

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL DEPAN.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN SAMPUL DALAM .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Konsep Gadget .....	8
2.2 Konsep Perkembangan Sosial Pada Anak Pra Sekolah .....	13
2.3 Konsep VSMS ( <i>Vineland Social Maturity Scale</i> ) .....	31
2.4 Hubungan Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Sosial .....	39
2.5 Kerangka Konsep Penelitian .....	41
2.6 Hipotesis.....	42
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
3.1 Desain Penelitian.....	43

3.2	Kerangka Operasional .....	44
3.3	Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	45
3.4	Kriteria Sampel .....	46
3.5	Variabel Penelitian .....	47
3.6	Definisi Operasional.....	48
3.7	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	48
3.8	Alat Pengumpulan Data.....	49
3.9	Metode Pengumpulan Data.....	49
3.10	Metode Pengolahan Data.....	51
3.11	Analisa Data.....	57
3.12	Etika Penelitian .....	59
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>61</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	61
4.2	Pembahasan.....	67
4.3	Keterbatasan Peneliti.....	77
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>78</b>
5.1	Kesimpulan .....	78
5.2	Saran.....	79

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## **DAFTAR TABEL**

3.2 Definisi operasional variabel penelitian.....	48
4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Pekerjaan Ibu.....	61
4.2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Penghasilan Orangtua.....	62
4.3 Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin.....	63
4.4 Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Usia Anak.....	63
4.5 Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Durasi Bermain Gadget.....	64
4.6 Distribusi Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Perkembangan Sosial.....	65
4.7 Distribusi Frekuensi Durasi Bermain Gadget Dengan Perkembangan Sosial	65

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Konsep Penelitian.....	41
3.1 Kerangka Operasional.....	44

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Plan of Action
- Lampiran 2 : Pernyataan Kesiediaan Membimbing
- Lampiran 3 : Berita Acara Seleksi Usulan Judul Skripsi Mahasiswa
- Lampiran 4 : Surat Permohonan Pelaksanaan Studi Pendahuluan pada Dinas Pendidikan Kota Malang
- Lampiran 5 : Surat Rekomendasi izin Pelaksanaan Studi Pendahuluan pada Dinas Pendidikan Kota
- Lampiran 6 : Surat Permohonan Pelaksanaan Penelitian
- Lampiran 7 : Pernyataan Etik dari Komisi Etik
- Lampiran 8 : Permohonan ijin Menjadi Responden
- Lampiran 9 : Penjelasan Sebelum Persetujuan Untuk Mengikuti Penelitian
- Lampiran 10 : Persetujuan menjadi Responden (Informed Consent)
- Lampiran 11 : SOP Pengisian Lembar Observasi Durasi Bermain Gadget Anak
- Lampiran 12 : SOP Pengisian Kuesioner VSMS (*Vineland Social Maturity Scale*)
- Lampiran 13 : Kuisisioner Karakteristik Sosiodemografi Responden
- Lampiran 14 : Lembar Observasi Durasi Bermain Gadget Anak
- Lampiran 15 : Kuesioner Penelitian Perkembangan Sosial
- Lampiran 16 : Master Sheet Pengumpulan Data
- Lampiran 17 : Hasil Uji Statistik
- Lampiran 18 : Lembar Konsultasi

## DAFTAR SINGKATAN

PC	: Personal Computer
AAP	: <i>American Academy of Pediatrics</i>
APJII	: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia
TK	: Taman Kanak-Kanak
VSMS	: <i>Vineland Social Maturity Scale</i>
SHG	: <i>Self Help Generally</i>
SHE	: <i>Self Help Eating</i>
SHD	: <i>Self Help Dressing</i>
SD	: <i>Self Direction</i>
O	: <i>Occupation</i>
L	: <i>Locomotion</i>
C	: <i>Communication</i>
S	: <i>Socialization</i>
SA	: <i>Sosial age</i>
SQ	: <i>Sosial quetion</i>