



Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Psikososial Anak Usia Pra Sekolah di TK Tarbiyatus Shibyan Desa Pakong Pamekasan

Prastomo Suhendro<sup>1\*</sup>, Taufiqur Rahman<sup>2</sup>, Nurizakiyah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Politeknik Negeri Madura, Sampang Madura

[ibadtauf@gmail.com](mailto:ibadtauf@gmail.com)\*

\*Corresponding Author

Informasi artikel	ABSTRAK
<p>Kata kunci</p> <p>Penggunaan gadget, psikososial, anak usia pra-sekolah .</p>	<p>Di masa yang serba canggih ini, anak-anak usia dini sudah melupakan yang namanya bermain dengan teman sebaya. Mereka lebih menyukai bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya. ketika di rumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak seperti anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman <i>cyberbullying</i>. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap psikososial anak usia prasekolah di TK Tarbiyatus Shibyan , Desa Pakong, Pamekasan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analitik dengan pendekatan <i>Cross sectional</i>. Populasi pada penelitian ini sebanyak 43 orang tua anak yang akan mengisi kuesioner penelitian dengan tehnik pengambilan sampel menggunakan <i>total sampling</i> dan analisisnya menggunakan <i>uji chi square</i>. Dari hasil analisis menggunakan uji <i>chi square</i> dengan tingkat kemaknaan <math>\alpha = 0.05</math> (<math>p &lt; \alpha</math>) didapatkan nilai <math>p = 0.001</math>. Hal ini menunjukkan bahwa dalam penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan <i>gadget</i> dengan perubahan psikososial anak usia prasekolah di TK Tarbiyatus Shibyan, Desa Pakong, Pamekasan. Diharapkan dari penelitian ini bagi orang tua bisa mengurangi waktu bagi anak untuk menggunakan gadget dengan memberi roll play peran bermain sebagai pengganti gadget untuk menunjang perkembangan psikososial yang maksimal.</p>
<p>Key word:</p> <p>Use of gadgets, psychosocial pre-school age children</p>	<p>ABSTRACT</p> <p>In this sophisticated era, early childhood has forgotten the name of playing with peers. They prefer to play gadgets than playing with their peers. when at home the child becomes difficult to communicate with, does not care and does not respond when parents ask him to talk. Excessive use of gadgets will have a negative impact on children's social and emotional development, such as children becoming closed individuals, sleep disorders, being alone, violent behavior, fading creativity, and the threat of cyberbullying. The purpose of this study was to determine the relationship between the use of gadgets on the psychosocial behavior of preschoolers in Tarbiyatus Shibyan Kindergarten, Pakong Village, Pamekasan. The method used in this study is an analytical method with a cross sectional approach. The population in this study as many as 43 parents of children who will fill out the research questionnaire with the sampling technique using total sampling and the analysis using the chi square test. From the results of the analysis using the chi square test with a significance level of <math>\alpha = 0.05</math> (<math>p &lt; \alpha</math>) the p value = 0.001. This shows that in this study there is an effect of using gadgets with psychosocial changes in preschool children at Tarbiyatus Shibyan Kindergarten, Pakong Village, Pamekasan. It is hoped that from this research, parents can reduce the time for children to use gadgets by providing roll play role plays as a substitute for gadgets to support maximum psychosocial development.</p>

## Pendahuluan

Di masa yang serba canggih ini, anak-anak usia dini sudah melupakan yang namanya bermain dengan teman sebaya. Mereka lebih menyukai bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya. ketika dirumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara. Mereka lebih menyukai game, sosial media, video dan fitur lainnya pada Gadget sehingga timbul kecanduan dan mempengaruhi perkembangan anak (Sapardi, 2018). Berdasarkan *World Health Organization* (WHO), waktu ideal menatap layar gadget bagi anak-anak terutama balita disarankan agar tidak lebih dari 1 jam. Selain itu, Berdasarkan *World Health Organization* (WHO), waktu ideal menatap layar gadget bagi anak-anak terutama balita disarankan agar tidak lebih dari 1 jam. Namun, survei yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insight* bersama *Samsung Kidstime* melalui *Mobile Device Usage Among Young Kids* pada awal tahun 2014 didapatkan hasil 98% responden memperbolehkan anaknya bermain *gadget* lebih dari 1 jam setiap kali penggunaan (Imron, 2017). Dalam sebuah penelitian yang dikeluarkan oleh *American Association of Pediatrics* (AAP) dengan judul "Penggunaan Media Menjadi Dominan Dalam Kehidupan Anak-Anak Zaman Sekarang" didapatkan hasil yaitu media yang paling umum digunakan anak adalah *Gadget* (Imron, 2017) Badan Pusat Statistik (BPS) mengatakan Persentase penggunaan teknologi informasi pada anak usia dini (2020) sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan telepon seluler. Rinciannya, bayi berusia kurang dari 1 tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9% dan anak pra sekolah 5-6 tahun sebesar 47,7% (Trinika, 2014) (Lidwina, 2020). Berdasarkan data dari TK Tarbiyatus Shiblyan desa Pakong, Pamekasan hampir semua muridnya sering menggunakan *gadget* ketika di rumah dikarenakan kurangnya pengawasan dari orang tua yang membiarkan anak-anaknya bermain gadget lebih dari 1 jam per hari. Dan untuk data awal yang peneliti dapatkan terdapat 12 dari 43 anak di TK Tarbiyatus Shiblyan desa Pakong, Pamekasan mengalami gangguan psikososial. Penelitian ini dilakukan untuk menjadi acuan terhadap orang tua juga instansi pendidikan dalam melihat pengaruh penggunaan gadget terhadap psikososial pada anak usia prasekolah, sehingga akan bermamfat untuk

menemukan formula dan konten yang sesuai bagi anak dalam penggunaan gadget dan formula bimbingan pada anak yang menguatkan perkembangan kejiwaan anak yang positif.

*Gadget* sangatlah bermanfaat dalam kehidupan manusia apabila dipergunakan sebaik mungkin namun *gadget* juga dapat memberikan dampak negatif khususnya bagi perkembangan anak apabila kurang pengawasan dari orang tua (Mayenti & Sunita, 2018). Kurangnya pengawasan dari orang tua mengakibatkan mereka bebas bermain *gadget* tanpa memikirkan lingkungan sekitarnya juga waktu yang dihabiskan. Akibatnya, anak menjadi kecanduan dan semakin lupa dengan waktu. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak seperti anak menjadi pribadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, dan ancaman.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Shifauzalia, Ariyanto, & Aslina, 2021). Oleh karena itu, PAUD perlu menyediakan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosional, fisik, dan motorik. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Trinika, 2014)

## Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian analitik korelasi dengan pendekatan *cross sectional* yaitu penelitian observasional yaitu cara pengambilan data variabel bebas dan variabel tergantung dilakukan sekali waktu pada saat bersamaan. Sehingga setiap responden diambil datanya untuk dua variabel sekaligus. Penelitian ini bersifat

kuantitatif . Fokus penelitian ini untuk menganalisis hubungan penggunaan gadget terhadap psikososial anak usia pra sekolah di TK Tarbiyatus Shibyan desa Pakong, Pamekasan. Peneliti akan mengidentifikasi perkembangan psikososial anak usia pra sekolah akibat penggunaan gadget. Populasi dalam penelitian ini yaitu orang tua dari anak usia 3-6 tahun di TK Tarbiyatus Shibyan desa Pakong, Pamekasan yang menggunakan gadget sebanyak 43 Orang. Dalam penelitian ini teknik pengambilan data yang digunakan yaitu *total sampling*. Peneliti mengambil sampel di TK Tarbiyatus Shibyan desa Pakong, Pamekasan pada orang tua dari anak usia 3-6 tahun yang menggunakan gadget. Skor penelitian ini pada variabel psikososial anak usia pra sekolah yaitu Terdiri dari 2 jawaban yaitu :Ya kode 1 ,tidak kode 0 dengan skala nominal ,kategori skornya yaitu ada gangguan apabila memilih “Ya” dan tidak ada gangguan apabila memilih jawaban “Tidak”. Sedangkan pada skor variable penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah yaitu : $\leq 2$  Jam (kode 0) berarti tidak sering menggunakan, jika *kategori*  $> 2$  jam kode 1 berarti sering menggunakan gadget. . Dalam penelitian ini analisis bivariatnya yaitu hubungan penggunaan gadget terhadap psikososial anak usia prasekolah. Analisis data tersebut akan menggunakan uji chi square dengan bantuan SPSS. Uji chi square digunakan untuk menguji hubungan dua variabel nominal dan mengukur kuatnya hubungan variabel yang satu dengan yang lain. Sedangkan untuk memutuskan apakah terdapat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, maka digunakan *p value* yang dibandingkan dengan tingkat kesalahan (*alpha*) yaitu 5% atau 0,05

Hasil dan pembahasan

Tabel 1. Tabulasi distribusi frekuensi berdasarkan pekerjaan orang tua anak usia prasekolah di TK Tarbiyatus Shibyan, Desa Pakong, Pamekasan

No	Pekerjaan Orang tua	Frekuensi	Prosentase
1	Wiraswasta	25	58%
2	Karyawan Swasta	5	12%
3	Petani	4	9%
4	Karyawan Honorer	2	5%
5	Polisi	1	2%
6	PNS	3	7%
7	Dosen	1	2%
8	Guru	2	5%
	Total	43	100%

Sumber : data primer, 2022

Tabel 1. menjelaskan bahwa sebagian besar orang tua dari anak bekerja sebagai wiraswasta sebanyak 25 orang (58%) dan sebagian kecilnya bekerja sebagai karyawan swasta sebanyak 5 orang (12%), petani sebanyak 4 orang (9%), karyawan honorer sebanyak 2 orang (5%), polisi sebanyak 1 orang (2%), PNS sebanyak 3 orang (7%), dosen sebanyak 1 orang (2%) dan guru sebanyak 2 orang (5%).

Tabel 1 Tabulasi distribusi frekuensi anak berdasarkan data umum jenis kelamin di TK Tarbiyatus Shibyan, Desa Pakong, Pamekasan

No	Jenis Kelamin	F	%
1	Laki-laki	25	58%
2	Perempuan	18	42%
	Total	43	100%

Sumber : data primer, 2022

Tabel 2 menjelaskan bahwa sebagian besar anak usia 3-6 tahun di TK Tarbiyatus Shibyan, Desa Pakong, Pamekasan sebanyak 25 anak (58%) berjenis kelamin laki laki dan sisanya sejumlah 18 anak (42%) berjenis kelamin perempuan.

Tabel .2 Tabulasi distribusi frekuensi anak berdasarkan data umum usia di TK Tarbiyatus Shibyan, Desa Pakong, Pamekasan

No	Usia	F	%
1	3 tahun	2	5%
2	4 tahun	3	7%
3	5 tahun	17	40%
4	6 tahun	21	49%

Sumber : data primer, 2022

Tabel.3 menjelaskan bahwa sebanyak 21 anak (49%) di TK Tarbiyatus Shibyan, Desa Pakong, Pamekasan berusia 6 tahun, 17 anak (40%) berusia 5 tahun , 3 anak (7%) berusia 4 tahun dan 2 anak berusia 3 tahun

2.Hasil penelitian data khusus

Tabel 3 Tabulasi distribusi frekuensi berdasarkan penggunaan gadget anak

No	Penggunaan gadget	F	%
1	Sering	31	72%
2	Tidak Sering	12	28%

sumber: data primer, 2022

Berdasarkan Tabel .4 menunjukkan bahwa terdapat 31 (72%) anak yang sering menggunakan gadget dan terdapat 12 (28%) anak yang tidak sering menggunakan gadget.

Tabel 5 Tabulasi distribusi frekuensi berdasarkan kondisi psikososial anak usia

Tabel 4 Hasil Uji statistik penggunaan gadget terhadap psikososial anak usia prasekolah di TK Tarbiyatus Shibyan , Desa Pakong,Pamekasan

Penggunaan Gadget	Psikososial Anak				Total	P
	Ada Gangguan		Tidak Ada Gangguan			
	N	%	N	%		
Sering	26	84%	5	16%	31	72%
Tidak Sering	4	33%	8	67%	12	28%
Total	30	70%	13	30%	43	100%

Sumber : data primer, 2022

Dari hasil analisis menggunakan uji *chi square* dengan tingkat kemaknaan  $\alpha = 0.05$  ( $p < \alpha$ ) didapatkan nilai  $p = 0.001$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima. Dengan demikian bahwa dalam penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan *gadget* dengan perubahan psikososial anak usia prasekolah di TK Tarbiyatus Shibyan, Desa Pakong, Pamekasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa dari 43 anak yang diteliti dari penggunaan gadget terdapat 31 (72%) anak yang sering menggunakan gadget dan terdapat 12 (28%) anak yang tidak sering menggunakan gadget. Fenomena penggunaan *Gadget* adalah salah satu perkembangan teknologi di masa kini yang

prasekolah di TK Tarbiyatus Shibyan Desa Pakong, Pamekasan

No	Psikososial Anak Usia Prasekolah	F	%
1	Ada Gangguan	30	70%
2	Tidak Ada Gangguan	13	30%

Sumber : data primer, 2022

Berdasarkan Tabel 5. menunjukkan bahwa terdapat 30 (70%) anak ada gangguan pada psikososialnya dan terdapat 13 (30%) anak yang tidak ada gangguan pada Psikososialnya

dimiliki oleh banyak kalangan dari anak pra sekolah hingga lanjut usia. Perkembangan penggunaan gadget di Indonesia sendiri pada tahun 2012 mencapai 120%. (Sari & Mitsalia, 2016). Meningkatnya jumlah penggunaan gadget juga meningkatkan angka kecanduan pada anak. Kecanduan gadget akan meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas karena kecanduan gadget mempengaruhi hormon dopamin yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan Pre Frontal Cortex (PFC).

Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa dari 43 anak prasekolah yang diteliti dari psikososialnya setelah menggunakan gadget menunjukkan bahwa terdapat 30

(70%) anak mengalami gangguan pada psiko- sosialnya dan hanya terdapat 13 (30%) anak yang tidak ada gangguan pada psikososialnya. Psikososial adalah sesuatu yang berhubungan antara psikis dengan sosial pada manusia (Thahir, 2018). Perkembangan psikososial yang tinggi atau baik yaitu anak memiliki personality yang baik, memiliki keberanian, kooperatif, mampumenerima pendapat dan kepercayaan pada diri sendiri dan orang lain. Sebaliknya jika anak memiliki perkembangan psikososial yang kurang baik atau rendah yaitu anak akan memiliki sifat negatif seperti tidak percaya diri, mengasingkan diri dan merasa rendah diri (Riyadi, 2009). Pada anak usia dibawah 5 tahun, penggunaan gadget diperbolehkan asal durasinya diperhatikan dan konten apa saja yang boleh dibuka. Penggunaan gadget lebih dari 2 jam setiap hari, dapat mempengaruhi kondisi psikologis anak (Ferliana, 2016). Selain itu cenderung mengakibatkan anak yang kurang bersosialisasi dan malas beraktivitas. Mereka akan memilih bermain gadget dibandingkan bermain diluar rumah bersama teman sebaya (Ameliola dan Nugraha, 2013).

Sedangkan Berdasarkan hasil crosstab pengaruh penggunaan gadget terhadap kondisi psikososial anak prasekolah di atas menunjukkan bahwa dari 43 anak yang diteliti. Terdapat 31 anak yang sering menggunakan gadget 26 (84%) dan menunjukkan ada gangguan psikososial , dan hanya 5 (16%) anak yang menunjukkan tidak ada gangguan psikososial. Sedangkan anak yang tidak sering menggunakan gadget sebanyak 12 dan hanya 4 (33%) anak yang menunjukkan ada gangguan psikososial sedangkan anak yang tidak ada gangguan psikososial sebanyak 8 (67%) anak, hal ini berarti anak yang lebih sering menggunakan gadget dan mengalami gangguan psikososial mempunyai angka frekuensi lebih besar dari yang tidak ada gangguan psikologis. Sebaliknya juga anak yang jarang menggunakan Gadget dan tidak mengalami gangguan psikososial mempunyai angka frekuensi lebih besar dari yang ada

#### Kesimpulan

Ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan status perkembangan psikososial anak usia prasekolah di TK Tarbiyatun Shiblyan, Desa Pakong, Pamekasan . Diharapkan dari penelitian ini bagi orang tua bisa mengurangi waktu bagi anak untuk menggunakan

gangguan psikologis. Fenomena di atas diperkuat oleh hasil analisis menggunakan uji *chi square* dengan tingkat kemaknaan  $\alpha = 0.05$  ( $p < \alpha$ ) didapatkan nilai  $p = 0.001$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat ditafsirkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan status psikososial anak usia prasekolah di TK Tarbiyatun Shiblyan, Desa Pakong, Pamekasan. Semakin sering anak itu menggunakan gadget maka akan semakin besar peluang untuk mengalami gangguan psikososial. Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa yang dilakukan oleh Syarifah dkk (2018) mengenai penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia sekolah di SD Negeri 1 Kota Banda Aceh. Pada penelitian tersebut dijelaskan perkembangan psikososial anak yang menggunakan gadget cenderung mengalami perkembangan psikososial pada kategori kurang dibandingkan dengan yang tidak menggunakan gadget. Dampak dari gangguan perkembangan tidak hanya akan terlihat dalam jangka pendek, akan tetapi akan semakin terlihat pada jangka panjang selama proses perkembangan anak. Karena bagaimanapun juga, masa kanak-kanak merupakan periode awal dari perkembangan manusia. Apabila seorang anak tidak mampu meraih potensinya secara maksimal, maka dimasa dewasanya kelak juga tidak mampu menjadi seseorang yang produktif (Hurlock EB, 2005). Penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Novitasari dan Khotimah (2016) yang menyatakan bahwa pengenalan gadget terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Penggunaan gadget yang berlebihan atau terlalu sering dapat mempengaruhi kepribadian anak sehingga mudah marah ketika di nasehati, tidak mau mendengarkan nasehat, tidak memperdulikan orang-orang disekitar dan lebih individualisme (Mubashiroh, 2013)

gadget dengan memberi roll play peran bermain sebagai pengganti gadget untuk menunjang perkembangan psikososial yang maksimal.

#### Referensi

Adiputra, I. S., & dkk. (2021).

- Metodologi penelitian kesehatan*.  
Yayasan Kita Menulis.
- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing.
- Erzad, A. M. (2017). Peran orang tua dalam mendidik anak sejak dini di lingkungan keluarga. *Jurnal STAIN Kudus*, Vol. 5 No.2.
- Firdaus, W., & Marsudi, M. S. (2021). Konseling Remaja Yang Kecanduan Gadget Melalui Terapi Kognitif Behavior. *Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa (STUDIA)*, Vol 6, No.1 .
- Hasanah, I., Kurniatun, Dwiastiti, I., & Isonia, N. (2019). Gambaran Perkembangan Sosial Anak Yang Menggunakan Telpon Genggam (Gadget). *Jurnal Keperawatan*, Vol. 12 No 2 .
- Imron, R. (2017). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Keperawatan*, Volume XIII, No. 2,.
- Lidwina, A. (2020). Pandemi covid-19 dorong anak-anak aktif menggunakan ponsel.
- Lismanda, Y. F. (2017). Pondasi perkembangan psikososial anak. *Jurnal pendidikan slam*, 89-98.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan (The Effect of Use of Gadget In Life. *Jurnal Kopasta*, 55-64.
- Mayenti, F., & Sunita, I. (2018). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini di PAUD dan TK Taruna Islam Pekan baru. *Jurnal Photon*, Vol. 9. No. 1.
- Miranti, Putri; Putri, Lili Dasa. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal cendekiawan ilmiah*, Vol 6 , No 1.
- Mukarromah , T. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak . *Jurnal IAIN METRO*.
- Nursalam. (2016 ). *Metodologi penelitian ilmu keperawatan : Pendekatan praktis edisi 4*, Surabaya: Salemba Medika.
- Rahardjo, M. (2017). Studi kasus dalam penelitian kualitatif : konsep dan prosedurnya. *Jurnal UIN Maulana Malik Ibrahim*.
- Russyiana, D. (2019). Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara. *Jurnal IAIN Bengkulu*.
- Sapardi, V. S. ( 2018). HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN ANAK USIA PRASEKOLAH DI PAUD/TK ISLAM BUDI MULIA. *MENARA Ilmu* , Vol. XII Jilid II No.80.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia prasekolah di TKIT Al Mukmin. Volume 13, Nomor 2,.
- Shifauzakia, Ariyanto, B., & Aslina, Y. (2021). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Malang: Literasi nusantara.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Kediri: Literasi media publishing.