner, teori adalah suatu proses pengembangan ide-ide yang membantu dalam menjelaskan bagaimana dan mengapa suatu peristiwa terjadi. (West and Turner 2017)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Komunikasi Interpersonal

a. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal umumnya mengacu pada komunikasi tatap muka antar orang. Setiap orang yang terlibat dalam komunikasi mempengaruhi persepsi setiap lawan bicaranya dalam komunikasi. Bentuk khusus komunikasi antarpribadi ini adalah komunikasi diadik. De Vito berpendapat bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antara dua orang yang sudah memiliki koneksi jelas yang menghubungkan dalam berbagai cara. jadi komunikasi interpersonal, yaitu komunikasi antara ibu dan anak, dokter dan pasien, dua orang dalam suatu wawancara.

De Vito menjelaskan bahwa terdapat tujuh keterampilan komunikasi interpersonal yang harus dimiliki agar komunikasi dapat berjalan efektif, yaitu: (Deborah 2015)

1) Keterbukaan (*Openness*)

Keterbukaan mengacu kemampuan untuk mengungkapkan diri mengenai informasi yang di sembunyikan. Asal pengungkapan diri ini masih patut untuk di buka. Keterbukaan juga melibatkan kemampuan untuk mendengar secara terbuka dan berinteraksi secara jujur terhadap pesan orang lain.

2) Empati (*Empathy*)

Empati adalah kemampuan seorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami oleh orang lain pada saat tertentu, dari sudut pandang orang lain, ada rasa kasihan pada orang lain. merasakan perasaan orang lain secara setara dan memahami secara mendalam emosional, apa yang dirasakan orang lain.

3) Sikap positif (*Positiveness*)

Sikap positif dalam komunikasi interpersonal melibatkan penggunaan pesan yang positif dibandingkan negatif.

4) Kebersatuan (*Immediacy*)

Kebersatuan adalah kualitas efektivitas interpersonal yang menciptakan rasa kebersamaan dan kesatuan antara pembicara dan pendengar. Komunikator yang memperlihatkan kebersatuan mengisyaratkan minat dan perhatian.

5) Manajemen interaksi (*Interaction Management*)

Kemampuan manajemen interaksi merupakan teknik dan strategi yang digunakan untuk mengatur interaksi interpersonal. Komunikator yang efektif mengendalikan interaksi untuk kepuasan kedua pihak. Dalam manajemen interaksi yang efektif, tidak seorang pun merasa diabaikan, masing-masing pihak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berkontribusi dan mendapat keuntungan dalam keseluruhan komunikasi.

6) Daya ekspresi (*Expressiveness*)

Daya ekspresi merupakan kemampuan mengkomunikasikan keterlibatan tulus dalam interaksi antar pribadi, termasuk kemampuan untuk mengambil tanggung jawab atas pikiran dan perasaan, mendorong daya ekspresi atau keterbukaan orang lain, dan memberikan umpan balik yang sesuai.

7) Orientasi kepada orang lain (*Other – orientation*)

Orientasi mengacu pada kemampuan untuk menyesuaikan pesan dengan lawan bicara selama melakukan komunikasi interpersonal. Orientasi kepada orang lain mencakup pengkomunikasian perhatian minat terhadap apa yang di katakan lawan bicara.

Beberapa pakar komunikasi menjelaskan apa itu komunikasi interpersonal dan salah satunya adalah Deddy Mulyana dalam buku “Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar” sebagai berikut: Mulyana Menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi antar manusia secara tatap muka. memungkinkan setiap peserta untuk menangkap reaksi orang lain baik secara verbal maupun langsung non-verbal.

Komunikasi interpersonal mengacu pada komunikasi yang hanya melibatkan dua orang, misalnya, suami istri, dua rekan kerja, dua sahabat dekat, guru-murid, dll. Peristiwa komunikatif antara dua orang mencakup hampir semua komunikasi informal dan formal, yaitu percakapan sehari-hari yang kita lakukan sejak bangun tidur di pagi hari hingga tidur di malam hari. Komunikasi juga merupakan komunikasi yang melibatkan hubungan antar manusia Misalnya komunikasi terdekat antara dua orang yang saling mencintai. (Anggraini et al. 2022)

b. Tujuan Komunikasi Interpersonal

Menurut Arnie Muhammad, ada beberapa tujuan dalam komunikasi interpersonal: Tujuan komunikasi interpersonal tidak harus tercapai pada saat bertemu dan tidak perlu ada yang bertanya apakah tujuan tersebut dapat dicapai dengan sengaja atau tidak. Tujuan tujuannya sebagai berikut : (Sarmiati 2019)

1) Menemukan Diri Sendiri

Salah satu tujuan komunikasi interpersonal adalah menemukan pribadi yang personal. Ketika kita melakukan pertemuan interpersonal dengan orang lain, kita belajar banyak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tentang diri kita sendiri dan orang lain. Komunikasi interpersonal memberi kita kesempatan untuk berbicara tentang apa yang kita sukai atau tentang diri kita sendiri.

2) Memukan dunia luar.

Hanya melalui komunikasi interpersonal kita memahami banyak hal tentang diri kita dan orang lain yang berkomunikasi dengan kita. Ini membantu kita lebih memahami dunia di luar peristiwa orang lain

3) Menciptakan dan memelihara hubungan yang bermakna.

Salah satu keinginan terbesar manusia adalah membangun dan memelihara hubungan dengan orang lain. Kita menghabiskan banyak waktu dalam komunikasi interpersonal dan mendedikasinya untuk membina hubungan dengan orang lain. kematian

4) Mengubah sikap dan perilaku.

Kita menghabiskan sebagian besar waktu kita untuk mencoba mengubah sikap dan perilaku orang lain dalam pertemuan antarpribadi. Kita sering ingin mereka mengikuti jalur tertentu. Kita lebih sering meyakinkan diri sendiri melalui komunikasi interpersonal dibandingkan melalui komunikasi melalui media.

c. Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal

Untuk membedakan komunikasi antarpersonal dengan komunikasi lainnya ialah di lihat dari ciri ciri yang sudah melakat pada komunikasi antarpersonal tersebut adalah : (Hanani 2017)

- 1) Pihak-pihak yang berkomunikasi berada dalam jarak yang dekat.
- 2) Pihak-pihak yang berkomunikasi mengirim dan menerima pesan secara simultan dan spontan, baik secara verbal atau nonverbal.

Secara konseptual, ciri ciri tersebut menunjukkan bahwa dalam komunikasi antarpersonal di tentukan oleh jarak dan waktu yang tidak terpisah, berada dalam satu tempat yang bisa terhubung secara tatap muka dan secara simultan. Misalnya sebuah keluarga ketika ibu dan bapak menesehati anaknya.

d. Pentingnya Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal sangat penting untuk kebahagiaan dalam hidup seseorang. Johnson menyatakan beberapa peran yang dapat membantu menciptakan komunikasi interpersonal bagi kebahagiaan hidup manusia. Pertama, komunikasi interpersonal mendorong pembangunan aspek intelektual dan sosial setiap manusia. Perkembangan kita sejak kecil (bahkan sejak dalam kandungan)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sampai kita tumbuh sesuai polanya ketergantungan pada orang lain menjadi semakin umum. Mulai dari Ketergantungan dan komunikasi hanya dengan ibunya sendiri. Lingkungan komunikatifnya berkembang seiring perkembangannya usia. Hal ini sejalan dengan pembangunan karakteristik intelektual dan sosial setiap orang sangat bergantung pada kualitasnya komunikasinya dengan orang lain. Kedua, jati diri atau identitas anak dibentuk oleh keberadaannya Komunikasi dengan orang lain. Saat Anda berkomunikasi dengan orang lain orang lain secara sadar atau tidak sadar akan mengamati, Dengan berkomunikasi dengan orang lain, seseorang dapat menemukan jati dirinya, yaitu mengetahui siapa dirinya sebenarnya. (SARMIATI 2019)

2. Penggunaan Gadget

a. Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya contohnya : komputer, *handpone, game* dan lainnya. (Pulungan and Nasution 2022:2002)

Menurut Puji Asmaul Khusna, *gadget* merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap suatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone, game* dan lainnya. (Rahmawati 2020:100)

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Gadget* adalah sebuah alat yang memiliki berbagai jenis fungsi yang dapat memudahkan penggunaannya dalam melakukan kelangsungan hidup. Terutama dapat digunakan untuk melakukan komunikasi dengan orang tanpa harus bertemu secara langsung. Jadi dapat memaksimalkan waktu dan mempermudah manusia dalam melakukan pekerjaannya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Bentuk Penggunaan Gadget

Di era sekarang ini perkembangan *gadget* semakin merajalela. Bentuk *gadget* yang semakin menarik serta suguhan aplikasi yang beragam memudahkan setiap orang untuk mengakses berbagai informasi dari segala aspek kehidupan. Perkembangannya *gadget* membuat setiap orang tua berpikir instan dalam mendidik anaknya, sehingga di zaman sekarang bukan hal aneh apabila ada orang tua yang sengaja memberikan *gadget* untuk anaknya yang masih dini. *Gadget* memberi kemudahan kepada setiap orang yang mengakses segala informasi. Namun bagaimana ketika anak usia dini menggunakan *gadget* yang seharusnya bermain dengan teman sebayanya. Banyaknya aplikasi yang dapat di gunakan di dalam *gadget*. Maka *gadget* lebih pantas di gunakan untuk mengembangkan suatu pikiran dan ide, usaha dan gaya hidup remaja atau orang dewasa atau orang yang berkepentingan khusus untuk menggunakan *gadget*. Bukan hanya untuk sebagai media hiburan, untuk bermain game dan menonton youtube untuk anak usia dini.

Menurut para pakar pendidikan(dalam Maulida, Hidayati :2013), “sebaiknya seorang anak dikenalkan pada fungsi dan cara menggunakan *gadget* saat berusia enam tahun karena di usia tersebut perkembangan otak anak meningkat sehingga hingga 95% dari otak orang dewasa. Sebab jika mengenalkan *gadget* pada usia dibawah enam tahun anak lebih banyak untuk bermain karena anak tertarik gambar dan suara yang terdapat pada *gadget*”.(Warisyah 2015:133–34) Penting juga peran orang tua dalam mengawasi anak bermain *Gadget* agar tidak terjadi penyalahgunaan dalam penggunaannya.

c. Dampak Penggunaan Gadget

Gadget mempunyai banyak kegunaan dan manfaat jika di gunakan dengan cara yang benar, Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun terkena dari pengaruh *gadget*. Dampak yang ditimbulkan dapat berupa dampak positif dan juga dampak negatif. Adapun dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget*, yaitu :

Dampak negatif penggunaan *gadget* :

- 1) Menjadi pribadi yang tertutup yang kecanduan *gadget*. Akan menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *gadget* sehingga mengganggu kedekatan dengan orang lain, lingkungan dan teman sebaya di akibatkan oleh *gadget*.
- 2) Terganggunya kesehatan pengguna *gadget* yang berlebihan terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

gadget mata akan mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

- 3) Gangguan tidur pengguna yang bermain *gadget* tanpa adanya batas waktu bermain dapat terganggunya waktu tidurnya. Tanpa disadari saat menggunakan *gadget* sampai larut malam sehingga waktu istirahat di luar jam tidur yang semestinya.
- 4) Lebih suka menyendiri, pengguna saat menggunakan *gadget* akan merasa kalau *gadget* adalah teman yang mengasyikkan sehingga pengguna cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain. sehingga sosialisasi dengan teman seusianya dan lingkungan sekitar akan berkurang.

Dampak positif penggunaan *gadget* :

- 1) Komikasi menjadi lebih praktis, memudahkan dalam segala akses.
- 2) Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* akan lebih kreatif, memiliki ide dan inspirasi yang ada di internet membuatnya anak lebih kreatif.
- 3) Mendapatkan pengetahuan yang luas (Erika Rohmawati and Risatur Rofi'ah 2022:28)

3. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Dalam Undang-undang sisdiknas tahun 2003, anak usia dini adalah anak yang berada rentang usia (0-6) dan sejumlah ahli pendidikan anak memberikan batasan 0-8 tahun. Pengertian anak usia dini secara umum adalah anak anak di bawah usia 6 tahun. Pemerintah melalui UU Sisdiknas mendefinisikan anak usia dini adalah anak rentang usia 0-6 tahun.(Hikmaturrahmah 2018:194) Anak-anak yang masuk ke dalam kategori anak usia dini harus mendapatkan perhatian yang lebih oleh orang yang lebih dewasa.

Anak adalah individu yang mengalami proses pertumbuhan perkembangan menuju kedewasaan. Semua anak di lahir dengan potensi yang perlu di kembangkan sejalan dengan proses tumbuh kembangnya. Pada fase usia dini berpontensial memerlukan *support sistem* dari berbagai pihak yaitu orang tua, sekolah, masyarakat. Di indonesia pengertian anak usia dini di tunjukkan kepada anak yang berusia 0-6 tahun karena periode ini di sebut dengan masa keemasan periode ini penting sebagai landasan fundamental bagi pembentukan nilai nilai moral, sosio-emosional, fisik motorik, linguistik, seni dan konsep diri. Cara mendidik anak tidak sama dengan orang dewasa,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anak memiliki karakteristik aktif, penuh rasa ingin tahu terhadap apa yang di lihat, di dengar, dan di raba.

4. Teori Uses and Effects

Teori uses and effects dikemukakan pertama kali oleh Sven Windahl pada tahun 1979. Teori uses and effects merupakan sintesis antara teori tradisional mengenai efek dari teori uses and gratifications (Lubis, 2022). Teori ini menghubungkan pengguna, media, audiens, dan efek (hasil) (A. F. Ramadhan dkk., 2022). Teori uses and effects merupakan sebuah teori yang menjelaskan mengenai hubungan antara komunikasi massa yang disampaikan melalui media massa, yang menimbulkan sebuah effects bagi pengguna dari media massa tersebut. Konsep penggunaan kata yang berarti use merupakan bagian penting dari gagasan ini, karena pengetahuan tentang penggunaan media secara kausal memungkinkan pemahaman dan perkiraan hasil dari proses komunikasi massa (Bungin, 2011:291)

Hubungan antara hasil proses komunikasi massa dan penggunaan media mengarah ke bagian penting berikutnya. Hubungan antara penggunaan dan hasil mempunyai bentuk yang berbeda-beda tergantung pada isi media. Ada tiga model yang membedakan hasil penggunaan media, yaitu sebagai berikut:

- a) Efek (Effect) merupakan hasil yang ditentukan dari isi media.
- b) Konsekuensi (Consequence) adalah hasil yang diperoleh akibat penggunaan dari media.
- c) Konsekuensi (Consequence) merupakan hasil yang diperoleh akibat penggunaan media dan isi dari media itu sendiri (Soehoet, 2002:71).

Teori ini menekankan bagaimana penggunaan media menghasilkan banyak efek terhadap penggunanya. Jika isi dari media akan menghasilkan efek tertentu, maka penggunaan media akan menghasilkan konsekuensi tertentu juga, jika keduanya terjadi secara simultan antara isi media dan penggunaan media maka akan menghasilkan consequence (Hasibuan dkk., 2023) Kaitan teori yang digunakan dengan permasalahan yang diteliti, teori uses and effect menjelaskan penggunaan *gadget* yang di dalamnya ada media menimbulkan dampak yang di pengaruhi oleh isi dari media. Sama halnya dengan *gadget* sebagai media massa. Penelitian ini menilite dampak penggunaan *gadget* terhadap komunikasi interpersonal anak usia dini di desa penyasawan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang di gunakan untuk memberi jabaran terhadap kerangka teoriris yang terdapat pada penelitian. Hal ini sangat perlu untuk mempermudah penulis dalam melakukan pengukuran di lapangan sesuai dengan pokok permasalahan penelitian ini yang akan dicari adalah ada tidaknya hubungan antar variabel (X) Penggunaan *gadget* dengan variabel (Y) Komunikasi antarpersonal. Variabel yang ada terdapat beberapa dimensi dan setiap dimensi memiliki turunan yang disebut indikator. Indikator tersebut dapat di lihat pada tabel operasional sebagai berikut:

Tabel II. 2
Tabel Konsep Operasional

Variabel	Dimensi	Indikator
Dampak penggunaan Gadget (X)	Menambah pengetahuan	Dengan penggunaan Gadget yang berteknologi canggih, anak-anak usia dini di desa penyasawan mendapatkan informasi dan pengetahuan yang sangat luas untuk perkembangannya.
	Melatih kreativitas anak	Kemajuan tekonologi yang menciptakan beragam permainan yang kreatif membuat anak usia dini diuntungkan dengan permainan yang memiliki daya kreativitas tinggi dalam gadget.
	Mengganggu konsentrasi belajar	Dengan beragam fitur canggih yang ada pada gadget dapat mengganggu proses pembelajaran pada anak usia dini, apalagi tanpa pengawasan orang tua.
	Mengganggu kemampuan berkomunikasi	Dengan penggunaan gadget membuat anak usia dini jarang berkomunikasi dengan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		orang disekitarnya.
	Mempengaruhi perilaku anak	Dengan penggunaan gadget berpotensi membuat anak usia dini terpengaruh dengan apa yang didapatnya dari internet atau teknologi yang ada.

Variabel	Dimensi	Indikator
Komunikasi Interpersonal (Y)	Keterbukaan	Kesediaan anak usia dini untuk bersikap jujur dan terbuka dalam menggunakan <i>gadget</i> .
	Empati	Kemampuan anak usia dini dalam memahami dan mengerti apa yang di rasakan oleh orang di sekitarnya.
	Menajemen interaksi	Anak usia dini mampu mengendalikan interaksi dengan orang sekitar.
	Sikap positif	Anak usia dini mampu menimbulkan sikap kreatif dan menimbulkan rasa akan pengetahuan yang luas.
	Daya ekspresi	Kemampuan dalam berinteraksi dan mengambil tanggung jawab untuk mendorong daya ekspresi serta memberikan umpan balik yang sesuai.

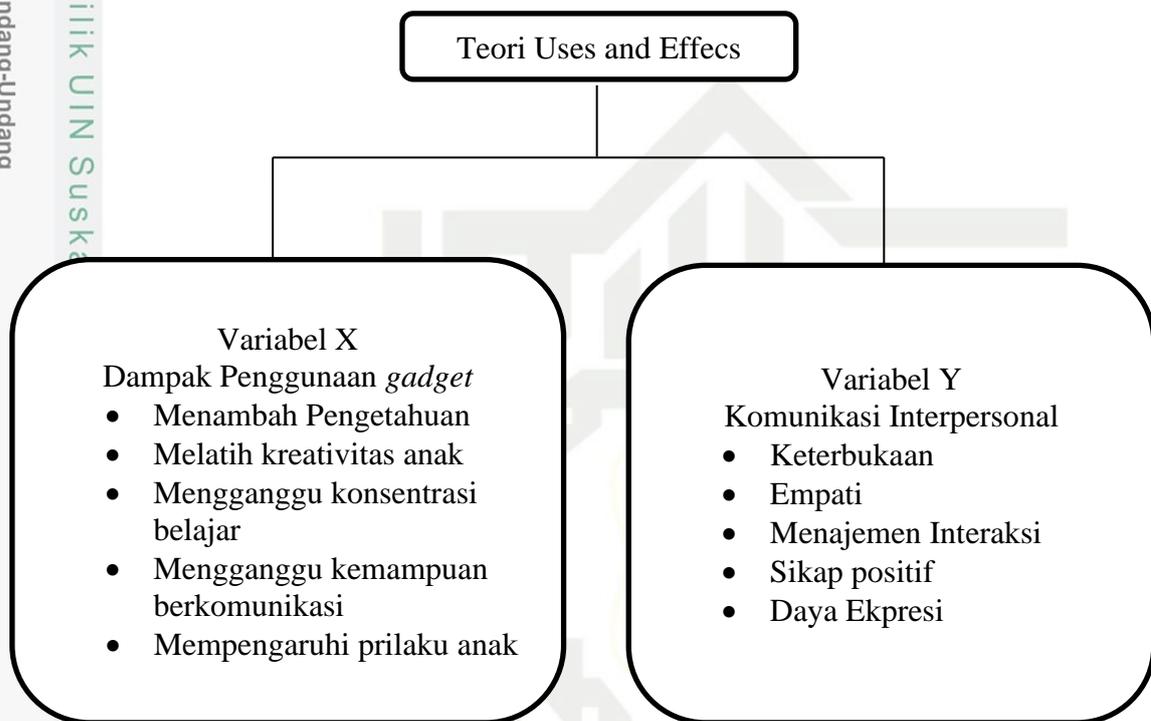
D. Kerangka Pikiran

Kerangka pikir adalah representasi yang mencatat landasan pemikiran pada awal suatu penelitian, biasanya disusun dalam proposal penelitian. (Nugrahani and Hum 2014) Fungsinya adalah untuk mengukur variabel yang akan dijadikan acuan dalam penelitian lapangan sesuai dengan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perumusan masalah. Peneliti membuat konsep kerangka pikir untuk mempermudah pemahaman terhadap penelitian ini. Dari kerangka pemikiran inilah peneliti mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam mencari tau dampak penggunaan *gadget* terhadap komunikasi interpersonal anak usia dini desa penyasawan.



5.1 Hipotesis

Hipotesis menurut Sugiyono merupakan suatu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. (Sugiyono 2011) Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat disusun sebagai berikut:

- H_a : Diduga ada dampak penggunaan *gadget* bagi komunikasi interpersonal anak usia dini di desa penyasawan.
- H_0 : Diduga tidak ada dampak penggunaan *gadget* bagi komunikasi interpersonal anak usia dini di desa penyasawan.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif Deskriptif. Menurut sugiyono, penelitian kuantitatif deskriptif adalah penelitian yang menggunakan populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan. (Sugiyono 2011) Metode yang di gunakan adalah metode korelasional. Fokus penelitian ini adalah pengujian hubungan antar variabel bukan pengujian pengaruh suatu perlakuan, melainkan akan menguji antar variabel-variabel penelitian. Adapun variabel yang di gunakan dalam penelitian ini adalah variabel independen (mempengaruhi) yaitu penggunaan *gadget* (di pengaruhi) dependen adalah komunikasi interpersonal anak usia dini.

B. Lokasi dan waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini di lakukan di Desa Penyasawan Kecamatan Kampar. Adapun waktu penelitian ini di lakukan setelah proposal ini di seminarkan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Ridwan dalam Buchari Alma, populasi adalah keseluruhan dari karakteristik atau unit hasil pengukuran yang menjadi objek penelitian. Melihat pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan masalah penelitian. Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah anak usia dini di desa penyasawan sebanyak 318 orang menurut data terakhir di tahun 2022 bersumber kantor desa penyasawan.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu. (Dewi 2021) Menggunakan teknik purposive sampling alasannya karena sesuai dengan penelitian kuantitatif dan sampelnya adalah anak usia dini yang populasi di ketahui jumlahnya sebanyak 318, dan karakteristiknya yaitu anak usia yang menggunakan *gadget* . untuk memudahkan peneliti maka peneliti menggunakan Rumus Slovin untuk menentukan sampel dari populasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rumus Slovin di gunakan untuk menentukan ukuran sampel dari populasi yang suda di ketahui jumlahnya yaitu 318. Untuk tingkat presisi yang di tetapkan dalam menentukan jumlah sampel adalah adalah 10%. Alasan peneliti menggunakan tingkat presisi 10% karena jumlah populasi lebih dari 100. Adapun persenan yang di ambil adalah 10% yang hasilnya adalah 30 orang tua yang mempunyai anak usia dini yang menjadi reposden.

D. Tenik Pengumpulan Data

Teknik pengumpuluan data adalah merupakan langka kunci dalam penelitian ini, karena tujuan utama di lakukan penelitian ini adalah mengumpulkan data. Tanpa mengetahui teknik dalam pengumpulan data maka peneliti akan kesusahan dan tidak akan mendapat data yang memenuhi standar yang di terapkan.

Dalam langkah untuk mendapat data yang di alami dan faktual di lokasi penilitian, seorang penulis harus melakukan banyak metode pengumpulan data untuk mencapai tujuan dari penelitian ini. Untuk melakukan pengumpulan data maka peneliti menggunkan metode sebagai berikut :

1. Kuesioner

Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang harus di isi oleh responden. Kuesioner dapat di kirim melalui pos atau periset mendatangi secara lansung responden yaitu orang tua anak. Tujuan penyebaran kuesioner adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir apabila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan.(Kriyantono 2006)

E. Uji validitas data

1. Uji validitas

Menurut Sugiharto dan Sitinjak, validitas berhubungan dengan suatu peubah mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas dalam penelitian menyatakan derajat ketepatan alat ukur penelitian terhadap isi sebenarnya yang diukur. Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur.(Sanaky 2021) Validitas merupakan ketepatan atau kecermatan suatu instrumen dalam pengukuran.

Teknik pengujian yang sering digunakan para peneliti untuk uji validitas adalah menggunakan korelasi Bivariate Pearson (Produk Momen Pearson). Analisis ini dilakukan dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Jika r hitung $\geq r$ tabel (uji 2 sisi

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).

2. Uji Reabilitas

Menurut Ghozali menyatakan bahwa reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari peubah atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reliabilitas suatu test merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliable.

Secara umum, reliabilitas menunjukkan nilai yang bermakna tentang nilai suatu instrumen untuk dapat dipercaya dan diandalkan dalam mewakili apa yang terjadi dan juga diteliti. Tinggi rendahnya tingkat reliabilitas suatu instrumen dapat diukur dengan nilai koefisien reliabilitasnya., besaran koefisien ini berkisar dari 0 ke 1.(Fadli et al. 2023) Dalam penelitian ini menggunakan teknik Cronbach untuk mencari realibilitas instrumen,dan di katakan realibel apabila memiliki koefisien keandalan (α) sebesar 0,6 atau lebih.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan pada analisis kuantitatif adalah dengan menggunakan kuesioner. Instrumen analisis dipakai kepada memberikan penilaian atas variabel penelitian, Dimana ada dua variabel , yaitu dampak penggunaan gadget terhadap komunikasi interpersonal anak usia dini di desa penyasawan.

Sugiyono memaparkan instrumen penelitian sebagai alat yang dipakai agar pengukuran fenomena. Instrumen penelitian dipakai demi pengukuran nilai variabel penelitian serta diukur berdasarkan indikator variabel yang diberikan peneliti. Peneliti menggunakan instrumen kuesioner pada penelitian ini. Instrumen penelitian dipakai untuk mengukur yang bertujuan memperoleh data kuantitatif yang akurat. Untuk itu, tiap instrumennya harus memiliki skala pengukuran. Peneliti menggunakan skala pengukuran Likert. Skor pada skala tersebut dipakai dalam pengukuran pendapat, sikap, serta persepsi. Dengan skala Likert, variabel yang diukur dirincikan sebagai indikator variabel. Indikator ini dipakai sebagai acuan saat penyusunan item instrumen, yang berwujud pertanyaan maupun pernyataan yang harus dijawab oleh responden.Skor diberikan untuk jawaban tiap item yaitu:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III.1
Skor Dalam Penelitian

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat tidak Setuju	1

G Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif kegiatan analisis datanya meliputi pengelolaan data dan penyajian data melakukan perhitungan untuk melakukan pengujian hipotesis. Untuk analisis data deskriptif peneliti menggunakan rumus statistik.

Rumus statistik:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Number of Case

Setelah data terkumpul, selanjutnya peneliti akan menganalisa data kuantitatif, serta uji hipotesis sebagai suatu proses dalam memperoleh data menggunakan teknik korelasi pearson product moment serta analisis regresi linear sederhana.

Teknik korelasi pearson product moment :

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} - \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

r_{xy} = Koefisien korelasi pearson

x_i = Variabel independen

y_i = Variabel dependen

n = Banyak sampel

Rumus analisis regresi linier sederhana :

$$Y = a + Bx$$

Dimana :

Y = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan

a = Harga Y ketika harga

X = 0 (harga konstan). B = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen. Bila (+) arah naik, dan bila (-) maka arah garis turun. x = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai – nilai tertentu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV

GAMBARAN UMUM DI DESA PENYASAWAN

A. Sejarah Singkat Desa Penyasawan Dan Kantor Desa Penyasawan

Kantor Desa Penyasawan terletak dipinggir jalan Raya Pekanbaru Bangkinang yakni pada tahun 1977 sampai dengan 1991 dan kemudian tahun 1991 pindah ke Dusun Penyasawan Selatan RT 23 RW 11 sampai sekarang.

Sejak tahun 1997 sampai sekarang Desa Penyasawan sudah di pimpin oleh 7 orang kepala desa yaitu:

1. M Yusuf. J tahun 1977-1986
2. Alisman tahun 1986-1989
3. Anas. M tahun 1989-1990
4. Badu Djaapar tahun 1990-1998
5. Anas.M tahun 1998-2000
6. Fadhil tahun 2000-2008
7. Sumarlis tahun 2008-2018
8. Gery Ari yonri 2018-Sekarang

Pada tahun 1964 dengan diprakasai oleh tokoh masyarakat penyasawan mengadakan musyawara dan telah dapat disepakati untuk 35 36 mendirikan desa sendiri dan menjadi desa definitive yang daerahnya meliputi Penyasawan, Pulau Jambu dan Ranah Singkuang. Pada tahun 1977 hal ini telah terwujud dengan keluarnya surat keputusan Bupati Kampar untuk menjadi desa defenitive dengan kepala desa yang pertama M. Yusuf. J. Perkembangan Desa Penyasawan seperti saat ini dengan jumlah pembangunan, pendidikan, kesehatan, sosial ekonomi dan lain sebagainya bukanlah suatu kebetulan. Akan tetapi semua itu memerlukan perjuangan, pengorbanan baik moril maupun materil dari segenap komponen masyarakat dari masa ke masa. Perubahan tersebut tidak dapat diraih tanpa kerja keras dan kesungguhan hati. Pembaharuan desa penyasawan telah memerlukan jejakjejak penting perkembangan desa penyaswan kecamatan kampar mulai era awal perkembangannya sampai dengan masa yang sekarang.

B. Letak Geografi Desa dan Demografis

Desa Penyasawan adalah salah satu desa yang ada di Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar Provinsi Riau. Luas desa Penyasawan Kecamatan Kampar 2041,4 HA/M2 , yang terdiri dari 4 (empat) dusun yaitu (Kantor Desa Penyasawan:2024) :

1. Dusun Penyasawan Barat
2. Dusun Penyasawan Timur

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Dusun Penyasawan Selatan
4. Dusun Penyasawan Pontianak

Namun saat ini Desa Penyasawan ada beberapa desa yang telah melakukan pemekaran sendiri yaitu diantaranya yaitu:

1. Desa Pulau Jambu
2. Desa Ranah Singkuang

Wilayah desa Penyasawan memiliki pemukiman penduduk seluas 375 HA/M2 , persawahan 336 HA/M2 , dan 1130 HA/M2 adalah perkebunan, luas area kuburan 4 HA/M2 , pekarangan 138 HA/M2 , perikanan 30 HA/M2, perkantoran 0,80 HA/M2, dan 27,6 HA/M2 adalah luas area lainnya . Adapun batas wilayah desa Penyasawan Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar sebagai berikut :

1. Sebelah utara berbatasan dengan desa Pulau Jambu.
2. Sebelah selatan berbatasan dengan desa Siabu dan desa Ranah Singkuang.
3. Sebelah Barat berbatasan dengan desa Ranah.
4. Sebelah Timur berbatasan dengan desa Rumbio dan desa Pulau Sarak

Gambar 1
Peta Desa Penyasawan



Sumber Gambar: Kantor Desa Penyasawan (2024)

Kependudukan

Jumlah penduduk di Desa Penyasawan Kecamatan kampar menurut data terakhir pada tahun 2022 yang di dapatkan dari kantor desa penyasawan adalah sebanyak 6095 orang . Hal ini dapat di lihat dari tabel berikut :

Tabel IV.1
Jumlah Penduduk

No	Jenis kelamin	Jumlah	Persentase
1.	Laki-laki	3009	49,37%
2	Perempuan	3086	50,63%
	Jumlah	6095	100%

Sumber kantor desa penyasawan (2022)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Pendidikan

Tingkat pendidikan masyarakat desa penyasawan ini terdapat \pm 80% masyarakatnya berpendidikan. Dari zaman dahulu, pendidikan Desa Penyasawan ini terbilang lebih maju dibandingkan dengan desa lainnya yang ada di Kecamatan Kampar. (Kantor Desa Penyasawan:2023) Hal ini dikarenakan Desa Penyasawan memiliki lembaga pendidikan yang cukup lengkap, diantaranya yaitu :

1. Tingkat TK
2. Tingkat Sekolah Dasar:
 - a. 2 SD Swasta
 - b. 1 SD Negeri
3. Sekolah Menengah Pertama :
 - a. MTS Muhammadiyah Desa Penyasawan
4. Tingkat Sekolah Menengah Atas :
 - a. MA Muhammadiyah Desa Penyasawan

Tabel IV.2
Pendidikan Masyarakat Desa Penyasawan

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah	Persentase
1.	Belum Sekolah	126	2,53%
2.	Sedang Sekolah TK/PAUD	167	3,35%
3.	Tingkat SD	312	6,25%
4.	Tingkat SMP	293	5,90%
5.	Tingkat SMA	175	3,51%
6.	Perguruan Tinggi	97	1,92%
7.	Tamat SD	96	1,92%
8.	Tamat SMP	577	11,60%
9.	Tamat SMA	2931	58,78%
10.	Tamat Perguruan Tinggi	211	4,23%
	Jumlah	4985	100%

Sumber: Kantor Desa Penyasawan (2018)

Dari tabel diatas bisa dilihat bahwa sebagian besar masyarakat desa Penyasawan berpendidikan terakhir tingkat SMA, dimana 126 orang belum sekolah, 167 orang yang sekolah di TK/ Play Group, 312 orang tingkat SD, 293 orang tingkat SMP, 175 orang tingkat SMA, 97 orang melanjutkan ke perguruan tinggi, 96 orang tamat SD, 577 orang tamat SMP, 2931 orang tamat SMA dan tamat perguruan tinggi sebanyak 211 orang.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Bedasarkan pengelolaan data dari penelitian di atas, maka dapat di simpulkan penggunaan *gadget* memiliki dampak yang signifikan terhadap terhadap komunikasi interpersonal anak usia dini di Desa Penyasawan. Hal tersebut berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan Variabel X berpengaruh terhadap Variabel Y. Maka dengan itu hipotesis alterative di duga ada dampak penggunaan *gadget* terhadap komunikasi interpersonal anak usia dini Di Desa Penyasawan. Maka keputusannya adalah H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian data pada penelitian ini data berdistribusi normal.

Bedasarkan dari uji analisis regresi linier sederhana dapat di simbulkan bahwa hubungan Variabel X dengan Y adalah linear atau H_a diterima, maksudnya adalah penggunaan *gadget* berdampak pada komunikasi interpersonal anak usia dini di Desa Penyasawan.

B. Saran

Bedasarkan penelitian yang telah di laksanakan, terdapat beberapa saran dan rekomendasi yang dapat di ajukan : sebaiknya anak usia dini mengurangi untuk menggunakan *gadget* dan harus lebih sering berkomunikasi secara tatap muka bersama orang orang sekitar dan *gadget* di gunakan untuk hal hal yang positif. Selanjutnya di sarankan untk peneliti selanjutnya agar dapat mengampil sampel yang lebih luas dan pernyataan di kuisisioner lebih banyak. Dengan tujuan kekuatan data yang lebih baik.


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Citra,) ; Denny, Hermawan Ritonga, Lina Kristina, Muhammad Syam, and Winda Kustiawan. 2022. "Komunikasi Interpersonal." *Jurnal Multidisiplin Dehasen* 1(3):337–42.
- Anon. n.d.-a. "Https://Databoks.Katadata.Co.Id/Datapublish/2023/02/16/Hampir-Separuh-Anak-Usia-Dini-Sudah-Gunakan-Hp-Dan-Mengakses-Internet-Pada-2022." Retrieved (https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/16/hampir-separuh-anak-usia-dini-sudah-gunakan-hp-dan-mengakses-internet-pada-2022).
- Anon. n.d.-b. "Https://Komunikasi101.Wordpress.Com/2018/08/10/New-Media-Media-Baru/." Retrieved (https://komunikasi101.wordpress.com/2018/08/10/new-media-media-baru/).
- Deborah, Glenis Ovina. 2015. "Keterampilan Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Menyampaikan Materi Pelajaran Kepada Murid Tunarungu Di SLB-B Karya Mulia Surabaya." *Jurnal E-Komunikasi Universitas Kristen Petra* 3(2):1–12.
- Dewi, Rosmala. 2021. "Pengaruh Kemampuan Kerja, Motivasi Dan Pengembangan Karier Terhadap Kinerja Karyawan Pt. Bina Buana Semesta." *JEBI) Jurnal Ekonomi Bisnis Indonesia* 16(1):21.
- Erika Rohmawati, and Risatur Rofi'ah. 2022. "Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini Di Dusun Sumuran Desa Sumurgayam Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan Tahun 2022." *CONSEILS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* 2(2):24–30. doi: 10.55352/bki.v2i2.656.
- Fadli, Rahmat, Suci Hidayati, Mifathul Cholifah, Rusdi Abdullah Siroj, and Muhammad Win Afgani. 2023. "Validitas Dan Reliabilitas Pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment." *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6(3):1734–39. doi: 10.54371/jiip.v6i3.1419.
- Ginting, Erwin, Zuhra Sartika, Cindy Puspitasari, and Fiza Anggraini. 2023. "Pengaruh Dampak Perkembangan Teknologi Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini." *Unes Journal of Scientech Research* 8(1):22–31.
- Hanani, Silfia. 2017. "Komunikasi Antarpribadi: Teori Dan Praktik." *Yogyakarta: Ar-Ruuz Media* 5–216.
- Hikmaturrahmah. 2018. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Hikmaturrahmah." *Musawa* 10:191–218.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Riset Komunikasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Levy, Piere. 2010. *New Media Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: Erlangga.
- Nugrahani, Farida, and Muhammad Hum. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Bahasa*. Solo: Cakra Books.
- Pulungan, Ainil Fithri, and Haris Munandar Nasution. 2022. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Tk It Riyadhus Shalihin Bandar Labuhan Tanjung Morawa." 16–20.
- Rahmawati, Zuli Dwi. 2020. "Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak." *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam* 3(1):97–113. doi: 10.52166/talim.v3i1.1910.
- Salem, Veronika E. T., Siti Fathimah, Sangputri Sidik, and Awaluddin Hasrin. 2021. "Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Pada Ibu-Ibu Di Jemaat Nafiri Malalayang 1 (Tinjauan Sosiologi Keluarga)." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7(3):561–66. doi: 10.58258/jime.v7i3.2305.
- Sanaky, Musrifah Mardiani. 2021. "Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah." *Jurnal Simetrik* 11(1):432–39. doi: 10.31959/js.v11i1.615.
- Sapril. 2011. "KOMUNIKASI INTERPERSONAL PUSTAKAWAN Oleh : Sapril (Pustakawan Muda Perpustakaan IAIN-SU)." *Jurnal Iqra'* 05(01):6–11.
- SARMIATI, ELVA RONANING ROEM. 2019. *Komunikasi Interpersonal Elva Ronaning Roem Sarmiati Cv . Irdh*.
- Sopiandi, Irfan, Mohammad Mustari, Edy Kurniawansyah, and Sawaludin. 2023. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Disiplin Siswa Smpn 2 Bayan Kabupaten Lombok Utara." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(2):2980–91.
- Sugiyono, Prof. Dr. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D Edisi Revisi*.
- Undang-Undang Sisdiknas. 2003. "Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 28 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini." *Sistem Pendidikan Nasional* 14.
- Warisyah, Yusmi. 2015. "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya 'Pendampingan Dialogis' Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2016*(November 2015):130–38.

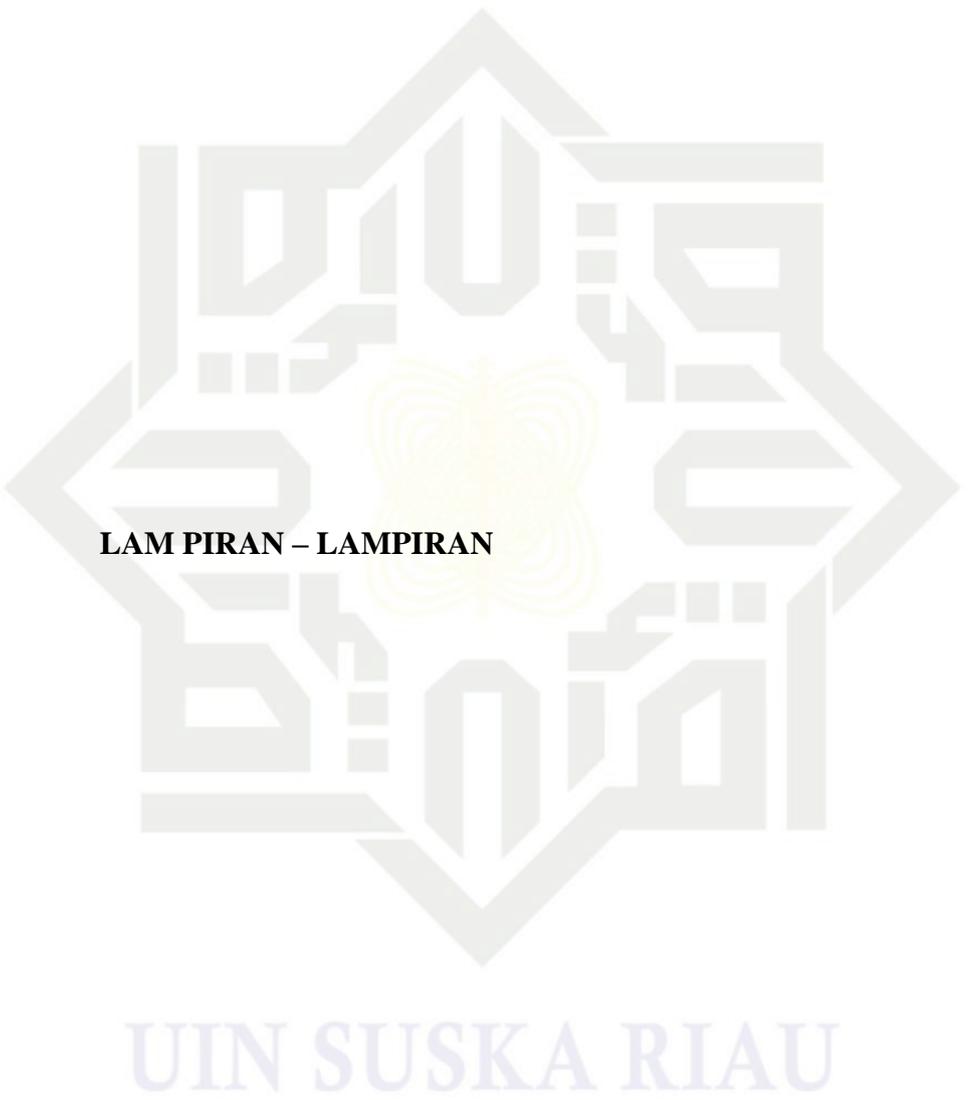
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

West, Richard, and Lynn H. Turner. 2017. *Pengantar Teori Komunikasi Analisis Dan Aplikasi Edisi 5 Buku 1*. Jakarta: Salemba Medika.

Yanti, Nelfi, and Silvianetri. 2020. "Dampak Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SDIT Madani Islamic School Payakumbuh." *IBTIDA' IY: Jurnal Prodi PGMI* 7(2):49–55.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 1

A. Pengantar

KUISIONER DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANAK USIA DINI DI DESA PENYASAWAN

Nama Orang Tua :

Nama Anak :

Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah dengan teliti dan seksama!
2. Untuk menjawab soal pada pernyataan pilihlah empat alternatif dibawah ini dengan menggunakan tanda ceklis (√).

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Respons			
		SS	S	TS	STS
1.	Anak lebih suka bermain gadget daripada bermain dengan anak seusianya				
2.	Anak selalu gelisah ketika tidak bermain gadget				
3.	Anak sering menangis apabila ayah atau ibu mengambil gadgetnya				
4.	Anak kalau sudah menggunakan gadget tidak memperdulikan orang sekitar				
5.	Anak bermain gadget untuk melihat youtube dan bermain game				
6.	Gadget dapat mengganggu jam tidur anak				
7.	Gadget dapat menambah informasi dan pengetahuan anak				
8.	Gadget dapat melatih kreativitas anak				
9.	Gadget dapat mengganggu konsentrasi belajar anak				
10.	Gadget dapat mengganggu kemampuan berkomunikasi anak				
11.	Gadget dapat membuat anak jarang berkomunikasi dengan orang sekitarnya				
12.	Gadget dapat mempengaruhi perilaku berkomunikasi				

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	anak				
13.	Gadget membuat anak terpengaruh dengan apa yang di nontonnya dari media yang menggunakan internet				
14.	Anak memanfaatkan gadget untuk belajar dirumah				
15.	Anak memanfaatkan gadget hanya untuk bermain game				
16.	Anak menggunakan gadget hanya di saat waktu luang saja				
17.	Gadget dapat mengganggu waktu belajar anak				
18.	Anak bermain gadget harus dengan adanya batas waktu dari orang tua				
19.	Anak bersikap terbuka dan jujur dalam menggunakan gadget				
20.	Anak mampu mengendalikan interaksinya dengan orang lain saat bermain gadget				
21.	Setelah menggunakan gadget, anak mampu memahami perasaan orang sekitarnya				
22.	Gadget dapat menimbulkan sikap kreatif dan rasa pengetahuan yang luas terhadap anak				
23.	Gadget dapat mendorong daya ekspresi anak dalam kemampuan berinteraksi dan mengambil tanggung jawab				
24.	Saat menggunakan gadget anak jadi jarang berkomunikasi tatap muka dengan orang sekitarnya				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 3

Output Validitas Variabel X (Dampak Penggunaan *Gadget*)

Item	r_{xy}	R tabel	Ket
X1	0,576	0,361	Valid
X2	0,520	0,361	Valid
X3	0,772	0,361	Valid
X4	0,623	0,361	Valid
X5	0,685	0,361	Valid
X6	0,502	0,361	Valid
X7	0,491	0,361	Valid
X8	0,403	0,361	Valid
X9	0,808	0,361	Valid
X10	0,419	0,361	Valid
X11	0,842	0,361	Valid
X12	0,607	0,361	Valid
X13	0,149	0,361	Valid
X14	0,480	0,361	Valid

Output Validitas Variabel Y (Komunikasi Interpersonal)

Item	r_{xy}	R tabel	Ket
Y1	0,362	0,361	Valid
Y2	0,734	0,361	Valid
Y3	0,631	0,361	Valid
Y4	0,481	0,361	Valid
Y5	0,476	0,361	Valid
Y6	0,491	0,361	Valid
Y7	0,419	0,361	Valid
Y8	0,434	0,361	Valid
Y9	0,421	0,361	Valid
Y10	0,498	0,361	Valid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 4

Output Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Syarat Cronbach's Alpha	Keterangan
Variabel X (Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>)	0,866	0,60	Reliabel
Variabel Y (Komunikasi Interpersonal)	0,736	0,60	Reliabel

Output Korelasi

Correlations

		Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	Komunikasi Interpersonal
Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	Pearson Correlation	1	.809**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
Komunikasi Interpersonal	Pearson Correlation	.809**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 5
Output Uji Regresi Linier Sederhana
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.809 ^a	.655	.642	2.792

 a. Predictors: (Constant), Dampak Penggunaan *Gadget*
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	413.905	1	413.905	53.098	.000 ^b
1 Residual	218.262	28	7.795		
Total	632.167	29			

a. Dependent Variable: Komunikasi Interpersonal

 b. Predictors: (Constant), Dampak Penggunaan *Gadget*
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	10.202	2.518		4.052	.000
1 Dampak Penggunaan Gadget	.463	.064	.809	7.287	.000

a. Dependent Variable: Komunikasi Interpersonal